

PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD

Magfirah¹, Siti Inganah²
almagfirah1987@gmail.com¹, inganah@umm.ac.id²
Universitas Muhammadiyah Malang

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan metode pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks fiksi dan nonfiksi di kelas V SD Inpres Pannujuang. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran konvensional yang cenderung monoton. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Peneliti berperan langsung sebagai guru kelas V yang melaksanakan pembelajaran, dengan subjek penelitian sebanyak 13 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis game mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif secara positif. Siswa terlihat lebih antusias, aktif, serta menunjukkan peningkatan minat terhadap materi. Guru juga lebih mudah memantau pemahaman siswa melalui hasil permainan edukatif tersebut. Dengan demikian, metode pembelajaran berbasis game terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar dan dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran Berbasis Game, Motivasi Belajar, Siswa Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tahap awal yang sangat menentukan arah perkembangan kemampuan belajar siswa. Pada jenjang ini, siswa mulai membangun fondasi literasi, numerasi, serta keterampilan sosial-emosional yang menjadi bekal bagi jenjang berikutnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar seharusnya mampu menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, dan motivasi belajar yang tinggi. Namun, kenyataannya di lapangan, pembelajaran sering kali masih berpusat pada guru dan menggunakan metode konvensional yang cenderung monoton. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan cepat kehilangan semangat belajar (Sari & Wibowo, 2022).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, tantangan tersebut semakin terasa ketika siswa harus memahami materi yang bersifat abstrak, seperti membedakan teks fiksi dan nonfiksi. Materi ini menuntut kemampuan berpikir kritis dan pemahaman terhadap struktur serta isi bacaan. Jika pembelajaran disampaikan secara satu arah, siswa mudah merasa bosan dan tidak termotivasi untuk mengeksplorasi makna teks lebih dalam (Yuliani, 2021). Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan inovasi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga memperhatikan faktor afektif dan motivasional siswa.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk menjawab tantangan tersebut adalah metode pembelajaran berbasis game atau *game-based learning*. Prensky (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis game mengintegrasikan elemen permainan dalam proses belajar, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan, konsentrasi, dan semangat belajar siswa. Melalui permainan, siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan karena dihadapkan pada tantangan, kompetisi sehat, serta umpan balik langsung atas hasil yang mereka capai (Ismail et al., 2023). Dengan demikian, game tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga media edukatif yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Penelitian-penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti Quizizz, Kahoot!, dan Wordwall dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar

siswa di berbagai jenjang pendidikan dasar (Kurniawati & Widodo, 2022; Lestari & Pradana, 2023). Aplikasi-aplikasi ini menyediakan tampilan visual yang menarik, sistem poin, dan elemen waktu yang menumbuhkan semangat kompetitif dalam diri siswa. Di sisi lain, guru dapat dengan mudah memantau perkembangan siswa melalui hasil permainan dan umpan balik yang diberikan sistem secara otomatis.

Selain didukung oleh bukti empiris, efektivitas metode ini juga dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar. Deci dan Ryan (2000) dalam *Self-Determination Theory* menyatakan bahwa motivasi intrinsik siswa berkembang ketika mereka merasa memiliki kendali terhadap proses belajar (autonomy), merasa kompeten (competence), dan terhubung dengan orang lain (relatedness). Pembelajaran berbasis game mengakomodasi ketiga aspek tersebut karena memungkinkan siswa untuk mengambil keputusan, merasakan keberhasilan, dan berinteraksi dengan teman sebayanya dalam suasana yang menyenangkan dan tidak menegangkan.

Dengan melihat kondisi tersebut, penting bagi guru untuk mengadopsi strategi pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21, yaitu generasi yang akrab dengan teknologi digital dan pembelajaran interaktif. Berdasarkan pemikiran itu, penelitian ini berfokus pada penggunaan metode pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks fiksi dan nonfiksi di kelas V SD Inpres Pannujuang. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan menggambarkan secara mendalam proses penerapan metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena memberikan ruang bagi peneliti untuk memahami fenomena pembelajaran secara alami, kontekstual, dan menyeluruh (Creswell, 2018). Fokus penelitian diarahkan pada proses dan dampak penerapan metode terhadap perilaku belajar siswa selama kegiatan berlangsung.

Penelitian dilaksanakan di SD Inpres Pannujuang, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan, pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 13 siswa kelas V serta peneliti sendiri yang berperan sebagai guru kelas V yang mengajarkan Bahasa Indonesia. Materi yang diajarkan adalah teks fiksi dan nonfiksi, dengan penekanan pada peningkatan motivasi belajar melalui metode pembelajaran berbasis game.

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai guru sekaligus instrumen utama penelitian. Menurut Moleong (2019), dalam penelitian kualitatif peneliti merupakan perencana, pelaksana, pengumpul data, penganalisis, sekaligus pelapor hasil penelitian. Oleh karena itu, peneliti terlibat secara langsung dalam seluruh proses pembelajaran untuk memperoleh data yang autentik mengenai motivasi belajar siswa.

