



Efektifitas Metode Pembelajaran Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Didit Damarwan¹, Nila Talita Haditiyah²

^{1,2} Universitas Sunan Giri Surabaya, Indonesia

E-mail dr.diditdarmawan@gmail.com¹, nilatalita3@gmail.com²

Abstrak

Landasan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menitikberatkan sekolah dasar sebagai fondasi utama untuk mencetak generasi mandiri, kreatif, serta memiliki rasa tanggung jawab tinggi. Namun, realita di lapangan menunjukkan adanya tantangan nyata berupa minimnya antusiasme serta partisipasi peserta didik yang berujung pada penurunan kualitas pencapaian akademik. Penerapan metode instruksional yang inovatif, salah satunya melalui pemanfaatan permainan dalam proses belajar, muncul sebagai solusi potensial bagi kendala tersebut. Tujuan dari kajian ini yaitu mengukur efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan terhadap perkembangan siswa di tingkat dasar. Melalui pendekatan kualitatif dengan desain studi pustaka, penelitian melakukan telaah mendalam terhadap berbagai artikel ilmiah kuantitatif dari pangkalan data nasional seperti SINTA dan Garuda dalam kurun waktu lima tahun terakhir. Proses pengumpulan informasi dijalankan lewat dokumentasi literatur secara sistematis, yang kemudian diolah menggunakan teknik analisis isi guna memberikan interpretasi subyektif atas data yang ditemukan. Hasil penelusuran menunjukkan bahwa integrasi permainan ke dalam ruang kelas secara konsisten memicu peningkatan capaian belajar pada berbagai mata pelajaran. Selain mempertajam pemahaman kognitif, strategi tersebut terbukti membangkitkan dorongan internal serta keterlibatan aktif siswa saat sesi pembelajaran berlangsung. Kesimpulannya, model instruksional berbasis permainan merupakan instrumen edukatif yang efektif untuk diimplementasikan di sekolah dasar guna mendukung terwujudnya cita-cita pendidikan nasional.

Kata kunci: Pembelajaran Berbasis Permainan, Hasil Belajar, Motivasi Belajar, Keterlibatan Siswa, Pendidikan Sekolah Dasar, Strategi Pembelajaran.

Abstract

The national education framework, as mandated by Law Number 20 of 2003, positions elementary schooling as the fundamental bedrock for nurturing independent, creative, and socially responsible generations. Nevertheless, current educational landscapes face significant hurdles, specifically regarding low student enthusiasm and engagement, which ultimately hinder academic achievement. Introducing innovative instructional strategies, such as game-based learning, emerges as a potential remedy to address these systemic issues. The primary objective of this inquiry is to evaluate the efficacy of game-based pedagogical approaches toward the developmental progress of primary students. Adopting a qualitative lens with a literature review design, this study examines various quantitative scholarly articles sourced from national databases like SINTA and Garuda over the past five years. Data collection involved a systematic documentation of literature, subsequently processed through content analysis to provide subjective interpretations of the gathered findings. The analysis reveals that integrating games into the classroom consistently stimulates improved learning outcomes across diverse subjects. Beyond sharpening cognitive comprehension, such strategies prove successful in awakening internal drive and fostering active participation during instructional sessions. In conclusion, the game-based instructional model serves as an effective educational instrument for implementation in elementary schools to support the realization of national educational aspirations.

Keywords: Game-Based Learning, Learning Outcomes, Learning Motivation, Student Engagement, Elementary Education, Instructional Strategies.

Pendahuluan

Pendidikan dasar memainkan peran strategis dalam membangun fondasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Di tingkat sekolah dasar, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi pelajaran, tetapi juga pada pembentukan karakter, kreativitas, dan kemampuan berpikir siswa (Fatmawati & Jaya, 2025). Namun, dalam praktiknya, masih ditemukan beberapa masalah, seperti partisipasi siswa yang rendah, motivasi belajar yang terbatas, kontribusi kelompok referensi terhadap motivasi berprestasi (Issalillah & Khayru, 2021), serta dominasi metode pengajaran konvensional. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar siswa sekolah dasar yang kurang optimal, mengingat pentingnya faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar siswa (Mardikaningsih, 2014).

