



The use of game-based learning to increase student engagement

Adithya Dipta Raharjo¹, Agis Amelia Putri², Hafiz Rekso Budi³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung, Indonesia
adithyadr@upi.edu¹, agisameliaputri@upi.edu², hafizreksob@upi.edu³

ABSTRACT

The use of game-based learning is an innovative approach to increasing student engagement in the educational environment. This study aims to explore and identify the impact of the realization of a game-based learning method on the level of student engagement. The research method used is a literature study to be able to map research topics broadly by citing sources from the latest scientific journal articles and using Indonesian. The results of the study indicate that the use of game-based learning can be said to be effective in increasing student engagement, creating a fun learning environment, and creating active participation. This method is able to increase student motivation to learn and develop critical skills such as problem solving, cooperation, and creativity. The implications of this study provide a basis for a more innovative and interesting learning approach, which can increase the effectiveness of learning at various levels of education. Therefore, game-based learning can be considered a relevant and potential solution to overcoming the challenges of student engagement in the modern education era.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 27 Aug 2024

Revised: 17 Nov 2024

Accepted: 27 Nov 2024

Available online: 21 Dec 2024

Publish: 30 Dec 2024

Keyword:

based-game; learning; student engagement

Open access

Hipkin Journal of Educational Research is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Penggunaan Pembelajaran dengan menggunakan gim menjadikan pendekatan inovatif dalam hal meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam lingkup pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mendalami serta mengidentifikasi dampak dari sebuah realisasi metode pembelajaran berbasis gim kepada tingkat keterlibatan peserta didik. Metode penelitian yang digunakan yaitu studi literatur untuk dapat memetakan topik penelitian secara luas dengan mengutip sumber dari artikel jurnal ilmiah terbaru dan menggunakan Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis gim ini dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, membuat sebuah lingkungan belajar yang menyenangkan, dan membuat partisipasi aktif. Metode ini mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan mengembangkan keterampilan kritis seperti pemecahan masalah, kerja sama, dan kreativitas. Implikasi dari penelitian ini memberikan dasar bagi pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis gim dapat dianggap sebagai solusi yang relevan dan berpotensi dalam mengatasi tantangan keterlibatan peserta didik di era pendidikan modern.

Kata Kunci: berbasis gim; pembelajaran; keterlibatan peserta didik

How to cite (APA 7)

Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The use of game-based learning to increase student engagement. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(3), 299-310.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright

2024, Adithya Dipta Raharjo, Agis Amelia Putri, Hafiz Rekso Budi. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: adithyadr@upi.edu

INTRODUCTION

Pendidikan yang efektif tidak hanya berkaitan dengan penyampaian informasi, tetapi melibatkan interaksi aktif peserta didik dalam proses belajar. Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan suatu bangsa termasuk harmoni teknologi di dalamnya (Hendriani *et al.*, 2024; Rikawati & Sitinjak, 2020). Perkembangan teknologi membawa dampak yang signifikan serta memberikan perubahan yang cepat dalam dunia pendidikan, termasuk dalam bidang teknologi pendidikan (Fauziah *et al.*, 2024). Teknologi dalam pendidikan berperan dalam memberikan kemudahan bagi guru maupun peserta didik untuk mempermudah proses pembelajaran terlebih lagi untuk para peserta didik yang kesulitan dalam memahami pelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Dalam beberapa tahun terakhir, perhatian terhadap strategi pembelajaran yang inovatif telah meningkat, terutama terkait dengan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan (Rohman & Susilo, 2019). Pemanfaatan teknologi ini juga perlu menjadi perhatian bagi sekolah sebagai pelaksana proses pembelajaran termasuk menyediakan sumber belajar seperti perpustakaan dan penunjang lainnya (Ikrimah *et al.*, 2023).

Hal ini membuat anak-anak merasa cepat bosan dengan metode pembelajaran yang digunakan di sekolah. Salah satu pendekatan yang menarik dan memiliki potensi besar adalah penggunaan pembelajaran berbasis gim. Pembelajaran berbasis gim telah menarik minat yang signifikan sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik di kelas. Gim memiliki sifat yang menarik dan dapat mendorong keterlibatan yang lebih dalam pada proses belajar. Melalui pengalaman yang mendalam dan interaktif, gim dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sekaligus mendidik (Hasanah & Tulianti, 2023).