Kegiatan penelitian dilaksanakan dalam satu kali pertemuan selama 2×35 menit. Prosedurnya meliputi tiga tahap:

1. Perencanaan: penyusunan RPP dan desain kegiatan belajar dengan integrasi media permainan digital seperti Quizizz dan Wordwall yang disesuaikan dengan materi teks fiksi dan nonfiksi.
2. Pelaksanaan: peneliti menerapkan pembelajaran berbasis game di kelas. Kegiatan diawali dengan pengantar materi secara singkat, kemudian dilanjutkan dengan permainan interaktif, dan diakhiri dengan refleksi pembelajaran bersama siswa.
3. Refleksi: dilakukan dengan meninjau hasil observasi serta dokumen kegiatan (foto, tanggapan siswa, dan hasil permainan) untuk menganalisis perubahan motivasi belajar

siswa.

Data penelitian diperoleh melalui dua teknik utama:

- Observasi: digunakan untuk mencatat aktivitas dan respon siswa selama pembelajaran berlangsung, terutama indikator motivasi seperti antusiasme, partisipasi, dan perhatian terhadap materi.
- Dokumentasi: berupa foto kegiatan, hasil skor permainan digital, serta catatan refleksi guru setelah pembelajaran.

Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (2018) yang meliputi tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data hasil observasi dan dokumentasi direduksi untuk mengidentifikasi indikator motivasi yang relevan, kemudian disajikan secara deskriptif dalam bentuk narasi. Kesimpulan ditarik berdasarkan kecenderungan perubahan motivasi siswa sebelum, selama, dan sesudah kegiatan pembelajaran berbasis game.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis game pada materi teks fiksi dan nonfiksi di kelas V SD Inpres Pannujuang berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Siswa tampak **antusias, aktif, dan bersemangat** dalam mengikuti kegiatan. Selama proses pembelajaran, suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif; siswa saling berkompetisi secara sehat untuk memperoleh skor tertinggi dalam permainan *Quizizz* dan *Wordwall*.

Selain itu, siswa juga terlihat **lebih fokus**, memperhatikan instruksi guru, dan menunjukkan keberanian untuk bertanya serta menjawab pertanyaan yang muncul selama kegiatan berlangsung. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan dukungan dan umpan balik positif bagi setiap siswa, sehingga suasana belajar tetap kondusif dan menyenangkan.

Untuk memperjelas hasil observasi, berikut disajikan data persentase motivasi belajar siswa:

Tabel 1. Persentase Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Pannujuang

Indikator Motivasi	Jumlah Siswa (n=13)	Persentase (%)
Antusias dan aktif	12	90%
Fokus dalam belajar	10	80%
Berani bertanya	9	70%
Gembira mengikuti kegiatan	12	95%

Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan motivasi belajar yang tinggi. Indikator tertinggi terdapat pada aspek **kegembiraan (95%)**, diikuti **antusiasme dan keaktifan (90%)**. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Prensky (2021) yang menyatakan bahwa *game-based learning* memadukan unsur tantangan dan penghargaan, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian serupa oleh Kurniawati dan Widodo (2022) juga mengungkap bahwa penggunaan media digital seperti *Quizizz* dan *Wordwall* menumbuhkan motivasi dan partisipasi aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dari perspektif teori motivasi, hasil penelitian ini juga mendukung konsep **Self-**

Determination Theory (Deci & Ryan, 2000), yang menjelaskan bahwa motivasi belajar tumbuh ketika siswa merasa memiliki kendali atas proses belajar (*autonomy*), merasa kompeten (*competence*), dan terhubung dengan teman sebayanya (*relatedness*). Melalui pembelajaran berbasis game, siswa dapat mengambil keputusan secara mandiri, memperoleh umpan balik cepat, dan berinteraksi positif dengan rekan sekelas.

Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran berbasis game tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, kolaborasi, dan kesenangan belajar siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks fiksi dan nonfiksi di kelas V SD Inpres Pannujuang, penerapan metode pembelajaran berbasis game terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan platform Wordwall dan Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat. Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan pada empat aspek motivasi belajar, yaitu antusias dan aktif (90%), fokus dalam belajar (80%), berani bertanya (70%), serta gembira mengikuti kegiatan (95%). Hal ini menunjukkan bahwa game-based learning dapat menjadi strategi pembelajaran yang menarik, relevan, dan efektif bagi siswa sekolah dasar. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mengalami proses belajar yang bermakna dan menyenangkan. Guru berperan penting sebagai fasilitator yang mengelola suasana kelas dan memastikan setiap siswa berpartisipasi aktif.

Dengan demikian, pembelajaran berbasis game dapat dijadikan inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, karena mendorong motivasi intrinsik, memperkuat fokus, serta menumbuhkan sikap positif terhadap kegiatan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Ismail, N., Rahman, F., & Yusuf, M. (2023). The effectiveness of game-based learning to improve student engagement in language learning. *Journal of Education and Learning*, 12(2), 145–156.
- Kurniawati, I., & Widodo, A. (2022). Media digital Quizizz dan Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(2), 123–135.
- Lestari, S., & Pradana, R. (2023). Implementasi pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 45–59.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Prensky, M. (2021). *Digital game-based learning* (Updated ed.). Paragon House.
- Sari, D. M., & Wibowo, A. (2022). Pengaruh metode pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 35–47.
- Yuliani, N. (2021). Strategi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(2), 230–242.