

**PELUANG DAN TANTANGAN PENERAPAN
METODE *GAME BASED LEARNING* (GBL) DI
SEKOLAH DASAR SUPRIYADI 02 SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Tugas dan Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata I
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

ARNI DWI YUNI ASTUTI

NIM: 2103096069

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arni Dwi Yuni Astuti

NIM : 2103096069

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

PELUANG DAN TANTANGAN PENERAPAN METODE *GAME BASED LEARNING* (GBL) DI SEKOLAH DASAR SUPRIYADI 02 SEMARANG

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 14 Juni 2025

Pembuat pernyataan,

   
METERAI
TEMPEL
F6174AMX292853599

Arni Dwi Yuni Astuti

NIM: 2103096069

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Peluang dan Tantangan Penerapan Metode *Game Based Learning* (GBL) di Sekolah Dasar Supriyadi 02 Semarang**
Nama : Arni Dwi Yuni Astuti
NIM : 2103096069
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Program Studi : S1

telah diujikan dalam sidang *munaqosyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 6 Juli 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I,

Sekretaris/Penguji II,


Dr. Aang Kunaepi, M.Ag.
NIP. 197712262005011009


Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I.
NIP. 198908222019031014

Penguji III,

Penguji IV,


Arsan Shanie, M. Pd.
NIP. 199006262019031015


Mohammad Rofiq, M.Pd.
NIP. 199101152019031013

Dosen Pembimbing,


Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I.
NIP. 198908222019031014

NOTA DINAS

NOTA DINAS

Semarang, 14 Juni 2025

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul	: Peluang dan Tantangan Penerapan Metode <i>Game Based Learning</i> (GBL) di Sekolah Dasar Supriyadi 02 Semarang
Nama	: Arni Dwi Yuni Astuti
NIM	: 2103096069
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam Sidang Munaqosyah.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. Hamdan Husein Batubara, M. Pd. I

NIP: 198908222019031014

ABSTRAK

Judul : **Peluang dan Tantangan Penerapan Metode
Game Based Learning (GBL) di Sekolah Dasar
Supriyadi 02 Semarang**

Penulis : Arni Dwi Yuni Astuti

NIM : 2103096069

Game Based Learning (GBL) adalah metode pembelajaran inovatif yang memanfaatkan unsur permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan partisipatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peluang dan tantangan penerapan GBL di SD Supriyadi 02 Semarang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode GBL membantu dalam memperbaiki kualitas pembelajaran. Peluang penerapan metode GBL mencakup peningkatan motivasi belajar, keterlibatan dan kerja sama, serta berkontribusi pada perkembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Namun demikian, penerapannya masih menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan fasilitas dan sumber daya, kurangnya dukungan kelembagaan, rendahnya kompetensi profesional guru, dan evaluasi penerapan metode GBL yang belum komprehensif. Hal-hal ini menghambat optimalisasi penerapan metode GBL. Implikasi penelitian ini menyoroti pentingnya penguasaan guru dalam mengintegrasikan GBL secara tepat. Oleh karena itu, diperlukan dukungan lembaga Pendidikan melalui penyediaan pelatihan berkelanjutan dan penyediaan alat peraga yang memadai.

Kata kunci: *Peluang, Tantangan, Game Based Learning*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya. Berkat izin dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Peluang dan Tantangan Penerapan Metode *Game Based Learning* (GBL) di Sekolah Dasar Supriyadi 02 Semarang”** dengan sebaik-baiknya. Shalawat serta salam tak lupa penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman *jahiliyah* ke zaman yang terang benderang serta kita harap *syafa'at*-Nya di *yaumul qiyamah* nanti. *Aamiin Allahuma Aamiin*.

