



Journal of Human And Education
Volume 5, No. 1, Tahun 2025, pp 67-70
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Pelatihan Penggunaan Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Prestasi Siswa Bagi Guru Di Tingkat Dasar

**Gingga Prananda¹, Weni Putri Isriani², Nuril Huda³, Stavinibelia⁴, Gusnita Efrina⁵,
Muhammad Sukron Fauzi⁶, Ubaidillah⁷**

^{1,4,5}Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat, ²STKIP Nasional, ³Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, ⁶Universitas Mulawarman, ⁷Institut Agama Islam Daruttaqwa Gresik
Email: ¹ginggaprananda94@gmail.com, ²weniputriisriani12@gmail.com, ³nurilhuda26@uin-malang.ac.id, ⁴stavini.belia@gmail.com, ⁵gusnitaefrina@gmail.com, ⁶sukron.fauzi@fkip.unmul.ac.id, ⁷ubaidillah@insida.ac.id

Abstrak

Kegiatan ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana pelatihan penggunaan *Game-Based Learning* dapat membantu guru di sekolah di tingkat dasar dalam meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa. Melalui pendekatan ini, diharapkan guru akan lebih siap untuk mengimplementasikan game dalam pembelajaran mereka, yang pada gilirannya dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan akademik siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, serta menambah wawasan dalam mengintegrasikan teknologi dalam dunia pendidikan. Pelatihan penggunaan *Game-Based Learning* untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa di tingkat dasar ini diselenggarakan oleh KGB SD Pariaman Selatan pada Hari Selasa, 26 November 2024, mulai pukul 14.00 hingga 15.30 WIB. Acara ini akan dipandu oleh narasumber, yaitu penulis sendiri, Bapak Gingga Prananda, M.Pd., yang akan membahas penerapan game dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan prestasi siswa. Kegiatan pelatihan *Game-Based Learning* yang diselenggarakan oleh KGB SD Pariaman Selatan pada 26 November 2024 berhasil menarik antusiasme 50 guru dari berbagai sekolah. Para peserta diberikan pemahaman tentang penerapan game dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa. Narasumber, Bapak Gingga Prananda, M.Pd., menjelaskan cara mengintegrasikan game edukatif ke dalam pelajaran seperti matematika dan bahasa Indonesia, serta memberikan contoh praktis yang mudah diterapkan. Para guru merasa lebih percaya diri untuk menggunakan game dalam pembelajaran, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil memberikan pengetahuan baru dan mendorong inovasi dalam metode pengajaran.

Kata Kunci: *GBL, Keterampilan, Prestasi siswa.*

Abstract

This activity aims to examine how training in the use of Game-Based Learning can assist primary school teachers in enhancing student engagement and achievement. Through this approach, it is expected that teachers will be better prepared to implement games in their lessons, which in turn can have a positive impact on students' academic development. This study also aims to contribute to the development of more innovative learning models that are aligned with current technological advancements, as well as to broaden perspectives on integrating technology into education. The Game-Based Learning training to improve student engagement and achievement at the primary school level was organized by KGB SD Pariaman Selatan on Tuesday, November 26, 2024, from 14:00 to 15:30 WIB. The event was led by the speaker, the author himself, Mr. Gingga Prananda, M.Pd., who discussed the application of games in learning to enhance student motivation and achievement. The Game-Based Learning training organized by KGB SD Pariaman Selatan on November 26, 2024, successfully attracted the enthusiasm of 50 teachers from various schools. Participants were provided with an understanding of how to apply games in learning to enhance student engagement and achievement. Mr. Gingga Prananda, M.Pd., explained how to integrate educational games into subjects such as mathematics and Indonesian, offering practical examples that are easy to apply. The teachers felt more confident in using games in their lessons, which can improve student motivation and engagement. Overall, the training successfully provided new knowledge and encouraged innovation in teaching methods.