Media pembelajaran gim berpengaruh penggunaan gim dalam konteks pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gim dalam pembelajaran menyebabkan peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran (Hendrawan & Marlina, 2022). Penelitian lainnya mengungkapkan bahwa penggunaan gim dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, meningkatkan pemahaman konsep dan mempromosikan pemecahan masalah dalam konteks sains (Azizatunnisa *et al.*, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki penggunaan pembelajaran berbasis gim dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik di kelas. Fokus utama dalam penelitian ini yaitu menganalisis dampak penggunaan gim dalam konteks pembelajaran terhadap tingkat partisipasi, motivasi dan pencapaian akademis.

Penelitian ini menyelidiki berbagai aspek yang relevan, seperti desain gim yang efektif, integrasi materi pelajaran ke dalam gim, serta respons dan tanggapan peserta didik terhadap penggunaan gim dalam pembelajaran. Analisis mendalam dari literatur terkait akan memberikan landasan teoritis yang kuat untuk mendukung implikasi praktis dari penelitian ini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang potensi penggunaan pembelajaran berbasis gim sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik di kelas. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dan pengembang kurikulum dalam mengintegrasikan elemen-elemen gim ke dalam proses pembelajaran.

LITERATURE REVIEW

Konsep Pendidikan

Pendidikan merupakan istilah yang umum untuk diketahui hampir oleh semua kalangan, terkhusus masyarakat Indonesia yang mayoritas melaksanakan pendidikan wajib belajar dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Semua aspek kehidupan manusia dapat tercerahkan dengan pendidikan. Pendidikan menghasilkan pribadi yang bermanfaat dalam sebuah masyarakat serta memunculkan pribadi yang

memiliki sikap berkarakter. Pendidikan merupakan sebuah proses transfer ilmu dan pembentukan kepribadian (Maulani *et al.*, 2020). Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Dalam hal ini pendidikan memberikan sebuah ruang kepada semua kalangan. Pada partisipasinya, pendidikan memiliki tujuan yang memanusiakan manusia, semua potensi dapat dicapai dengan pendidikan apabila memang pendidikan ini terlaksana secara baik (Abdul *et al.*, 2020).

Pendidikan berkaitan bersamaan dengan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, pendidikan memerlukan guru yang cukup baik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini sangat penting karena dalam realisasinya, apabila pembelajaran berjalan sesuai dengan konsep-konsep yang ada dalam pendidikan, maka hasilnya pun tidak akan jauh dari sebuah rancangan-rancangan pembelajaran yang sudah disusun dengan baik pada saat pra-pelaksanaan proses pembelajaran (Hamid, 2020).

Beberapa hal mengenai pembelajaran dalam pendidikan perlu memperhatikan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam hal ini perlu diketahui dan mempersiapkan rencana dalam pra-pelaksanaan sebuah pembelajaran, sesuai dengan rancangan yang ingin dicapai. Setelah perencanaan kita harus memperhatikan pada saat pelaksanaan supaya tidak berbeda dengan rencana-rencana sebelum pra-pelaksanaan. Setelah pelaksanaan hal yang harus diperhatikan yaitu evaluasi agar dapat diketahui hal-hal yang harus diperbaiki serta dipertahankan. Selain itu, pengaturan lingkungan pembelajaran, diferensiasi pengajaran, pengembangan karakter, pemantauan dan penyesuaian diperlukan dalam proses pembelajaran (Widiyanto & Istiqomah, 2020). Maka dari itu, konsep pendidikan dan pembelajaran sebagai suatu kesatuan tidak bisa dipisahkan dalam rangka proses transfer ilmu untuk pembentukan kepribadian.

Keterlibatan Peserta Didik

Keterlibatan peserta didik mengacu pada sejauh mana peserta didik terlibat aktif, mental, emosional dan perilaku dalam proses pembelajaran dikelas maupun di luar kelas. ini mencakup interaksi peserta didik dengan materi pelajaran, partisipasi dalam diskusi, keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran, serta tingkat motivasi dan minat mereka terhadap materi yang dipelajari. Keterlibatan peserta didik bukan hanya tentang kehadiran fisik di kelas, tetapi sejauh mana peserta didik terlibat secara mental dalam pembelajaran, yang meliputi pemahaman mereka terhadap materi, kemauan untuk bertanya, keaktifan dalam berdiskusi serta kemampuan untuk mengaitkan pelajaran dengan pengalaman pribadi dan dunia nyata (Karnia *et al.*, 2023). Motivasi menjadi penting pada proses pembelajaran karena mempengaruhi semangat belajar, tujuan pembelajaran, dan prestasi belajar peserta didik (Hadiapurwa *et al.*, 2021).