Secara ilmiah, hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari proses belajar yang dialami siswa. Hasil belajar berfungsi sebagai indikator utama keberhasilan suatu proses pendidikan (Sitorus *et al.*, 2025). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar dipengaruhi tidak hanya oleh kemampuan individu siswa, tetapi juga oleh strategi dan metode pengajaran yang diterapkan oleh guru, termasuk variasi penerapannya (Mardikaningsih, 2014b) serta komunikasi pendidikan (Lembong *et al.*, 2015). Oleh karena itu, inovasi dalam metode pengajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, seperti penggunaan game edukatif terhadap minat belajar siswa SD (Darmawan & Khoiroh, 2026) dan peran model inkuiri dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Darmawan *et al.*, 2026b).

Hasil belajar di pendidikan dasar umumnya diukur melalui beberapa indikator, yaitu: kemampuan memahami materi pembelajaran, kemampuan mengingat dan menjelaskan konsep, kemampuan menerapkan pengetahuan dalam konteks sederhana, dan peningkatan nilai evaluasi atau tes. Jika indikator-indikator ini tidak tercapai secara optimal, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, efek metode pembelajaran berbasis cerita (Darmawan *et al.*, 2026), serta sesuai dengan perkembangan siswa. Hal ini mencakup pendidikan karakter dan perkembangan sosio-emosional anak (Gani, 2025), penggunaan media pembelajaran dan dukungan orang tua (Laili *et al.*, 2024), hingga pemahaman mengenai modal sosial keluarga dalam manajemen mutu pendidikan (Seran & Ismail, 2025).

Unsur permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Andika *et al.*, 2025). Metode ini menggunakan prinsip-prinsip seperti persaingan sehat, tantangan, umpan balik langsung, dan interaksi aktif untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan. Dinamika motivasi siswa melalui manajemen kelas (HD *et al.*, 2024) serta evaluasi terstruktur (Chada, 2023) menjadi kunci keberhasilan metode ini. Selain itu, perubahan perilaku berkelanjutan melalui edukasi (Gautama & Mardikaningsih, 2022) dan peran pendidikan non-formal untuk masa depan komunitas (Warin, 2022) turut memperkuat urgensi metode yang partisipatif.

Dalam penelitian ini, variabel Game Based Learning mencakup beberapa indikator integrasi unsur permainan dalam penyampaian materi, partisipasi aktif siswa selama kegiatan pembelajaran, adanya tantangan atau level dalam tugas pembelajaran, pemberian umpan balik langsung, dan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Indikator-indikator ini menunjukkan bahwa metode ini berfungsi bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai strategi pedagogis untuk mengatasi stereotip sosial dalam pendidikan (Sajjapong *et al.*, 2022) serta meningkatkan minat belajar siswa (Almaghfiroh & Darmawan, 2025). Implementasi ini juga memperhatikan pengaruh kemandirian

belajar (Khunafah *et al.*, 2024), uji beda hasil belajar melalui simulasi (Saroinsong & Sinambela, 2014), hingga pengaruh kompetensi guru terhadap hasil belajar (Darmawan *et al.*, 2026a).

Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan menentukan efektivitas metode Pembelajaran Berbasis Game terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan strategi pembelajaran inovatif dan kontribusi praktis bagi guru sekolah dasar dalam meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa.

Metode

Jenis penelitian studi pustaka (library research) yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kualitatif. Berdasarkan temuan penelitian sebelumnya, metodologi kualitatif dipilih untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang dampak teknik pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan penelitian dari publikasi ilmiah kuantitatif dalam jurnal yang diakui secara nasional yang membahas penggunaan pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan dasar. Publikasi penelitian kuantitatif yang terindeks di portal Jurnal Nasional seperti SINTA dan Garuda menjadi sumber data penelitian.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, penelitian melakukan penelusuran artikel menggunakan kata kunci seperti “Games Based Learning” dan “Hasil Belajar” pada database jurnal nasional. Kedua, dilakukan proses seleksi kemudian diunduh, diklarifikasi, dan didokumentasikan dalam tabel yang memuat informasi tentang nama penulis, tahun terbit, judul penelitian, metode penelitian, sampel, serta hasil belajar. Selanjutnya peneliti melakukan pembacaan mendalam (critical reading) terhadap bagian tujuan penelitian, metode, serta hasil temuan untuk memastikan kesesuaian dengan hasil kajian.