Keywords: *GBL, Skills, Student Achievement.*

PENDAHULUAN

Dalam era pendidikan modern, teknologi memainkan peran yang sangat penting dalam memperkaya proses belajar mengajar. Salah satu inovasi teknologi yang semakin populer di kalangan pendidik adalah *Game-Based Learning (GBL)*. *Game-Based Learning* mengacu pada penggunaan elemen permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif (Saputri, 2023);(Prananda, 2024). Konsep ini berfokus pada penerapan permainan digital atau permainan berbasis aplikasi dalam konteks pendidikan untuk mendorong interaksi aktif siswa, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Di tingkat sekolah dasar, pendekatan ini dapat menjadi alat yang efektif untuk mengatasi tantangan dalam menjaga minat dan perhatian siswa selama proses pembelajaran.

Meskipun potensi *Game-Based Learning* sangat besar, banyak guru di sekolah dasar yang belum sepenuhnya memahami cara mengintegrasikan permainan dalam proses pembelajaran secara efektif. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya pelatihan atau pemahaman yang cukup mengenai manfaat dan aplikasi game dalam konteks pendidikan. Sebagian besar guru masih mengandalkan metode konvensional dalam mengajar, yang terkadang membuat siswa merasa jenuh dan kurang terlibat. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pelatihan yang tepat bagi guru, agar mereka dapat memanfaatkan *Game-Based Learning* dengan cara yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.

Pelatihan penggunaan *Game-Based Learning* untuk guru di sekolah dasar menjadi sangat krusial dalam menghadapi tantangan ini. Dengan pelatihan yang baik, guru akan lebih terbuka untuk mencoba pendekatan baru yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman guru mengenai cara memilih game yang tepat, menyusun instruksi yang jelas, serta menilai dampak game terhadap pembelajaran siswa. Melalui pelatihan ini, guru diharapkan dapat merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan, yang pada gilirannya akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam setiap sesi pelajaran.

Selain manfaat bagi guru, penggunaan *Game-Based Learning* juga membawa dampak positif bagi siswa. Penelitian Winatha, (2020), Fitriati, (2021), Muhammad, (2023) menunjukkan bahwa permainan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, karena mereka merasa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran yang dilakukan dengan cara yang lebih menyenangkan. Game dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi, berpikir kritis, dan menyelesaikan masalah dalam konteks yang lebih kontekstual dan nyata (Wathon, 2019);(Angraini, 2017). Dengan demikian, pembelajaran melalui game bukan hanya menghibur, tetapi juga mendidik, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar juga akan berdampak pada peningkatan prestasi akademik mereka. *Game-Based Learning* memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh dalam situasi yang lebih praktis (Muharam, 2024);(Supandi & Senam, 2019). Melalui game, siswa bisa belajar secara mandiri dengan bimbingan minimal dari guru, sambil tetap merasa tertantang dan termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kuartet, 2017). Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh, yang dapat meningkatkan pemahaman materi oleh siswa dan mendukung pencapaian prestasi yang lebih baik.

Namun, untuk mencapai tujuan ini, sangat penting bagi guru untuk memiliki keterampilan dalam merancang dan mengelola pembelajaran berbasis game dengan baik. Mereka perlu memahami prinsip-prinsip dasar dalam penggunaan game sebagai media pembelajaran, serta cara menilai efektivitasnya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melaksanakan pelatihan penggunaan *Game-Based Learning* bagi guru tingkat dasar, dengan harapan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan memperbaiki prestasi akademik mereka. Dengan pendekatan yang tepat, game dapat menjadi sarana yang sangat efektif untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Secara keseluruhan, kegiatan ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana pelatihan penggunaan *Game-Based Learning* dapat membantu guru di sekolah dasar dalam meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa. Melalui pendekatan ini, diharapkan guru akan lebih siap untuk mengimplementasikan game dalam pembelajaran mereka, yang pada gilirannya dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan akademik siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, serta menambah wawasan dalam mengintegrasikan teknologi dalam dunia pendidikan.