Penyusunan skripsi ini, tentunya tidak terlepas dari dukungan serta bantuan dari berbagai pihak, baik berupa doa, saran motivasi dan bimbingan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Nizar, M.Ag., selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Prof. Dr. Fatah Syukur M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Walisongo Semarang.
3. Ibu Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd., selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Bapak Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I., selaku sekretaris jurusan sekaligus wali studi dan juga dosen pembimbing penulis yang telah memberikan banyak bimbingan, arahan, serta motivasi

yang sangat berarti selama proses perkuliahan hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

5. Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, khususnya prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih telah mendidik dan memberikan banyak ilmu, kepada penulis selama proses perkuliahan.
6. Segenap pimpinan, guru-guru, dan seluruh peserta didik di SD Supriyadi 02 Semarang, yang telah bersedia menjadi informan dalam penelitian ini sehingga skripsi ini bisa selesai.
7. Kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Muhamad Kodim dan Ibu Siti Asiyah yang selalu menjadi penyemangat dan sebagai sandaran terkuat penulis, yang tiada hentinya selalu memberikan kasih sayang, do'a, dan motivasi dengan penuh keikhlasan yang tak terhingga kepada penulis. Terima kasih telah berjuang agar penulis bisa merasakan bangku perkuliahan, sesuatu yang tidak sempat Bapak dan Ibu rasakan sendiri. Terima kasih atas segala pengorbanan dan keringat yang telah dikeluarkan demi penulis bisa sampai di titik ini. Berkat restu dan ridho kalian, ternyata putri yang selalu kalian panggil "Adek" kini telah mampu mendapatkan gelar S.Pd. dan siap untuk melanjutkan mimpi yang lebih tinggi.
8. Kepada kakak penulis Muqoddimatur Rohmat yang selalu memberikan penulis dukungan dan semangat di momen-momen tersulit bagi penulis. Terima kasih atas segala dukungan dan do'a

- yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya hingga akhir.
9. Kepada keluarga besar penulis, yang selalu mendoakan dan memberikan dorongan kepada untuk terus menyelesaikan studi. Terima kasih atas dukungannya, semoga Allah membalas semua kebaikan kalian.
 10. Terima Kasih kepada pengasuh pondok pesantren Al-Firdaus, Abah Prof. Dr. H. Muhibbin, M.Ag. dan Ibu Hj Mufidah AH. Terima kasih senantiasa memberikan dukungan, do'a serta perhatian yang tulus kepada penulis.
 11. Kepada seseorang yang sudah penulis anggap sebagai saudara, sahabat, motivator Anissatul Faizah, S.Pd., terima kasih yang sebesar-besarnya telah sudi membantu penulis dari masa perkuliahan sampai dengan menyelesaikan skripsi ini.
 12. Kepada sahabat terbaikku, Safna Fathin Al-zuhroh, Ayu Amalia Ramadhani, Linda Setya Ningrum, Sifana Nur Laila, Amelia Maharani, Rona Muna Azizi, Sarrah Ariny, Amilyasa, Utiya Naila Adzkiya dan Nanik Faizah yang selalu menemani penulis setiap suka maupun duka, yang selalu memeluk penulis saat penulis terpuruk, dan yang selalu megapresiasi setiap perjalanan penulis.
 13. Teman-teman seperjuangan PGMI angkatan 2021 khususnya PGMI B dan seluruh pengurus HMJ PGMI yang telah menjadi bagian dari proses perjuangan penulis selama menempuh dunia perkuliahan.

14. Teman-teman seperjuangan yang penulis temui di bangku sekolah, Andrean Didik Kiswanto, Dicky Ananda Wahyu Putra, Athallah Ibnu Sofia Rafif, Meidika Putra Pratama, Nurbaiti, Novita Septia Rahmadani, dan Umi Thohiroh. Terima kasih sudah memberi dukungan, semangat, dan kebersamaan yang telah diberikan. Kehadiran kalian menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis untuk terus melangkah hingga mencapai titik ini.
15. Terakhir, untuk diri saya sendiri Arni Dwi Yuni Astuti. Terima kasih sudah bertahan dan berjuang sejauh ini, terima kasih sudah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai, dan terima kasih karena terus berusaha dan tidak meyerah.

Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang tulus, memohon maaf atas segala kekurangan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat yang berarti, tidak hanya bagi penulis sendiri, tetapi juga bagi para pembaca sekalian. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Aamiin ya Rabbal 'Alamin.