Artikel-artikel yang digunakan dipilih berdasarkan beberapa faktor, antara lain: membahas bagaimana teknik pembelajaran berbasis permainan diterapkan pada siswa sekolah dasar, menggunakan desain penelitian kuantitatif, seperti eksperimen atau kuasi eksperimen, memuat data hasil belajar siswa, dan diterbitkan dalam kurun waktu lima tahun terakhir. Proses pengumpulan data melibatkan pencarian dan pendokumentasian artikel ilmiah serta pemeriksaan yang cermat terhadap bagian-bagian tentang tujuan, prosedur, dan temuan.

Analisis isi temuan kuantitatif dalam artikel yang dikumpulkan adalah metode yang digunakan untuk analisis data. Temuan penelitian dikategorikan menurut topik, jenis media permainan, dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa untuk menganalisis data. Untuk mengetahui seberapa baik pendekatan pembelajaran berbasis permainan mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar, para peneliti juga melakukan interpretasi kualitatif. Triangulasi sumber, atau membandingkan temuan beberapa makalah dengan topik studi serupa untuk mendapatkan hasil yang konsisten dan andal, menjaga validitas data.

Hasil dan Pembahasan

Rondli dan Khoirinnida (2025)

Eksperimen ini mengambil lokasi di salah satu sekolah dasar wilayah Kabupaten Grobogan dengan fokus utama mengamati dampak penggabungan strategi Discovery Learning dan media komik digital terhadap penguasaan konsep norma pada peserta didik. Peneliti menerapkan jalur kuantitatif melalui rancangan pra-eksperimental dengan skema One Group Pretest–Posttest. Sebanyak 28 murid kelas lima terpilih sebagai partisipan melalui teknik sampling jenuh, yang berarti seluruh anggota populasi dijadikan sebagai subjek pengamatan. Instrumen penggalan data mengandalkan ujian di awal dan di akhir sesi, yang diperkuat melalui catatan observasi serta arsip dokumentasi. Dalam mengolah informasi yang terkumpul, peneliti memanfaatkan statistik deskriptif maupun inferensial, terutama melalui uji t sampel berpasangan setelah memastikan data terdistribusi secara

normal. Temuan dari kegiatan ini membuktikan bahwa kehadiran komik digital sebagai pendukung model penemuan mandiri (Discovery Learning) memberikan kemudahan yang berarti bagi siswa dalam menyerap materi mengenai norma.

Audina dan Ramadan (2025)

Karya ilmiah ini muncul dari upaya untuk menelusuri dampak pemanfaatan aplikasi Educandy dalam kerangka belajar berbasis permainan terhadap pencapaian materi Ilmu Pengetahuan Sosial di jenjang sekolah dasar. Pengumpulan data lapangan dilakukan pada lingkungan SD Negeri 138 Pekanbaru dengan melibatkan sebanyak 60 peserta didik dari kelas empat. Peneliti menerapkan teknik purposive sampling guna membagi subjek ke dalam dua kelompok berbeda, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang masing-masing dihuni oleh 30 siswa. Instrumen untuk menjaring informasi berupa rangkaian ujian tertulis dalam format pilihan ganda yang diselenggarakan pada tahap awal serta tahap akhir setelah pemberian materi. Kumpulan angka hasil belajar tersebut kemudian melewati proses pengujian syarat melalui uji normalitas dan homogenitas, sebelum akhirnya masuk ke tahap pembuktian hipotesis lewat uji t sampel independen. Berdasarkan olah data tersebut, terlihat bahwa integrasi paradigma belajar berbasis permainan lewat bantuan media Educandy memberikan perbedaan kualitas capaian yang mencolok jika dibandingkan dengan penerapan gaya mengajar konvensional.

Nikmah (2025)

Upaya untuk mendongkrak antusiasme peserta didik dalam mendalami materi Fiqih menjadi landasan utama bagi pelaksanaan kajian ini melalui penerapan skema belajar berbasis permainan. Peneliti memilih kerangka Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diselenggarakan dalam dua tahapan siklus di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Tunggulpayung, Kabupaten Indramayu. Sebanyak 25 murid kelas empat memegang peran ganda, yakni sebagai populasi sekaligus subjek inti dalam proses pengamatan. Guna menjaring informasi yang diperlukan, peneliti memanfaatkan instrumen berupa kuesioner, catatan partisipasi, serta observasi langsung terhadap dinamika di dalam ruang kelas. Melalui perpaduan statistik kualitatif dan kuantitatif, terlihat gambaran mengenai sejauh mana keterlibatan, tingkat pemahaman, serta dorongan internal siswa muncul. Seluruh data tersebut diolah secara deskriptif pada tiap fase, mulai dari tahap rancangan, eksekusi, pemantauan, hingga evaluasi di akhir siklus. Temuan akhir memberikan bukti bahwa kehadiran metode berbasis permainan menciptakan suasana belajar Fiqih yang jauh lebih memikat serta mendorong siswa untuk terlibat secara aktif.