METODE

Pelatihan penggunaan *Game-Based Learning* untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa di sekolah di tingkat dasar ini diselenggarakan oleh KGB SD Pariaman Selatan pada Hari Selasa, 26 November 2024, mulai pukul 14.00 hingga 15.30 WIB, dan dilaksanakan secara webinar. Acara ini dipandu oleh Ibu Izudhanti, S.Pd., dengan keynote speaker Bapak Afdhal Fuady, S.Pd., serta Bapak Eka Putra Pernanda, Kabid Dikdas Dikpora Kota Pariaman. Selain itu, narasumber utama, Bapak Gingga Prananda, M.Pd., juga hadir untuk memberikan wawasan lebih mendalam mengenai penerapan game dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan prestasi siswa. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada para guru dalam memanfaatkan teknologi game sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif bagi siswa di tingkat sekolah dasar.

Dengan menggunakan *platform webinar*, kegiatan ini memungkinkan para guru untuk mengakses materi pelatihan secara fleksibel, tetap terhubung, dan berpartisipasi aktif meskipun berada di lokasi yang berbeda. Harapannya, pelatihan ini dapat membantu para guru untuk lebih inovatif dalam mengajar, serta mendorong terciptanya suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan berorientasi pada hasil yang optimal bagi siswa. Kegiatan ini juga memberikan kesempatan bagi para peserta untuk berdiskusi dan berbagi pengalaman mengenai tantangan yang mereka hadapi dalam mengimplementasikan *Game-Based Learning* di kelas, serta memberikan solusi praktis yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa.

HASIL

Hasil dari kegiatan pelatihan penggunaan *Game-Based Learning* (GBL) yang diselenggarakan oleh KGB SD Pariaman Selatan pada 26 November 2024 menunjukkan tingkat antusiasme yang sangat tinggi dari para peserta. Sebanyak 50 guru dari berbagai sekolah di wilayah tersebut hadir dan aktif berpartisipasi dalam setiap sesi yang dilaksanakan. Keikutsertaan yang besar ini mencerminkan ketertarikan yang tinggi terhadap metode pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa. Peserta menunjukkan minat besar untuk memahami konsep GBL dan penerapannya dalam konteks pembelajaran sehari-hari.

Selama pelatihan, para guru diberikan pemahaman yang mendalam tentang apa itu *Game-Based Learning* dan bagaimana cara mengintegrasikannya dalam kegiatan pembelajaran. Mereka dijelaskan mengenai manfaat penggunaan game dalam meningkatkan motivasi siswa serta cara-cara yang efektif untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Selain itu, para peserta juga diperkenalkan pada berbagai aplikasi dan platform game yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini bertujuan agar pembelajaran tidak hanya lebih menarik tetapi juga lebih efektif dalam mencapai tujuan akademik.

Para guru terlihat sangat antusias saat mencoba berbagai jenis game edukatif yang bisa diterapkan dalam pembelajaran, terutama untuk materi pelajaran dasar seperti matematika, bahasa Indonesia, dan ilmu pengetahuan alam. Selain itu, mereka juga diajarkan bagaimana menggunakan game untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif siswa. Dengan menggunakan game, para guru diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang pada akhirnya akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Narasumber pelatihan, Bapak Gingga Prananda, M.Pd., memberikan banyak contoh praktis mengenai penerapan game dalam pembelajaran. Beliau menjelaskan bagaimana game dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep-konsep yang sulit menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan game dalam pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga dapat mempercepat pemahaman mereka terhadap materi yang dianggap sulit, seperti dalam pelajaran matematika dan bahasa.