Semarang, 14 Juni 2025

Penulis



Arni Dwi Yuni Astuti

NIM. 2103096069

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	11
BAB II PELUANG DAN TANTANGAN PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING	13
A. Deskripsi Teori	13
1. Definisi Peluang	13
2. Definisi Tantangan	15
3. Hakikat Metode <i>Game Based Learning</i>	17
B. Kajian Pustaka Relevan.....	28
C. Kerangka Berpikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian	37
C. Sumber Data	37

D. Fokus Penelitian	39
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Uji Keabsahan Data	43
G. Teknik Analisis Data	45
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA.....	48
A. Deskripsi Data	48
B. Analisis Data	76
C. Keterbatasan Penelitian	89
BAB V PENUTUP.....	92
A. Kesimpulan.....	92
B. Saran.....	93
C. Kata Penutup	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN-LAMPIRAN	102
Lampiran I : Profil Umum Lokasi Penelitian.....	102
Lampiran II : Instrumen Penelitian.....	109
Lampiran III : Data Hasil Observasi.....	114
Lampiran IV : Transkrip Hasil Wawancara	117
Lampiran V : Modul Ajar.....	141
Lampiran VI : Nilai Hasil Kelompok dan LKPD Pembelajaran GBL.....	150
Lampiran VII : Dokumentasi Penelitian	151
Lampiran VIII: Surat Penunjukan Dosen Pembimbing.....	155
Lampiran IX : Surat Izin Penelitian	156
Lampiran X : Surat Bukti Telah Penelitian	157
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	158

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Manfaat Penerapan Metode <i>Game Based Learning</i> , 49
Tabel 4.2	Peningkatan Keterlibatan dan Kerja Sama, 53
Tabel 4.3	Pengembangan Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik, 57
Tabel 4.4	Upaya Guru dalam Menyesuaikan Permainan Dengan Fasilitas Sekolah, 62
Tabel 4.5	Cara Guru dalam Menguasai Metode <i>Game Based Learning</i> , 65
Tabel 4.6	Tantangan yang Dihadapi dalam Penerapan Metode GBL di Kelas, 68
Tabel 4.7	Strategi Mengatasi Tantangan Penerapan Metode GBL di Kelas, 69
Tabel 4.8	Evaluasi Guru Terhadap Penerapan Metode GBL, 73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Kerangka Berpikir, 34
Gambar 4.1	Suasana Kelas yang Menyenangkan, 53
Gambar 4.2	Partisipasi Aktif Siswa dan Saling Mendukung Teman Sekelompok, 57
Gambar 4.3	Siswa Bekerja Sama dan Berinteraksi Positif, 60

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa usia sekolah dasar adalah periode dimana anak sebaiknya lebih banyak gerak daripada hanya diam. Bermain memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak, terutama saat mereka berada di usia sekolah dasar. Permainan menjadikan anak-anak memahami berbagai konsep, hubungan sosial, etika serta perasaan terhadap diri mereka sendiri maupun orang lain. Aktivitas bermain berkontribusi pada perkembangan seluruh aspek diri anak. Melalui permainan anak tidak hanya berlatih keterampilan tertentu, tetapi juga mendorong dan mengasah kemampuan kognitif serta psikomotorik mereka.¹

Anak usia sekolah dasar secara alamiah memiliki sifat senang dengan hiburan dan petualangan. Menurut Abidah (dalam Andi Irwandi), permainan sebagai metode pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan teman sebayanya. Melalui aktivitas bermain, siswa tidak hanya memahami aturan dan strategi, tetapi juga melatih keterampilan komunikasi yang efektif, bekerja sama, menyelesaikan masalah, menumbuhkan rasa empati dan

¹ Warni Djuwita, 'Urgensi Bermain Sebagai Stimulasi Perkembangan Otak Dan Solusi Mengatasi Kekerasan (Child Abuse) Dalam Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak', *Qawwam*, (Vol. 12, No.1, tahun 2018), hlm. 40–60, <doi:10.20414/qawwam.v12i1.750>.

mengembangkan rasa tanggung jawab.² Permainan memiliki daya tarik alami yang mampu menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, melalui permainan peserta didik lebih bersemangat dalam belajar dan membuat suasana belajar akan menjadi lebih hidup. Selain itu, permainan juga dapat memperdalam pemahaman konsep dengan memberi kesempatan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan mereka pada dunia nyata.³