Liana et al. (2025)

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan model Pembelajaran Berbasis Masalah yang dibantu dengan media Interaktif dalam meningkatkan capaian kompetensi berhitung siswa. Dengan menggunakan prosedur pengambilan sampel saturasi, seluruh siswa kelas lima SD Negeri Purwokerto 01 mengikuti survei tersebut. Penilaian kemampuan berhitung digunakan untuk mengumpulkan data baik sebelum dan sesudah terapi, bersama dengan observasi aktivitas pembelajaran dan dokumentasi yang menyertainya. Informasi yang dihimpun berupa catatan proses belajar siswa dan hasil penilaian numerik. Setelah data lulus uji yang diperlukan, analisis statistik inferensial digunakan untuk membandingkan kondisi sebelum dan sesudah model pembelajaran diterapkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan media Interaktif sangat mempengaruhi peningkatan kemampuan berhitung murid sekolah dasar.

Rosidah et al. (2025)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan paradigma pembelajaran berbasis permainan mempengaruhi pemahaman siswa Indonesia. Sampel siswa kelas tiga mengikuti penelitian yang dilakukan di MI Nurul Islam Kunir Lor, Kabupaten Lumajang. Guru dan pengurus sekolah diwawancarai, kegiatan pembelajaran diamati di kelas, dan penilaian pemahaman dilakukan sebelum dan sesudah

pengajaran. Baik data kuantitatif dari penilaian pemahaman bahasa maupun data kualitatif dari wawancara dan observasi dikumpulkan. Pendekatan analisis data deskriptif digunakan untuk menggambarkan bagaimana pembelajaran berbasis permainan mempengaruhi pemahaman dan kebiasaan belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis permainan secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa kelas tiga Indonesia, seperti yang terlihat dari tingkat keterlibatan, motivasi, dan pemahaman materi pelajaran yang lebih tinggi.

Noviyanti dan Sari (2025)

Melalui pemanfaatan teknik pembelajaran berbasis permainan, penelitian ini berupaya untuk meningkatkan hasil pembelajaran pendidikan Pancasila tentang hak dan kewajiban materi. Sampel siswa kelas satu mengikuti penelitian yang dilakukan di MI Muhammadiyah Sidorejo Bandongan, Kabupaten Magelang. Tes diberikan baik sebelum dan sesudah tindakan diterapkan, wawancara dilakukan, dan kegiatan pembelajaran diamati. Informasi yang dikumpulkan meliputi informasi kuantitatif dari penilaian pembelajaran siswa serta informasi kualitatif dari observasi dan wawancara. Sepanjang fase perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi dalam dua siklus Penelitian Tindakan Kelas, analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data. Temuan tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa.

Indriani et al. (2025)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran berbasis permainan mempengaruhi hasil belajar siswa dalam matematika. Sampel mahasiswa IB sengaja dipilih untuk penelitian yang dilakukan di SDN 2 Imbanagara Raya, Kabupaten Ciamis. Dengan menggunakan media Garis Bilangan, disediakan materi ujian pendahuluan dan ujian akhir operasi penjumlahan dan pengurangan untuk menghimpun data. Analisis statistik deskriptif dan inferensial digunakan untuk menganalisis data, dimulai dengan uji prasyarat dan dilanjutkan ke uji perbedaan dengan menggunakan metode statistik nonparametrik. Temuan menunjukkan bahwa menggunakan paradigma Pembelajaran Berbasis Permainan secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa aritmatika sekolah dasar.