Pengukuran keterlibatan peserta didik dapat dilihat dari banyaknya peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, baik melalui tanggapan verbal maupun nonverbal, serta tingkat konsentrasi mereka dalam mengikuti pembelajaran. Tingkatan ini sangat berpengaruh pada efektivitas pembelajaran, peserta didik yang terlibat secara aktif cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik, mengingat informasi lebih lama dan memiliki motivasi yang tinggi untuk terus belajar. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan mengidentifikasi strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik di dalam kelas, fokus utamanya pada upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang merangsang dan mendorong peserta didik untuk terlibat lebih dalam. Pentingnya keterlibatan peserta didik sebagai faktor utama dalam kesuksesan proses pembelajaran, keterlibatan ini mencakup aspek partisipasi, motivasi, minat terhadap materi pelajaran dan interaksi antara peserta didik dan lingkungan belajar (Bahri, 2023).

Pentingnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sehingga perlu menerapkan strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik yang pada akhirnya diharapkan akan berdampak positif pada pencapaian akademis peserta didik. Faktor-faktor seperti interaksi guru-peserta didik yang positif, kurikulum yang relevan, serta penggunaan metode pengajaran yang memfasilitasi keterlibatan

peserta didik memiliki pengaruh signifikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif (Efendi & Sholeh, 2023). Strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik menjadi fokus utama dengan model pendekatan seperti penggunaan teknologi yang inovatif, pembelajaran kolaboratif, penggunaan metode interaktif seperti pembelajaran berbasis gim dan pemberian umpan balik yang konstruktif.

Gim dalam Pembelajaran

Penggunaan gim dalam pendidikan telah menjadi subjek penelitian yang semakin menarik dalam beberapa tahun terakhir, baik dalam bentuk gim digital maupun gim fisik, yang telah menjadi alat yang inovatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Gim dalam pembelajaran menyediakan lingkungan yang imersif dan menyenangkan bagi peserta didik dengan memanfaatkan elemen tantangan, prestasi dan interaktif, gim mampu memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar (Ananda *et al.*, 2024). Hal ini berlaku dalam konteks pembelajaran yang kompleks di mana gim dapat membantu keterlibatan peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan (Srimuliyani, 2023). Pembelajaran interaktif dan bermakna dapat menarik perhatian peserta didik (Einsthendi *et al.*, 2024; Gumelar *et al.*, 2021).

Gim memiliki kemampuan untuk memfasilitasi pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Dalam gim peserta didik sering kali dihadapkan pada tantangan yang memerlukan pemikiran kritis, analitis dan strategis untuk mencapai tujuan dalam gim. Hal ini, dapat diterapkan dalam pembelajaran, di mana peserta didik dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah mereka melalui gim. Selain itu, gim dapat memungkinkan adanya pengalaman belajar secara individual, yang memiliki kontrol atas kecepatan, tingkat kesulitan dan pengalaman belajar mereka sendiri. Dengan begitu memungkinkan adanya penyesuaian terhadap gaya belajar individu, memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri (Nurhayati, 2020).

Penggunaan gim dapat memperkuat kolaborasi dan kompetisi dalam pembelajaran. Dalam beberapa konteks, gim dapat menjadi platform untuk kolaborasi antar peserta didik, membangun kerja sama tim dan meningkatkan interaksi sosial. Di sisi lain, aspek kompetensi dalam gim dapat memberikan motivasi tambahan bagi peserta didik untuk meningkatkan kinerja mereka. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan gim dalam pembelajaran bergantung pada desain gim yang tepat dan integrasi yang bijaksana dalam kurikulum. Selain itu, peran guru dalam mengarahkan pembelajaran dan menjembatani keterlibatan peserta didik dalam gim dengan pembelajaran konsep yang sebenarnya sangat penting. Dengan mempertimbangkan tantangan dan peluang, penggunaan gim dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk mengubah paradigma pembelajaran yang konvensional menjadi pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna dan adaptif bagi peserta didik (Rezeki, 2024).

METHODS

Dalam mengembangkan artikel digunakan metode kualitatif dengan menggunakan studi literatur yang berfokus pada analisis kritis terhadap literatur yang relevan dan terkini mengenai pembelajaran berbasis gim. Penggunaan metode studi literatur dalam penelitian ini untuk memberikan gambaran komprehensif tentang penggunaan pembelajaran berbasis gim untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan strategi media pembelajaran tersebut.



Gambar 1. Tahapan Studi Literatur
Sumber: Penelitian, 2024

Berdasarkan **Gambar 1** diketahui bahwa tahapan dalam penelitian ini yaitu pengumpulan data, seleksi data, dan analisis data. Pengumpulan data dilakukan menggunakan mesin pencarian Google Scholar dengan kata kunci '*Pembelajaran berbasis game*' dan '*Keterlibatan siswa dalam pembelajaran*'. Selanjutnya dilakukan seleksi data untuk memastikan hasil pencarian dapat memenuhi kriteria penelitian. Kriteria sumber yaitu artikel jurnal ilmiah 5 tahun terakhir dan menggunakan Bahasa Indonesia. Teknik analisis yang digunakan yaitu analisis konten untuk dapat memetakan informasi yang relevan terkait topik penelitian.