Berdasarkan hal tersebut, meskipun permainan memiliki banyak manfaat yang membantu pembelajaran di sekolah, penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) masih menghadapi banyak tantangan di tingkat Sekolah Dasar. Salah satu tantangan utama dalam penerapan metode GBL adalah terbatasnya pemahaman dan keterampilan guru untuk menerapkannya secara optimal. Sebagian besar guru masih cenderung menggunakan metode konvensional yang menitikberatkan pada aspek kognitif dibandingkan aspek sosial.⁴ Guru merupakan salah satu pilar penting dalam menyelenggarakan proses Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu

² Andi Irwandi, 'Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD Inpres Pa'baeng-Baeng Kota Makassar', *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, (Vol. 7, No. 2, tahun 2024), hlm. 5796–5781, <doi:<https://doi.org/10.31004/jrppv7i228387>>.

³ Chaterine Paulina, Siti Rokmanah, and Ahmad Syachruraji, 'Efektivitas Penggunaan Model GBL Dalam Pembelajaran Matematika Di SD', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, (Vol. 7, No. 3, tahun 2023), hlm. 31348–31354, <doi:<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12114>>.

⁴ Cecep Wahyu Hoerudin, 'Implementasi Model Tipologi Interaksi Untuk Meningkatkan Interaksi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Online', *Research and Development Journal of Education*, (Vol. 8, No. 1, tahun 2022), hlm. 2406-9744.

menguasai beragam metode pembelajaran dan mengembangkan diri melalui pelatihan lebih lanjut serta pemanfaatan teknologi pendidikan agar mampu menghadapi tantangan dan perubahan dalam dunia pendidikan yang semakin dinamis.

Selain itu, terdapat tantangan yang muncul seperti, penelitian yang dilakukan oleh Siti Musarokah, menunjukkan hasil bahwa jenis *game* yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran masih sangat terbatas. Guru menghadapi berbagai kendala selama pembelajaran berbasis permainan. Beberapa diantaranya adalah kekurangan media pendukung, keterbatasan partisipasi peserta didik, banyaknya waktu dan tenaga yang dibutuhkan untuk menerapkannya, pengaruh antar kelompok yang saling mengganggu, dan lain sebagainya.⁵ Kemudian Gordon juga menyatakan bahwa belajar melalui bermain sekarang dianggap sebagai bagian penting dari pendidikan anak usia dini. Akan tetapi, masalah biaya dan ketersediaan teknologi menjadi sebuah tantangan. Karena, banyak Sekolah Dasar tidak memiliki anggaran atau perangkat yang diperlukan untuk mengimplementasikan permainan edukatif secara efektif.⁶

Berdasarkan hasil wawancara di SD Supriyadi 02 dengan ibu AF selaku guru kelas IV-A, memberikan gambaran yang jelas mengenai

⁵ Siti Musarokah, '3P (Provisi, Proteksi, Dan Partisipasi) Dalam Pembelajaran Menggunakan Game Di Madrasah Ibtidaiyah: Penerapan Dan Tantangannya', *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, (Vol. 6, No. 2, tahun 2016), hlm. 151–161, <doi:10.26877/malihpeddas.v6i2.1348>.

⁶ Chloe S Gordon, 'Adventures with Mr Monkey: Stimulating Creative Writing in the Primary School Classroom through Play', *Practically Primary*, (Vol. 20, No. 1, tahun 2015), hlm. 30–31.

permasalahan penerapan metode GBL. Guru tersebut mengungkapkan bahwa penerapan metode belajar sambil bermain masih belum sepenuhnya optimal, karena masih belum banyak guru yang menerapkan metode tersebut, walaupun ada beberapa guru yang sudah menggunakan permainan dalam pembelajaran, baik permainan tradisional ataupun permainan digital. Meskipun belajar sambil bermain membuat peserta didik sangat bersemangat dan lebih aktif, tidak semua pelajaran bisa diterapkan dengan metode tersebut, guru harus menyesuaikan permainan dengan materi pelajaran. Selain itu, permainan juga membutuhkan waktu yang cukup lama, mulai dari perencanaan permainan, penetapan aturan permainan, hingga pada saat pelaksanaan permainan di kelas. Oleh karena itu, guru harus memastikan bahwa permainan yang dipilih relevan dengan tujuan pembelajaran.⁷