Tabel 1. Efektivitas Metode Pembelajaran Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

No	Peneliti (Tahun)	Lokasi Penelitian	Fokus Penelitian	Temuan Utama
1	Aziziyah et al. (2025)	SD Negeri 1 Sukorejo	Pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar siswa	Pembelajaran berbasis permainan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
2	Rusdi (2025)	SDN 2 Batealit, Jepara	Game Based Learning berbantuan flashcard pada	Pendekatan Game Based Learning dengan

			materi pecahan	<i>flashcard</i> berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika.
3	Rondli dan Khoirinnida (2025)	SD di Kabupaten Grobogan	<i>Discovery Learning</i> berbantuan komik digital pada pemahaman norma	Model <i>Discovery Learning</i> dengan komik digital meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.
4	Audina dan Ramadan (2025)	SD Negeri 138 Pekanbaru	<i>Game Based Learning</i> berbantuan <i>Educandy</i> pada pembelajaran	Pembelajaran berbasis permainan dengan <i>Educandy</i> lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.
5	Nikmah (2025)	MI Al-Islamiyah Tunggulpayung, Indramayu	Pembelajaran berbasis permainan pada pembelajaran fiqih	Pendekatan berbasis permainan meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa secara signifikan.
6	Liana <i>et al.</i> (2025)	SD Negeri Purwokerto 01	<i>Problem Based Learning</i> berbantuan media interaktif pada kemampuan berhitung	Model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media interaktif berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berhitung.
7	Rosidah <i>et al.</i> (2025)	MI Nurul Islam Kunir Lor, Lumajang	Pembelajaran berbasis permainan terhadap pemahaman siswa	Pembelajaran berbasis permainan meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.
8	Noviyanti dan	MI Muhammadiyah	Pembelajaran	Pembelajaran

	Sari (2025)	Sidorejo, Bandongan, Magelang	berbasis permainan hasil belajar siswa	berbasis permainan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.
9	Indriani <i>et al.</i> (2025)	SDN 2 Imbanagara Raya, Ciamis	<i>Game Based Learning</i> pada pembelajaran matematika	Model pembelajaran berbasis permainan meningkatkan hasil belajar matematika secara signifikan.

Pendekatan pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) telah terbukti berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar dalam berbagai disiplin ilmu, menurut sintesis dari berbagai penelitian sebelumnya. Menurut penelitian Aziziyah (2025), pembelajaran berbasis permainan sangat meningkatkan hasil belajar siswa dengan mendorong lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Rusdi (2025), yang mengklaim bahwa penggunaan pembelajaran berbasis permainan berbantuan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan, karena membuat konsep abstrak lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sejalan dengan perspektif Teori Konstruktivisme yang menyebutkan bahwa aktivitas bermain dalam *Game Based Learning* memungkinkan siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (Piaget, 1950; Vygotsky, 1978).

Selain berdampak pada hasil pembelajaran kognitif, *Game Based Learning* juga terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Nikah *et al.* (2025) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan secara signifikan meningkatkan keterlibatan serta partisipasi siswa dalam pembelajaran fiqih. Hubungan metode pembelajaran serta motivasi belajar siswa (Purwanti *et al.*, 2014) memperkuat fakta tersebut, sebagaimana penelitian Syafa *et al.* (2025) juga mengungkapkan bahwa penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan meningkatkan pemahaman siswa kelas III, yang ditunjukkan melalui peningkatan motivasi belajar, aktivitas siswa, maupun pemahaman materi pembelajaran. Selain itu, penelitian yang menggunakan aplikasi pendidikan serta media digital meningkatkan kemandirian pembelajaran berbasis permainan, yang juga dipengaruhi oleh pengaruh media pembelajaran, motivasi belajar, serta gaya belajar visual (Ramadhan & Darmawan, 2025) terhadap capaian akhir. Penguatan aspek emosional juga krusial, mengingat peran model pembelajaran serta kecerdasan emosional terhadap capaian hasil belajar (Darmawan *et al.*, 2026d) sangat menentukan keberhasilan interaksi di kelas.

Dibandingkan dengan pengajaran tradisional, Audina dan Ramadan (2025) menemukan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis permainan dengan penggunaan aplikasi *Educandy* sangat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Menurut Indriani dan Utami (2025), penggunaan pembelajaran berbasis permainan berbantuan media Garis Bilangan sangat meningkatkan tujuan pembelajaran matematika siswa di sekolah dasar. Keberhasilan ini tidak lepas dari pengaruh metode pembelajaran serta gaya belajar terhadap hasil belajar (Putra & Darmawan, 2024) yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dalam konteks modern, peran *blended learning* dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Darmawan *et al.*, 2024) memberikan