RESULTS AND DISCUSSION

Dari hasil penelusuran informasi menggunakan mesin pencarian Google Scholar menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penelusuran Informasi

Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Whinny Qori Fatima, Livia Khairunisa, & Budi Prihatminingtyas	2020	Metode Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Jawa	Metode pembelajaran melalui gim efektif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis dan membaca Aksara Jawa.
Reni Widyastuti & Listia Sari Puspita	2020	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan	Gim sebagai media pembelajaran alternatif yang menarik minat para peserta didik.
Baso Intang Sappaile, Laila Mahmudah, Rudy Max Damara Gugat, Baiq Fina Farlina, Ahmad Shofi & Mubarak Budi Mardikawati	2024	Dampak Penggunaan Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar	Pembelajaran berbasis gim terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Namun, terdapat tantangan yang menghambat penerapannya yaitu pelatihan guru dan biaya.
Sri Haryanto, Rani Zahra, Indah Merakati, Hanafiah, Haryati, Said Nuwrun Thasimmim, & Teguh Arifianto	2024	Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> : Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Menarik dengan Teknologi	Pelatihan membuat media pembelajaran berbasis teknologi menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan keterampilan desain dan kepercayaan diri peserta didik.
Viridya Tasril, Muhammad Zen, Eka Surya Fitriani, & Agil Dwi Putra	2023	Desain UI/UX Prototipe Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Kosakata Bahasa Inggris dengan Metode HCD	Desain <i>high-fidelity prototype</i> dalam aplikasi pembelajaran dapat memudahkan peserta didik untuk mengoperasikan aplikasi tersebut.
Maya Siti Sakdah, Andi Prastowo, & Nirwana Anas	2022	Implementasi <i>Kahoot</i> sebagai Media Pembelajaran Berbasis <i>Game Based Learning</i> terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0	<i>Kahoot!</i> sebagai media pembelajaran gim memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Rafika Andari	2020	Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Edukasi <i>Kahoot!</i> pada Pembelajaran Fisika	Media pembelajaran <i>Kahoot!</i> terbukti meningkatkan hasil belajar lebih baik, dibandingkan media pembelajaran <i>PowerPoint</i> .
Sulfi Purnamasari, Fika Rahmanita, Soffi Soffiatun, Wiwit Kurniawan, & Fiqoh Afriliani	2022	Bermain Bersama Pengetahuan Siswa melalui Media Pembelajaran Berbasis <i>Game Online Word Wall</i>	Sosialisasi media pembelajaran berbasis gim <i>Word Wall</i> menunjukkan bahwa sebagian besar guru sudah mahir dalam mengoperasikan gim tersebut dan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran.
Cahyani Amildah Citra & Brilliant Rosy	2020	Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Edukasi <i>Quizizz</i> terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya	<i>Quizizz</i> sebagai media pembelajaran berbasis gim terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
Destri Sambara Sitorus & Tri Nugroho Budi Santoso	2022	Pemanfaatan <i>Quizizz</i> sebagai Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> pada Masa Pandemi Covid-19	<i>Quizizz</i> sebagai media pembelajaran jarak jauh terbukti menciptakan suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
Jhon Enstein, Vera Rosalina Bulu, & Roswita Lioba Nahak	2022	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan <i>Genially</i>	Gim “PangKar” adalah gim yang dikembangkan menggunakan <i>Genially</i> dan layak digunakan peserta didik untuk belajar bilangan secara mandiri.
Nur Hasanah	2023	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Tebak Operasi Matematika yang Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis	Media pembelajaran matematika berbasis gim terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.
Uswatun Khasanah, Fatma Sukmawati, Meti Fatimah, & Mujibburohman	2022	Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> bagi Guru-Guru Madrasah Ibtidaiyah	Pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk guru mampu meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran gim, seperti <i>Kahoot!</i>
Rina Puspitasari, Suparman & Fahrurnisa	2022	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Kahoot</i> Berbasis <i>Game Based Learning</i> terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa	Terdapat pengaruh antara media belajar <i>Kahoot!</i> dengan hasil belajar dan minat peserta didik dalam belajar.
Natalis Sukma Permana	2021	Implementasi Aplikasi <i>Kahoot</i> sebagai Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik	Penerapan <i>Kahoot!</i> sebagai media pembelajaran memerlukan sarana dan keterampilan guru yang mumpuni.
Ogi Danika Pranata	2023	Penerapan <i>Game-Based Learning</i> sebagai Alternatif Solusi Mengajar di Kelas Heterogen	Media pembelajaran berbasis gim meningkatkan motivasi, keberanian berpendapat, keaktifan, dan pemahaman materi peserta didik.
Arje Cerullo Djamen, Parabelem Tino Dolf Rompas, & Marvil Ratumbanua	2022	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Edukasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP	Aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia terbukti lebih informatif bagi guru dan mampu meningkatkan motivasi peserta didik.

Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Ary Yulianti & Ekohariadi	2020	Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar	Aplikasi pembelajaran berbasis gim memberikan kemudahan, interaktifitas dan <i>user experience</i> . Namun, satu sisi media pembelajaran ini membutuhkan penyimpanan yang besar.
Dhenisha Agustine Fadilla & Sarah Nurfadhilah	2022	Penerapan <i>Gamification</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh	Metode pembelajaran <i>Gamification</i> terbukti meningkatkan motivasi peserta didik dan interaksi guru dengan peserta didik.
Maitsa Amila Shaliha & Moch Raka Fakhzikril	2022	Pengembangan Konsep Belajar dengan Gamifikasi	Media pembelajaran gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, <i>engagement</i> , kognitif, afektif, dan Psikomotorik peserta didik.
Tatang Suryadin	2022	Motivasi Belajar Siswa dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Daring Pendidikan Jasmani	Pembelajaran daring memberikan dampak pada motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pelajaran olahraga.
Ayu Ariyana Mulyani, Elly Malihah Setiadi, & Siti Nurbayani	2023	<i>Backward Design</i> : Strategi Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa	<i>Backward Design</i> sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan peserta didik, dan pemahaman peserta didik.
Mareta Nurrindar & Eko Wahjudi	2021	Pengaruh <i>Self-efficacy</i> terhadap Keterlibatan Siswa melalui Motivasi Belajar	<i>Self-efficacy</i> berpengaruh positif signifikan terhadap keterlibatan peserta didik, motivasi berpengaruh positif signifikan terhadap keterlibatan peserta didik, dan <i>self-efficacy</i> berpengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik.
Gabriel Nababan, Jun Extin Loyalti Purba, & Kristina Anugerah Aji	2021	Mengukur Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Online Siswa Kelas VII di Sekolah ABC pada Pembelajaran Matematika	Tidak terdapat perbedaan keterlibatan peserta didik perempuan dan laki-laki dalam pembelajaran daring matematika.
Josephine Natasha Marpaung & Wiputra Cendana	2020	Keterampilan Menjelaskan Guru untuk Membangun Minat Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Online	Intonasi dan ekspresi guru dalam mengajar dengan metode ceramah secara daring memberikan dampak bagi keterlibatan peserta didik.

Sumber: Penelitian, 2024

Berdasarkan sumber-sumber dalam **Tabel 1** diketahui bahwa penggunaan gim sebagai media pembelajaran memberikan dampak yang positif untuk guru dan peserta didik. Namun, dalam penerapannya memerlukan biaya yang tidak sedikit dikarenakan perlu diadakan pelatihan dan sarana prasarana yang mumpuni. Meski begitu sebagian guru sudah memahami cara penggunaan aplikasi gim untuk pembelajaran. Lebih lanjut metode pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang mengadaptasi teknologi terbukti meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Discussion

Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran daring perlu didukung dengan strategi pembelajaran yang mendukung supaya peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran (Suryadin, 2022). Strategi

pembelajaran daring yang dapat dilakukan guru melalui metode ceramah dengan menggunakan intonasi dan ekspresi sehingga peserta didik memerhatikan materi yang diberikan (Marpaung & Cendana, 2020). Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran tidak memandang jenis kelamin peserta didik sehingga tidak ada perbedaan signifikan antara keterlibatan peserta didik perempuan dan laki-laki (Nababan *et al.*, 2021). Efikasi diri peserta didik dalam pembelajaran berpengaruh positif terhadap keterlibatan peserta didik dan motivasi belajar peserta didik (Nurrindar & Wahjudi, 2021). Salah satu model pembelajaran yaitu *Backward Design* dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan peserta didik, dan pemahaman peserta didik. Saat ini media pembelajaran terus berkembang sehingga menciptakan inovasi media pembelajaran berbasis gim yang mendukung keterlibatan peserta didik (Mulyani *et al.*, 2023).