Game Based Learning (GBL) adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan dalam proses pendidikannya. Artinya, permainan yang dilakukan bukan sekadar untuk mengisi waktu luang, tetapi memiliki elemen edukasi yang mendukung pembelajaran. Namun, perlu dicatat bahwa GBL bukanlah pengganti metode pembelajaran konvensional, melainkan berfungsi sebagai pelengkap atau memperkuat proses pembelajaran. GBL disusun untuk

⁷ Wawancara guru kelas IV-A SD Supriyadi 02, Ibu Anissatul Faizah, S. Pd, 11 November 2024

menghadirkan pembelajaran yang interaktif, dan partisipatif.⁸ Penerapan GBL dalam pembelajaran mempunyai potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Astuti bahwa GBL dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menarik, mengasyikkan dan membangkitkan antusias belajar. Hal ini berkontribusi pada meningkatnya motivasi dan mendorong kreativitas peserta didik.⁹

Perkembangan bermain sebagai metode pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan tingkat usia dan kemampuan peserta didik, dimulai secara bertahap dari kegiatan bermain sambil belajar, dimana unsur bermain lebih banyak, menuju aktivitas belajar sambil bermain yang lebih menekankan pada aspek pembelajaran. Belajar sambil bermain dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengamati, merencanakan, menghafal, mengeksplorasi, dan menganalisis yang menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan memecahkan masalah. Sehingga akan berkontribusi pada hasil akademik dan sosial mereka.¹⁰

⁸ Nurlutfi Aoliyah, 'Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa', *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, (Vol. 11, No. 1, tahun 2023), hlm. 31–36,

⁹ Khaerunnisa and others, 'Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV', *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, (Vol. 6, No. 3, tahun 2022), hlm. 516–520.

¹⁰ Sukma Yunianti, 'Play-Based Learning as An Essential Strategy to Face 21st-Century Learning', *EAI*, (2020), <doi:10.4108/eai.12-10-2019.2292213>.

Belajar sambil bermain untuk Sekolah Dasar merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, karena dengan belajar sambil bermain peserta didik akan merasa senang ketika proses pembelajaran berlangsung.¹¹ Bermain akan memotivasi anak untuk melakukan eksplorasi, mengembangkan keterampilan fisik dan imajinasi, meningkatkan kemampuan berbahasa mereka, serta memberikan kesempatan yang luas untuk berinteraksi dengan orang dewasa dan teman-teman lainnya. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Piaget dalam buku yang ditulis oleh Yuliani, mengemukakan bahwa bermain dapat memengaruhi semua bidang perkembangan, termasuk fisik, kognitif dan bahasa, serta sosio-emosional.¹²

Penerapan metode pembelajaran yang beragam memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas Pendidikan. Fleksibilitas dalam memilih dan menyesuaikan metode sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan situasi belajar dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dalam Pendidikan, metode pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menyampaikan materi

¹¹ Anggelika Kristiani Bate'e and others, 'Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Proceeding Umsurabaya*, (2023)

¹² Yuliani Nurani, Sofia Hartati, and Sihadi, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2020), hlm. 30.

kepada peserta didik, mulailah dari jenjang Pendidikan anak usia dini, Pendidikan dasar, menengah, hingga perguruan tinggi.¹³

Permendikbudristek Nomor 12 tahun 2024 mengenai kurikulum pada jenjang Pendidikan anak usia dini, Pendidikan dasar, dan menengah menetapkan bahwa pendidik wajib menyelenggarakan pembelajaran dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, serta menantang. Pembelajaran juga harus mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang bagi tumbuhnya inisiatif, kreativitas, serta kemandirian, yang sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, maupun psikologis peserta didik.¹⁴ Berangkat dari peraturan pemerintah tersebut maka, guru saat ini harus memberikan pelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai subjek pembelajaran.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan beragam dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. pembelajaran saat ini menuntut pendekatan yang lebih aktif, sehingga diperlukan metode yang mampu mendorong keterlibatan peserta didik secara langsung dalam proses belajar mengajar. Pendidik

¹³ Fitra Syukur Iman Zai and Yehezkiel Sugeng Mulyono, 'Pentingnya Metode Pembelajaran Bagi Peningkatan Minat Belajar Mahasiswa Program Studi Sarjana Pendidikan Agama Kristen Sekolah Tinggi Teologi Duta Panisal Jember', *Metanoia*, (Vol. 4, No. 1, tahun 2022), hlm. 1–13, <doi:10.55962/metanoia.v4i1.58>.

