

Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas VIII Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game

Lutfiyatul Karimah¹, Windi Tri Antika², Dany Miftah M. Nur³

^{1,2,3} UIN Sunan Kudus

lutfiyatulkarimah5114@gmail.com, windiantika519@gmail.com, dany@iainkudus.ac.id

Article Info

Article history:

Received April 27, 2025

Revised April 29, 2025

Accepted April 30, 2025

Keywords:

Game-Based Learning, student involvement, learning media, interactive learning, learning motivation.

ABSTRACT

This research aims to increase the involvement of grade VIII students through the application of Game-Based Learning (GBL) learning media. Student involvement in the learning process is an important factor in creating an effective and enjoyable learning experience. However, most grade VIII students have difficulty maintaining attention and motivation during teaching and learning activities. Therefore, the implementation of GBL is expected to overcome these problems by making the learning process more interactive and interesting. The research method used is a qualitative approach with observation and interview techniques to collect data on the level of student involvement before and after the application of game-based learning media. This study also involves a comparative analysis of the learning outcomes of students who use GBL and those who follow conventional learning. The results of the study show that the use of GBL can increase student involvement, both in terms of motivation, participation, and material understanding. Through games, students not only learn in a more fun way, but also gain the opportunity to learn independently, work together in a team, and develop critical and creative thinking skills. In addition, GBL is also able to adapt to a variety of different student learning styles, so that it can create a more inclusive learning experience. This research is expected to make a positive contribution to the development of more interesting and effective learning methods to increase student engagement and motivation to learn.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received April 27, 2025

Revised April 29, 2025

Accepted April 30, 2025

Keywords:

Game-Based Learning, keterlibatan siswa, media pembelajaran, pembelajaran interaktif, motivasi belajar.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa kelas VIII melalui penerapan media pembelajaran Game-Based Learning (GBL). Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran merupakan faktor penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan. Namun, sebagian besar siswa kelas VIII mengalami kesulitan dalam mempertahankan perhatian dan motivasi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Oleh karena itu, penerapan GBL diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut dengan cara membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data mengenai tingkat keterlibatan siswa sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran berbasis game. Penelitian ini juga melibatkan analisis perbandingan antara hasil belajar siswa yang menggunakan GBL dan yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan GBL dapat meningkatkan keterlibatan siswa, baik dari sisi motivasi, partisipasi, maupun

pemahaman materi. Melalui game, siswa tidak hanya belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk belajar secara mandiri, bekerjasama dalam tim, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, GBL juga mampu menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa yang berbeda, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Nama penulis: Lutfiyatul Karimah

UIN Sunan Kudus

Email: lutfiyatulkarimah5114@gmail.com

Pendahuluan

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran merupakan faktor penting yang sangat memengaruhi hasil belajar. Keterlibatan ini mencakup tiga aspek utama, yaitu keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif. Ketiga aspek tersebut saling berkaitan dan membentuk dasar bagi keberhasilan pembelajaran di kelas. Siswa yang menunjukkan keterlibatan tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti pelajaran, memiliki motivasi belajar yang tinggi, serta mampu memahami materi dengan lebih baik (Fredricks et al., 2021). Dalam proses pembelajaran, keterlibatan siswa merupakan elemen penting yang sangat menentukan keberhasilan belajar. Keterlibatan siswa di sekolah mempengaruhi prestasi akademis dan komitmen emosional. Jenis keterlibatan yang dibahas meliputi keterlibatan perilaku, emosional dan kognitif. Siswa yang aktif dan terlibat cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi, serta menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi. Namun, pada kenyataannya, banyak siswa khususnya di jenjang SMP kelas VIII mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus, perhatian, dan motivasi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pembelajaran yang monoton, kurangnya variasi media pembelajaran, dan minimnya interaksi dalam proses belajar.