Pembelajaran berbasis gim atau *game-based learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan unsur-unsur gim untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik (Widyastuti & Puspita, 2020). Gim sebagai media pembelajaran informatif bagi guru dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Djamen *et al.*, 2022; Citra & Rosy, 2020; Sakdah *et al.*, 2022). Selain itu, media pembelajaran berbasis gim mampu meningkatkan interaksi peserta didik, kemampuan berpikir kritis peserta didik, kemampuan psikomotorik, keberanian, keaktifan, dan pemahaman materi (Fadilla & Nufadhilah, 2022; Hasanah, 2023; Pranata, 2023; Shaliha & Fakhzikril, 2022). Para peserta didik lebih menyukai pembelajaran berbasis gim dibandingkan dengan media PowerPoint (Andari, 2020).

Perencanaan dan desain gim melibatkan identifikasi tujuan pembelajaran terlebih dahulu, pemilihan konten yang sesuai, dan perancangan gim yang mempertimbangkan kebutuhan peserta didik. Tahap ini sebagai dasar bagi pengalaman belajar yang efektif. Kedua, pelaksanaan gim melibatkan pengenalan peserta didik terhadap gim, memberikan instruksi yang jelas, dan memantau kemajuan peserta didik sepanjang gim. Ini adalah tahap di mana peserta didik benar-benar berpartisipasi dalam pengalaman belajar. Fokus selanjutnya pada pemahaman konten, mengintegrasikan materi pembelajaran dengan unsur gim. Setelah bermain akan terhadap penjelasan dan diskusi tambahan untuk memastikan pemahaman konsep. Pemanfaatan gim dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan membaca dan menulis (Fatima *et al.*, 2020).

Umpan balik memainkan peranan penting dalam media pembelajaran gim. Peserta didik menerima umpan balik sebaris selama gim untuk instruksi segera, dan umpan balik akhir diberikan di akhir gim. Memberikan informasi tentang kinerja peserta didik dan area yang perlu ditingkatkan. Refleksi dan evaluasi melibatkan refleksi terhadap pengalaman bermain gim dan mengevaluasi efektivitasnya. Literasi dan perbaikan terjadi dengan memperbarui gim berdasarkan umpan balik dan evaluasi, dan dengan mengembangkan gim dan variasi baru yang mendorong partisipasi peserta didik. Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran yang menyenangkan melalui media pembelajaran ini sehingga menciptakan pengalaman yang bermanfaat dan mendorong peserta didik untuk bersenang-senang sambil belajar (Sitorus & Santoso, 2022).

Desain gim yang efektif mengintegrasikan konten pembelajaran dan konteks gim dengan tepat. Keberhasilan bergantung pada adaptasi gim seiring kemajuan peserta didik. Pemantauan interaktif selama bermain memberikan umpan balik instan, dan analisis data pembelajaran membantu memahami kinerja peserta didik. Penting untuk menguasai tantangan seperti manajemen waktu dan berbagai jenis gim. Pengembang gim dan guru dapat bekerja sama untuk merancang gim yang mendukung kurikulum dan tujuan pembelajaran (Tasril *et al.*, 2023). Saat ini pengembang sudah banyak menciptakan gim yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, seperti Kahoot!, Quizizz, Word Wall, Pangkar (Enstein, 2022; Purnamasari *et al.*, 2022; Sitorus & Santoso, 2022; Puspitasari *et al.*, 2022).

Media pembelajaran berbasis gim memerlukan sarana dan kompetensi guru yang mumpuni dalam pelaksanaan (Permana, 2021). Guru perlu dilatih untuk menggunakan pembelajaran berbasis gim supaya dapat menerapkannya secara efektif ke dalam proses pendidikan (Khasanah *et al.*, 2022). Memasukkan pembelajaran berbasis gim ke dalam kurikulum memerlukan pendekatan yang bijaksana dan relevan secara pedagogis dengan konteks (Haryanto *et al.*, 2024). Penilaian keberhasilan dapat dilakukan dengan

mengukur hasil belajar peserta didik dan memberikan umpan balik secara langsung dan memberikan pelatihan guru. Secara keseluruhan, keterlibatan peserta didik dapat ditingkatkan melalui desain gim yang mempertimbangkan kebutuhan peserta didik dan mendorong mereka untuk memikirkan pengalaman belajarnya (Sappaile *et al.*, 2024).