¹⁴ Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024, *Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.

yang hanya menggunakan satu metode akan membuat pembelajaran menjadi membosankan, dalam pembelajaranpun peserta didik hanya sekedar dijadikan objek bukan subjek.¹⁵ Dengan demikian, pendidik hendaknya menggunakan berbagai metode dalam proses pembelajaran. Namun, pada kenyatannya pendidik masih kurang menggunakan metode atau media pembelajaran, banyak pendidik yang hanya menggunakan metode ceramah saja dalam proses pembelajaran yang penggunaannya dapat menyebabkan peserta didik kehilangan perhatian dan tidak fokus sehingga pembelajaran berjalan kurang optimal.

Dilihat dari penelitian sebelumnya yang dilakukan Resdilla Pratiwi, dkk yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode *Game Based Learning*”. Teridentifikasi beberapa masalah diantaranya kebutuhan peningkatan kreativitas, mengatasi kesenjangan dalam keterlibatan dan partisipasi peserta didik dan adanya peserta didik yang susah dalam bersosial. Oleh karena itu, perlu adanya metode pembelajaran yang beragam. Salah satu metode yang dimaksud adalah metode GBL. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode GBL meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, mendorong keaktifan dalam kegiatan belajar, membantu mengurangi kesulitan peserta didik dalam

¹⁵ Ahmad Thib Raya, *Guru Kreatif Dan Menyenangkan Pada Era Milenial* (Jakarta: Salemba Humanika, 2019), hlm. 36.

bersosialisasi, meningkatkan kreativitas peserta didik dan meningkatkan kolaborasi antar teman secara signifikan.¹⁶

Selanjutnya berdasarkan penelitian yang dilakukan Wilujeng Asih Purwani dkk, yang berjudul “Pendampingan Penguasaan Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar Melalui *Game Based Learning* (GBL)”. Terdapat masalah bahwa di desa Dateng kecamatan Laren dalam proses pembelajaran di sejumlah sekolah masih kurang efektif, khususnya pada pembelajaran Bahasa Inggris, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan antusias belajar siswa. Salah satu penyebabnya yaitu kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, pemilihan metode atau media pembelajaran perlu dipertimbangkan sebelum kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah menggunakan GBL terdapat peningkatan pada minat dan kemampuan peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris, terutama dalam penguasaan kosa kata yang menjadi lebih beragam.¹⁷

Penelitian yang dilakukan Maria Indriani dan Dani Puspitasari, yang berjudul “Pengaruh *Game Based Learning* pada Kemampuan Kognitif dan Perkembangan Emosi Murid Sekolah Dasar di Papua”. Hasil menunjukkan bahwa GBL memberikan pengaruh positif pada

¹⁶ Resdilla Pratiwi and others, ‘Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Metode Game Based Learning’, *Jurnal Pengabdian Sosial*, (Vol. 1, No. 7, tahun 2024), hlm. 592–596, <doi:10.59837/7hza6b55>.

¹⁷ Wilujeng Asih Purwani, Anita Rahmah Dewi, and Vina Rosyadah, ‘Pendampingan Penguasaan Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar Melalui Game-Based Learning (GBL)’, *Taawun*, (Vol. 3, No. 1, tahun 2023), hlm. 13–23, <doi:10.37850/taawun.v3i01.393>.

kelas Bahasa Indonesia di sebuah Sekolah Dasar di daerah pegunungan Papua. Terdapat peningkatan signifikan dalam skor kognitif dari *pretest* ke *posttest*, nilai setelah tes rata-rata melebihi kriteria kelulusan minimum, GBL dapat meningkatkan perkembangan emosional pada peserta didik dan terciptanya situasi kelas yang lebih hidup dengan adanya kesenangan dan antisipasi peserta didik untuk belajar.¹⁸