dimensi baru pada efektivitas instruksional. Penggunaan teknologi ini selaras dengan kontribusi literasi digital, pemanfaatan media pembelajaran, serta kemandirian belajar terhadap prestasi akademik (Rizal et al., 2024). Namun, pendidik juga perlu memperhatikan pengaruh metode pemberian tugas terhadap kejenuhan belajar (Noviyanti et al., 2024) agar inovasi berbasis permainan tetap menjaga antusiasme siswa secara konsisten.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, penerapan *Game Based Learning* (GBL) memiliki implikasi bahwa model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif di sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat mengintegrasikan permainan edukatif serta media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran agar materi lebih mudah dipahami dan pembelajaran menjadi lebih menarik. Selain itu, dukungan sarana pembelajaran dari sekolah juga diperlukan agar penerapan GBL dapat berjalan secara optimal. Dengan demikian, berdasarkan berbagai data empiris, dapat dikatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan merupakan paradigma pembelajaran yang efisien, mudah beradaptasi, dan relevan yang dapat digunakan di sekolah dasar untuk meningkatkan hasil pembelajaran akademik dan elemen non-kognitif seperti keterlibatan siswa dan motivasi.

Daftar Pustaka

- Almaghfiroh, Z. A., & Darmawan, D. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa Tingkat Madrasah Tsanawiyah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(1), 104-119.
- Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 799-812.
- Audina, M., & Ramadan, Z. H. (2025). Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Educandy terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(3), 457-467.
- Aziziyah, U., Supriatna, A., & Syach, A. (2025). Pengaruh Metode Games Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Fikih Kelas V di MI Tarbiyatul Athfal. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan*, 4(11), 4107-4120.
- Chada, N. S. (2023). Structured Evaluation in Mentoring Programs for Student Career Development in Higher Education. *Bulletin of Science, Technology and Society*, 2(3), 64-71.
- Darmawan, D., & Khoiroh, Z. (2026). Pengaruh Penggunaan Game Edukatif terhadap Minat Belajar Siswa SD. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 47-60.
- Darmawan, D., Andini, H., & Sholihah, P. F. (2026a). Pengaruh Kompetensi Guru dan Metode Pembelajaran terhadap Hasil Belajar pada Siswa MTS. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(01), 188-208.
- Darmawan, D., Putri, Y. C. A., & Solichah, R. A. (2026b). Peran Model Inkuiri dan Media Interaktif dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa MI: Kajian Literatur. *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora*, 4(4), 1429-1444.
- Darmawan, D., Shofa, F., & Sholikhah, H. (2026c). Efek Metode Pembelajaran Berbasis Cerita dan Media Pembelajaran terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar di Era Globalisasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 120-148.
- Darmawan, D., Toyyibah, N., & Firnanda, N. E. P. (2026d). Studi Literatur Mengenai Peran Model Pembelajaran dan Kecerdasan Emosional terhadap Capaian Hasil