Terdapat beberapa strategi penerapan gamifikasi yang dapat digunakan di kelas yaitu a) Identifikasi tujuan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konseptual, peningkatan keterampilan berpikir kritis, dan peningkatan keterlibatan peserta didik; b) Rancang tantangan dan tujuan gim yang menarik dan relevan dengan materi pembelajaran; c) Penghargaan dan pengakuan kepada peserta didik yang mencapai tujuan pembelajaran; d) Menggunakan Skor, Level, dan Poin untuk melacak kemajuan peserta didik dan memberikan motivasi tambahan. Peserta didik memperoleh poin berdasarkan kinerja mereka dalam tugas dan ujian, dan dapat maju ke tingkat yang lebih tinggi ketika mereka memenuhi tujuan tertentu; e) Pemanfaatan teknologi digital dan platform pembelajaran *online* untuk mendukung penerapan gamifikasi; f) Kolaborasi dan kompetisi dalam gamifikasi; serta g) Kemampuan beradaptasi dan fleksibilitas berdasarkan respons dan kebutuhan belajar peserta didik secara efektif dengan melakukan evaluasi menggunakan *user experience* (Yulianti & Ekohariadi, 2020).

CONCLUSION

Proses pembelajaran berbasis gim ini dapat memberikan pengaruh yang baik kepada peserta didik. Pembelajaran berbasis gim ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih berani dan aktif di dalam pembelajaran di kelas. Pendekatan *game based learning* meningkatkan pemahaman serta keterlibatan peserta didik dalam ruangan kelas. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan mengidentifikasi strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik di dalam kelas, fokus utamanya pada upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang merangsang dan mendorong peserta didik untuk terlibat lebih dalam. Gim dalam pembelajaran menyediakan lingkungan yang imersif dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan memanfaatkan elemen tantangan, prestasi dan interaktif, gim mampu memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar.

AUTHOR'S NOTE

Penulis dengan tegas menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan dalam penerbitan artikel ini. Selain itu, penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel ini sepenuhnya bebas dari plagiarisme. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat atas dukungan dan kontribusinya dalam penulisan artikel ini. Semoga artikel ini bermanfaat dan dapat berkontribusi aktif di bidang terkait.

REFERENCES

- Abdul, M. R., Rostitawati, T., Podungge, R., & Arif, M. (2020). Pembentukan akhlak dalam memanusiakan manusia: Perspektif Buya Hamka. *Pekerti: Jurnal Pendidikan Islam dan Budi Pekerti*, 2(1), 79-99.
- Ananda, N. P., Rahmah, F. T., & Ramdhani, A. R. (2024). Using gamification in education: Strategies and impact. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(1), 1-12.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot! pada pembelajaran fisika. *Orbita: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-137.

- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif game edukatif pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar. *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14-23.
- Bahri, A. (2023). Penerapan model pembelajaran flipped classroom untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X-3 SMA Negeri 1 Gowa. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 362-369.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Djamen, A. C., Rompas, P. T. D., & Ratumbanua, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di SMP. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(1), 65-76.
- Efendi, N., & Sholeh, M. I. (2023). Manajemen pendidikan dalam meningkatkan mutu pembelajaran. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 68-85.
- Einsthendy, A. D., Rasyid, M. I. A., & Wicaksono, J. B. (2024). Augmented reality: Impact on student engagement and learning. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(2), 239-250.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan media pembelajaran game edukasi bilangan pangkat dan akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(1), 101-109.
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan gamification untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 34-43.
- Fatima, W. Q., Khairunisa, L., & Prihatminingtyas, B. (2020). Metode pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan ketrampilan membaca dan menulis Aksara Jawa. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 17-22.
- Fauziah, D. P. N., Yulianto, M. D., & Fasha, S. A. (2024). Analysis of the effectiveness and potential of the as a learning media tool in the modern era. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(2), 203-214.
- Gumelar, M. R. M., Dwiyantri, G. P., & Hadiapurwa, A. (2021). Efektivitas penggunaan kuis interaktif berbasis video conference terhadap pemahaman materi pada mahasiswa. *Inovasi Kurikulum*, 18(2), 166-177.
- Hadiapurwa, A., Jaenudin, A. S., Saputra, D. R., Setiawan, B., & Nugraha, H. (2021). The importance of learning motivation of high school students during the COVID-19 pandemic. *International Joint Conference on Arts and Humanities 2021 (IJCAH 2021)*, 1(1), 1253-1258.
- Hamid, A. (2020). Profesionalisme guru dalam proses pembelajaran. *Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 10(1), 1-17.
- Haryanto, S., Zahra, R., Merakati, I., Hanafiah, H., Haryati, H., Thasimmim, S. N., & Arifianto, T. (2024). Pembelajaran berbasis game: Pelatihan membuat media pembelajaran menarik dengan teknologi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 868-883.
- Hasanah, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis game tebak operasi matematika yang berorientasi pada kemampuan berpikir kritis. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 10(1), 171-180.