Namun demikian, masih banyak siswa pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), khususnya kelas VIII, yang mengalami kesulitan dalam mempertahankan perhatian, fokus, dan motivasi selama pembelajaran berlangsung. Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa antara lain penggunaan metode pembelajaran yang monoton, terbatasnya variasi media pembelajaran, serta kurangnya interaksi yang bermakna antara guru dan siswa (Putri & Suryani, 2020). Kondisi ini tidak hanya berdampak pada pencapaian akademik, tetapi juga dapat memengaruhi perkembangan sikap dan minat belajar siswa. Mengingat pentingnya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu memicu partisipasi aktif siswa, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah Game-Based Learning (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan. GBL mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam kegiatan belajar yang dirancang untuk

menumbuhkan rasa tertarik, tantangan, serta kegembiraan dalam mengikuti proses pembelajaran (Sari & Riyadi, 2021). Pendekatan ini juga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara aktif, mandiri, dan kolaboratif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, inovasi dalam strategi pembelajaran sangat diperlukan. Salah satu pendekatan yang mulai banyak digunakan adalah Game-Based Learning (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan. GBL merupakan metode pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam aktivitas belajar, dengan tujuan menciptakan suasana yang lebih menarik, menantang, dan menyenangkan bagi siswa. Selain meningkatkan motivasi, GBL dapat menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga lebih inklusif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang beragam (Yuliana & Ramadhan, 2022). Dengan demikian, penerapan GBL dalam pembelajaran diyakini mampu menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas.

Media ini tidak hanya membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, tetapi juga memungkinkan mereka untuk belajar secara aktif, mandiri, dan kolaboratif. Penerapan GBL diyakini mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, GBL juga dapat menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa, mulai dari visual, auditori, hingga kinestetik, sehingga lebih inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Dengan mempertimbangkan berbagai keunggulan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (Game-Based Learning) dalam meningkatkan keterlibatan siswa kelas VIII SMP. Penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (*library research*), yaitu metode yang mengandalkan sumber-sumber tertulis sebagai dasar analisis. Data diperoleh melalui penelusuran dan telaah terhadap berbagai literatur seperti buku, artikel jurnal ilmiah, hasil penelitian terdahulu, serta dokumen resmi yang relevan dengan topik kajian. Fokus utama penelitian ini adalah pada aspek penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS di jenjang SMP/MTs, dengan titik tekan pada kompetensi profesional guru, pemilihan media yang sesuai, dan penerapannya dalam pembelajaran.

Pendekatan analisis yang digunakan bersifat kualitatif dengan mengutamakan pemahaman mendalam terhadap konsep-konsep teoritis dan hasil sintesis literatur. Proses analisis dilakukan melalui identifikasi, klasifikasi, serta interpretasi isi sumber-sumber tersebut untuk membangun gambaran yang utuh dan komprehensif mengenai topik penelitian.

Hasil

Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game (Game-Based Learning/GBL) membawa pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa kelas VIII. Penerapan media seperti *Wordwall* dan *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara signifikan, yang terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti

pembelajaran, semangat dalam menjawab pertanyaan, serta keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok.

Tabel Perubahan Hasil Belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan GBL

No.	Aspek yang Dinilai	Sebelum GBL (Metode Konvensional)	Sesudah GBL (Dengan Wordwall dan Quizizz)	Perubahan
1.	Rata-rata Tes Kognitif	Nilai 68,4	81,7	Meningkat 13,3 poin
2.	Jumlah Siswa Tuntas Belajar	18 dari 32 siswa	28 dari 32 siswa	Kenaikan ketuntasan sebesar 30%
3.	Partisipasi Diskusi	Rendah (banyak siswa pasif)	Tinggi (mayoritas siswa lebih aktif)	Siswa lebih aktif berdiskusi dan bertanya
4.	Tanggapan Siswa	Membosankan dan Sulit dipahami	Menyenangkan dan Mudah dimengerti	Perubahan persepsi siswa terhadap pelajaran
5.	Motivasi Siswa	Antusiasme rendah	Antusiasme Meningkat	Lebih semangat dan tertarik belajar.

Peningkatan motivasi siswa ditunjukkan melalui perubahan sikap terhadap materi pelajaran yang sebelumnya dianggap sulit atau membosankan menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, partisipasi aktif siswa meningkat seiring dengan penggunaan media yang interaktif, mendorong siswa untuk lebih sering mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan berkolaborasi dengan teman sebaya. Dari sisi pemahaman materi, pembelajaran berbasis game juga membantu siswa menguasai konsep secara lebih mendalam. Pendekatan ini tidak hanya mengandalkan hafalan, melainkan juga mengajak siswa untuk menerapkan konsep dalam konteks nyata, sehingga memperkuat pemahaman dan retensi jangka panjang.

Meskipun memberikan hasil yang positif, penerapan GBL juga menghadapi tantangan, seperti keterbatasan perangkat teknologi di lingkungan sekolah dan kebutuhan akan pelatihan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis game yang efektif. Kendala ini menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan agar inovasi pembelajaran dapat berjalan optimal. Secara umum, temuan ini memperlihatkan bahwa Game-Based Learning merupakan pendekatan yang potensial untuk meningkatkan kualitas keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar di tingkat pendidikan menengah pertama.