- Belajar Siswa Tingkat SMP. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 5(3), 1875-1894.
- Darmawan, D., Zahid, R. A., & Fajar, A. S. M. (2024). The Role of Blended Learning in Developing Students' Critical Thinking Skills in the Digital Age. *Studi Ilmu Sosial Indonesia*, 4(1), 71-86.
- Fatmawati, T., Jaya, A., Rasid, R., & Abubakar, A. (2025). Transformasi Pendidikan Dasar melalui Kurikulum Merdeka: Analisis Dampak pada Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, 7(1), 14-30.
- Gani, A. (2025). Character Education and Children's Socio-Emotional Development in the Social Interaction Environment. *Studi Ilmu Sosial Indonesia*, 5(1), 103-116.
- Gautama, E. C., & Mardikaningsih, R. (2022). Driving Sustainable Behavior Change through Education and Public Awareness. *Journal of Social Science Studies*, 2(1), 259-264.
- HD, A. A., Aliyah, N. D., & Darmawan, D. (2024). Strategi Belajar: Pengamatan Dinamika Motivasi Siswa di SD Negeri Paseseh 01 Tanjungbumi Bangkalan Madura Melalui Manajemen Kelas, Media Pembelajaran, dan Etika Guru. *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*, 5(2), 13-28.
- Indriani, N., Nurlatifah, N., & Utami, R. W. (2025). Pengaruh Model Games Based Learning terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Elementary Education: Strategies, Innovations, Curriculum, and Assesment*, 2(1), 92-107.
- Issalillah, F., & Khayru, R. K. (2021). Stress and Reference Group Contribution to Achievement Motivation of Student. *Studi Ilmu Sosial Indonesia*, 1(1), 13-28.
- Khunafah, K., Aliyah, N. D., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Kemandirian Belajar, Lingkungan Belajar, dan Metode Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Siswa SDN di Desa Bangeran Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 22(02), 111-125.
- Laili, N., Darmawan, D., & El Yunusi, M. Y. M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran, Metode Pembelajaran, dan Dukungan Orang Tua terhadap Minat Belajar Siswa SMP Buana Waru Sidoarjo. *Khazanah Pendidikan*, 18(2), 260-271.
- Lembong, D., Hutomo, S., & Darmawan, D. (2015). *Komunikasi Pendidikan*,. IntiPresindo Pustaka, Bandung.
- Liana, I. R., Happy, N., & Pramasdyahsari, A. S. (2025). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif pada Capaian Asesmen Kompetensi Minimum Numerasi Siswa. *JIPMat*, 10(1), 56-65.
- Mardikaningsih, R. (2014a). Faktor-Faktor yang memengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 13-24.
- Mardikaningsih, R. (2014b). Metode Pembelajaran dan Variasi Penerapannya. *Jurnal Ilmiah Manajemen Pendidikan Indonesia*, 1(1), 43-54.
- Nikmah, N. (2025). Penerapan Model Game-Based Learning untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Fiqih pada Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Tunggalpayung. *Wulang: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 24-31.
- Noviyanti, D. V., El-Yunusi, M. Y. M., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Bimbingan Belajar, Regulasi Emosi, dan Metode Pemberian Tugas terhadap Kejenuhan Belajar Siswa di SMA Khairunnas Gunung Anyar Surabaya. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 3717-3729.
- Noviyanti, N., & Sari, K. P. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban dengan Metode GBL (Game Based Learning). *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 925-932.

- Piaget, J. (1950). *The Psychology of Intelligence*. Routledge, London.
- Purwanti, S., Palambeta, T., Darmawan, D., & Arifin, S. (2014). Hubungan Metode Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 37-46.
- Putra, F. P., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa MI Roudlotul Mustashlihin Masangan Kulon Sukodono Sidoarjo. *Journal on Education*, 6(3), 16847-16856.
- Ramadhan, A. M., & Darmawan, D. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, dan Gaya Belajar Visual terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Islam Al-Amin Suko Sukodono Sidoarjo. *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(3), 901-918.
- Rizal, M. I., El-Yunusi, M. Y. M., & Darmawan, D. (2024). Literasi Digital, Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Kemandirian Belajar: Kontribusinya terhadap Prestasi Akademik di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(2), 905-917.
- Rondli, W. S., & Khoirinnida, Y. (2025). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Komik Digital terhadap Pemahaman Konsep Norma dalam Kehidupan Siswa Sekolah Dasar. *Journal Prakarsa Paedagogia*, 8(1), 1-9.
- Rosidah, A. S. A., Rizkiyah, M. P., Nada, A. Q., Rafik, A., Hadi, S., & Mislikhah, S. (2025). Implementasi Game Based Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa Kelas III MI Nurul Islam Lumajang. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 3(6), 53-65.
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 347-360.
- Sajjapong, T., Darmawan, D., & Marsal, A. P. (2022). The Role of Social Stereotypes in Shaping Opportunities and Inequalities in Society: Their Impact on Education, Employment, and Intergroup Interactions. *Bulletin of Science, Technology and Society*, 1(1), 44-49.
- Saroinsong, B., & Sinambela, E. A. (2014). Uji Beda Hasil Belajar Siswa melalui Metode Pembelajaran Ceramah dan Metode Pembelajaran Simulasi. *Jurnal Ilmiah Manajemen Pendidikan Indonesia*, 1(1), 33-42.
- Seran, G., & Ismail, A. binti. (2025). Family Social Capital and Quality Management in Primary and Secondary Education. *Bulletin of Science, Technology and Society*, 4(3), 91-102.
- Sitorus, M. C. S., Simamora, S. M., & Danis, A. (2025). Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa di SDN 101786 Medan Helvetia Tahun Ajaran 2024/2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 252-266.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press, Cambridge.
- Warin, A. K. (2022). Reconstructing Community Futures through Non-Formal Education for Participatory and Inclusive Social Advancement. *Journal of Social Science Studies*, 2(1), 183-188.