- Hasanah, U., & Tulianti, T. (2023). Implementasi game edukatif berbasis android sebagai media pembelajaran pengenalan huruf Hijaiyah pada RA AL-Basyari Sendang Mulyo Lampung Tengah. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 4(3), 356-362.
- Hendrawan, G. B., & Marlina, R. (2022). Persepsi siswa terhadap penggunaan game edukasi digital pada pembelajaran matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2), 395-404.
- Hendriani, A., Ibrahim, T., Rengganis, I., Juwita, W. M., & Hadiapurwa, A. (2024). Pengembangan game android edukatif "SATRIA DAMANG" melalui pendekatan literasi kritis di sekolah dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 253-266.
- Ikrimah, A. L. M., Hadiapurwa, A., Rullyana, G., & Komara, D. A. (2023). The role of library facilities and infrastructure in increasing visitor visits. *Literatify: Trends in Library Developments*, 4(2), 94-110.
- Karnia, N., Lestari, J. R. D., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (2023). Strategi pengelolaan kelas melalui penerapan metode role playing dalam meningkatkan partisipasi siswa di kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 4(2), 121-136.
- Khasanah, U., Sukmawati, F., & Fatimah, M. (2022). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis game bagi guru-guru madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1(4), 605-612.
- Marpaung, J. N., & Cendana, W. (2020). Keterampilan menjelaskan guru untuk membangun minat keterlibatan siswa dalam pembelajaran online. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1245-1252.
- Maulani, M. R., Supriady, S., & Riza, N. (2020). Implementasi e-learning untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran sehingga lebih interaktif dan menyenangkan. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 7(1), 27-35.
- Mulyani, A. A., Setiadi, E. M., & Nurbayani, S. (2023). Backward design: Strategi pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Paedagogy*, 10(3), 798-808.
- Nababan, G., Purba, J. E. L., & Aji, K. A. (2021). Mengukur keterlibatan siswa dalam pembelajaran online siswa kelas VII di sekolah ABC pada pembelajaran matematika. *Jurnal Magister Pendidikan Matematika (Jumadika)*, 3(2), 100-109.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi Quizziz pada masa pencegahan penyebaran COVID-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150.
- Nurrindar, M., & Wahjudi, E. (2021). Pengaruh self-efficacy terhadap keterlibatan siswa melalui motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(1), 140-148.
- Permana, N. S. (2021). Implementasi aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game dalam pelajaran Pendidikan Agama Katolik. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 21(2), 128-135.
- Pranata, O. D. (2023). Penerapan *game-based learning* sebagai alternatif solusi mengajar di kelas heterogen. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjary*, 8(3), 1-12.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain bersama pengetahuan siswa melalui media pembelajaran berbasis game online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrunnisa, F. (2022). Pengaruh media pembelajaran Kahoot! berbasis game based learning terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 211-220.

- Rezeki, S. (2024). Aplikasi game edukasi: Meningkatkan pembelajaran dan minat belajar remaja di GGP Sanggabuana. *Jurnal Silih Asih*, 1(1), 9-16.
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan penggunaan metode ceramah interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40-48.
- Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). Peran guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) studi kasus di TK Muslimat NU Maslakul Huda. *Reforma: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 173-177.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot! sebagai media pembelajaran berbasis game based learning terhadap hasil belajar dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487-497.
- Sappaile, B. I., Mahmudah, L., Gugat, R. M. D., Farlina, B. F., Mubarak, A. S., & Mardikawati, B. (2024). Dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 714-727.
- Shaliha, M. A., & Fakhzikril, M. R. (2022). Pengembangan konsep belajar dengan gamifikasi. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 79-86.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi COVID-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88.
- Srimuliyani, S. (2023). menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *Educare: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1), 29-35.
- Suryadin, T. (2022). Motivasi belajar siswa dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring pendidikan Jasmani. *Journal Respects (Research Physical Education and Sports)*, 4(1), 33-39.
- Tasril, V., Zen, M., Fitriani, E. S., & Putra, A. D. (2023). Desain UI/UX prototipe pembelajaran berbasis game kosakata bahasa inggris dengan metode HCD. *Intecom: Journal of Information Technology and Computer Science*, 6(1), 1-8.
- Widiyanto, D., & Istiqomah, A. (2020). Evaluasi penilaian proses dan hasil belajar mata pelajaran PPKn. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(1), 51-61.
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi pada matpel IPA tematik kebersihan lingkungan. *Paradigma: Jurnal Informatika dan Komputer*, 22(1), 95-100.
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan aplikasi construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 527-533.