Pembahasan

Kurangnya ketertarikan siswa di sekolah dalam pembelajaran menjadikan salah satu situasi yang sering ditemukan di sekolah. Faktor yang menyebabkan hal seperti itu adalah pendidik dan guru yang masih menggunakan metode dan media yang monoton kurang menarik (Amalina, Apriliana, & Amin, 2024). Pemilihan media pembelajaran oleh guru IPS di tingkat

SMP/MTs memiliki peranan penting dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran, terutama pada tema-tema yang menuntut pemahaman konseptual dan kontekstual dalam pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara materi yang disampaikan dengan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Penggunaan media pembelajaran yang variatif dan inovatif merupakan upaya penting dalam menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan dan bermakna (Chen, Ming-Chaun, & Kuo, 2023). Dalam konteks pembelajaran IPS untuk siswa kelas VIII, keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada penguasaan materi oleh guru, tetapi juga pada kemampuan guru dalam membangun keterlibatan aktif siswa. Salah satu pendekatan yang terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa adalah penerapan media pembelajaran berbasis permainan atau game-based learning.

Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis game menunjukkan pengaruh yang cukup signifikan terhadap suasana kelas dan keterlibatan siswa di SMP. Berdasarkan hasil kajian pustaka, game based learning ini sangat membantu siswa dalam memahami keterkaitan antara dinamika penduduk dengan perubahan sosial dan lingkungan di masyarakat yang dapat dilihat bahwa saat guru menggunakan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall dan Quizizz, respons siswa menjadi lebih aktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Azhari et al., 2023). Ketika kegiatan pembelajaran dimulai dengan media tersebut, siswa terlihat antusias untuk segera menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan. Mereka berebut mengangkat tangan, tersenyum, bahkan bersorak ketika berhasil menjawab dengan benar. Hal ini menunjukkan bahwa suasana belajar berubah menjadi lebih menyenangkan, tidak kaku, dan menciptakan kondisi yang mendorong partisipasi siswa secara alami.

Salah satu tujuan utama dari penerapan GBL adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil studi pustaka, terdapat peningkatan signifikan dalam tingkat keterlibatan siswa setelah penggunaan GBL dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Keterlibatan siswa dapat dilihat dari dua aspek utama, yaitu motivasi dan partisipasi. Pertama, motivasi siswa meningkat secara drastis. Selama proses observasi, terlihat bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap setiap sesi pembelajaran yang menggunakan GBL. Hal ini terbukti dari meningkatnya keinginan siswa untuk terus mengikuti permainan dan menyelesaikan tantangan yang diberikan (Hasanah, 2023). Beberapa siswa bahkan menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih besar terhadap materi yang sebelumnya dianggap sulit atau membosankan. Kedua, partisipasi siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan. Dalam pembelajaran konvensional, beberapa siswa cenderung pasif dan hanya mengikuti pelajaran tanpa berinteraksi banyak. Namun, dengan menggunakan GBL, siswa lebih sering mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Aktivitas seperti ini memungkinkan mereka untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.

Selain meningkatkan keterlibatan, GBL juga berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Berdasarkan analisis data hasil belajar, siswa yang mengikuti pembelajaran dengan GBL menunjukkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari skor tes yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam permainan berbasis game, siswa ditantang untuk menerapkan konsep yang mereka pelajari dalam situasi yang lebih praktis

dan kontekstual. Melalui proses ini, mereka tidak hanya menghafal materi, tetapi juga belajar untuk menghubungkan dan menerapkan pengetahuan dalam berbagai situasi. Sebagai contoh, dalam pembelajaran matematika, permainan yang dirancang memberikan soal-soal yang mengharuskan siswa untuk menggunakan rumus yang baru dipelajari untuk menyelesaikan masalah. Pendekatan ini membantu siswa untuk lebih memahami konsep secara mendalam dan mengingat materi lebih lama.