Selain materi yang disampaikan oleh narasumber, peserta juga diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan berbagi pengalaman mengenai tantangan yang mereka hadapi dalam mengajar. Beberapa peserta mengungkapkan kesulitan dalam menciptakan keterlibatan aktif siswa, terutama dalam kondisi kelas yang besar dan beragam. Namun, mereka juga menyadari bahwa game dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi masalah tersebut, karena game dapat menarik perhatian siswa dengan cara yang lebih kreatif dan menyenangkan.

Melalui sesi diskusi ini, para guru juga saling bertukar ide dan strategi dalam mengimplementasikan game dalam kelas mereka. Beberapa guru berbagi pengalaman tentang keberhasilan mereka dalam menggunakan game untuk memotivasi siswa, sementara yang lainnya mengungkapkan kendala-kendala yang mereka hadapi, seperti keterbatasan fasilitas atau kesulitan dalam memilih game yang tepat. Diskusi ini memberi wawasan baru bagi para peserta mengenai cara-cara inovatif dalam mengatasi tantangan yang mereka hadapi di kelas.

Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil memberikan pengetahuan baru dan keterampilan praktis yang sangat bermanfaat bagi para guru. Para peserta merasa lebih percaya diri untuk menerapkan *Game-Based Learning* dalam kelas mereka, dan mereka menyadari bahwa game dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan para guru akan semakin terbuka terhadap pendekatan pembelajaran yang lebih modern dan efektif, serta dapat

menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan produktif bagi siswa.

Sebagai hasilnya, para guru merasa lebih percaya diri dalam menerapkan *Game-Based Learning* di kelas mereka. Mereka menyadari bahwa penggunaan game tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Di akhir kegiatan, para peserta mengungkapkan rasa puas dan berterima kasih atas materi yang diberikan, serta berharap pelatihan serupa dapat diadakan secara rutin untuk terus mengembangkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mencapai tujuannya untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan baru kepada para guru, serta membuka peluang bagi mereka untuk berinovasi dalam mengajar dengan pendekatan yang lebih modern dan efektif.

SIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pelatihan penggunaan *Game-Based Learning* untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa di sekolah ini adalah bahwa kegiatan tersebut berhasil memberikan pemahaman yang mendalam kepada para guru mengenai manfaat dan aplikasi game dalam pembelajaran. Melalui kegiatan ini, para peserta memperoleh keterampilan praktis dalam mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran, yang tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa. Selain itu, kegiatan ini membuka wawasan guru tentang pentingnya inovasi dalam pendidikan, serta memperkuat keyakinan mereka untuk mengadopsi teknologi dalam metode pengajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D. (2017). Penerapan pembelajaran kontekstual pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 39–46.
- Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitriainingsih, N., Irawati, I., & Belajar, M. (2021). IMPLEMENTASI DIGITAL GAME BASED LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN*, 307–312.
- Kuartet, P. (2017). Belajar Biologi yang Menyenangkan dengan Permainan Kuartet dan Pemantapan Konsep secara Mandiri melalui. *Jurnal Pendidikan Penabu*, 3(1).
- Muhammad, I., Triansyah, F. A., Fahri, A., & Gunawan, A. (2023). Analisis Bibliometrik : Penelitian Game-Based Learning pada Sekolah Menengah 2005-2023. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 465–479.
- Muharam, T. D., Laksono, P. T., Malang, U. I., Malang, U. I., & Malang, U. I. (2024). Penerapan game based learning dalam pembelajaran bipa siswa di eakapapsasanawich islamic school thailand. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 3(1), 1–15.
- Prananda, G., Judijanto, L., Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). EVALUASI LITERATUR TERHADAP PENGARUH GAME-BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 388–401.
- Saputri, S. A. (2023). STUDI LITERATUR ANALISIS EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN IPA DI SD. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(4).
- Supandi, M., & Senam, S. (2019). Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan game ritual tumpe Develop critical thinking skills with tumpe ritual games. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(1), 139–146.
- Wathon. (2019). Mengembangkan Pengetahuan Kognitif Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 3(1), 241–258.
- Winatha, K. R. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(1), 198–206.