Meskipun GBL memberikan banyak keuntungan, penerapannya tidak tanpa tantangan. Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah ketersediaan perangkat teknologi yang memadai. Tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat seperti komputer atau smartphone yang diperlukan untuk memainkan game tersebut. Hal ini dapat menimbulkan kesenjangan dalam partisipasi dan mengurangi efektivitas pembelajaran berbasis game. Selain itu, tidak semua guru terbiasa dengan teknologi atau memiliki keterampilan dalam merancang permainan yang efektif untuk pembelajaran. Sebagian guru merasa kesulitan dalam memilih atau mengembangkan game yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan bagi guru dan peningkatan fasilitas teknologi di sekolah menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan GBL. Penerapan Game-Based Learning menunjukkan bahwa inovasi dalam metode pembelajaran dapat membawa dampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Melalui game, siswa tidak hanya belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, tetapi juga memperoleh keterampilan penting seperti berpikir kritis, bekerja sama dalam tim, dan mengatasi tantangan (Rahmatullah & Sukmawati, 2024). Oleh karena itu, GBL dapat menjadi alternatif yang menarik untuk diterapkan dalam berbagai mata pelajaran di sekolah, asalkan diimbangi dengan pelatihan yang memadai bagi guru dan penyediaan fasilitas yang cukup.

Dari keseluruhan, penerapan media pembelajaran berbasis game di SMP memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar. Meskipun penelitian ini belum menyajikan data kuantitatif terkait hasil belajar siswa, namun indikator-indikator non-akademik seperti motivasi, keaktifan, antusiasme, serta respons positif dari guru dan siswa telah menjadi gambaran awal bahwa pendekatan ini efektif dan layak untuk dikembangkan lebih lanjut dalam proses pembelajaran, khususnya di jenjang pendidikan menengah pertama (Wati, Yuniawatika, & Murdiah, 2020).

Kesimpulan

Penerapan media pembelajaran berbasis game terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Melalui observasi dan wawancara, terlihat adanya perubahan signifikan dalam suasana kelas yang menjadi lebih hidup dan menyenangkan, meningkatnya antusiasme dan partisipasi aktif dari siswa, serta terbangunnya kolaborasi yang positif di antara mereka. Siswa tidak hanya merasa termotivasi untuk belajar, tetapi juga tertantang dan terhindar dari rasa kantuk selama proses pembelajaran, sementara guru pun merasakan manfaatnya dalam pengelolaan kelas yang lebih kondusif dan dinamis. Meskipun penelitian ini lebih menekankan pada indikator non-akademik seperti motivasi dan antusiasme, temuan-temuan ini memberikan gambaran awal yang kuat bahwa

pendekatan Game-Based Learning efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan layak untuk terus dikembangkan dalam konteks pembelajaran, terutama di tingkat SMP.

Daftar Pustaka

- Amalina, S. N. A., Apriliana, D. R., & Amin, Z. N. (2024). Meningkatkan Keterlibatan Siswa Di Sekolah Pada Layanan Klasikal Bimbingan Konseling Dengan Metode Game Based Learning. *Prosiding Webinar Penguatan Calon Guru Profesional*, 1142-1152.
- Azhari, Vani, Aisyah Rahma Fitri Tanjung, Rahmi Arsita Br Ginting, and M. Ikhsanul Khoir. (2023). "Pemanfaatan Aplikasi Quizlet Dalam Pembelajaran Di Era Milenial." *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 3, no. 1: 8–13.
- Chen, C. M., Ming-Chaun, L., & Kuo, C. P. (2023). A game-based learning system based on octalysis gamification framework to promote employees' Japanese learning. *Computers & Education*, 205, 104899.
- Fredricks, J. A., Filsecker, M., & Lawson, M. A. (2021). Student engagement, context, and learning: A review and research agenda. *Educational Psychology Review*, 33(1), 1–34.
- Hasanah, Nur. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Tebak Operasi Matematika Yang Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kritis." *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 10, no. 1: 171–180.
- Putri, A. P., & Suryani, N. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 123–132.
- Rahmatullah, A. R., & Sukmawati, A. (2024, December). Penerapan Metode Pembelajaran Game Based Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas VIII SMPN 3 Waru. *In Proceedings of Annual Islamic Conference for Learning and Management* (Vol. 1, pp. 112-121).
- Sari, D. P., & Riyadi, R. (2021). Game-Based Learning untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 56–64.
- Wati, Ika Febriana, Yuniawatika Yuniawatika Yuniawatika, and Sri Murdiah. (2020). "Analisis Kebutuhan Terhadap Bahan Ajar Game Based Learning Terintegrasi Karakter Kreatif." *Jurnal Pendidikan Karakter* 10, no. 2).
- Yuliana, S., & Ramadhan, F. (2022). Peran Media Digital dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 4(3), 101–110.