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki banyak kesempatan membantu guru dalam proses belajar mengajar di Sekolah Dasar, seperti dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan perkembangan emosioanal peserta didik, serta menarik ketertarikan, keterlibatan, motivasi, dan semangat peserta didik. Meskipun demikian perlu dicatat bahwa masih terdapat kekurangan dalam literatur penelitian, terutama dalam konteks tantangan yang dihadapi peneliti dalam penerapan metode GBL di Sekolah Dasar. Sehingga, mengakibatkan belum banyaknya pendidik yang menerapkan metode GBL tersebut. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam dan spesifik mengenai **“Peluang dan Tantangan Penerapan Metode *Game Based Learning* (GBL) di Sekolah Dasar Supriyadi 02 Semarang”**. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap dunia Pendidikan serta memperluas pengetahuan tentang penggunaan metode GBL.

¹⁸ Maria Indriani and Dani Puspitasari, ‘Pengaruh Game Based Learning Pada Kemampuan Kognitif dan Perkembangan Emosi Murid Sekolah Dasar di Papua’, *Aletheia Christian Educators Journal*, (Vol. 5, No. 2, tahun 2024), hlm. 73–78, <doi:10.9744/aletheia.5.2.73-78>.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dipaparkan, maka dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apa saja peluang penerapan metode *game based learning* di SD Supriyadi 02 Semarang?
2. Apa saja tantangan penerapan metode *game based learning* di SD Supriyadi 02 Semarang?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengidentifikasi peluang penerapan metode *game based learning* di SD Supriyadi 02 Semarang.
2. Untuk mengetahui tantangan penerapan metode *game based learning* di SD Supriyadi 02 Semarang.

Hasil Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi berbagai pihak yang terkait. Adapun manfaat penelitian secara teoritis dan praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi yang menjadi bahan kajian dunia Pendidikan tentang peluang dan tantangan penerapan metode GBL di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru

- 1) Mengetahui peluang dan tantangan penerapan metode GBL di Sekolah Dasar
 - 2) Sebagai acuan guru dalam meningkatkan partisipasi peserta didik untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.
- b. Bagi peneliti
- 1) Peneliti mendapat pengetahuan keterampilan dan pengalaman mengenai penelitian.
 - 2) Sebagai pengetahuan tambahan untuk bekal menjadi pendidik kelak dengan mengetahui peluang dan tantangan penerapan metode GBL di Sekolah Dasar.
- c. Bagi sekolah
- Sebagai kontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran agar dapat meningkatkan mutu pendidikan dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan adaptif terhadap perubahan.

BAB II

PELUANG DAN TANTANGAN PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING

A. Deskripsi Teori

1. Definisi Peluang

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Peluang dapat diartikan sebagai suatu kesempatan.¹ Sedangkan menurut Gregory Dees (dalam Ujang Nurjaman, dkk), peluang adalah keadaan dimana terdapat sumber daya yang belum dimanfaatkan secara optimal untuk menciptakan nilai tambah atau memecahkan suatu masalah tertentu.²

Peluang dalam bahasa Inggris disebut *opportunity*, yang merujuk pada kondisi positif dari lingkungan yang dapat dimanfaatkan sebagai kesempatan untuk mendukung perkembangan suatu organisasi atau membantu pencapaian tujuannya. Oleh karena itu, peluang merupakan elemen penting atau faktor eksternal yang dapat mendukung keberhasilan suatu organisasi dalam mencapai tujuan.³

¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia VI Daring (2016), <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>, diakses pada tanggal 5 November 2024.

² Ujang Nurjaman and others, 'Identifikasi Peluang Usaha', *Jurnal on Education*, (Vol. 07, No. 01, tahun 2024), hlm. 1305–1316.

³ Noneng R Sukatmadiredja and Windy Mella Rosita, 'Strategi Pemasaran Melalui Analisis Swot Pada Perusahaan Kopi Lokal', *Ecopreneur.12*, (Vol. 2, No. 2, tahun 2019), hlm. 12-25, <doi:10.51804/econ12.v2i2.497>.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa peluang adalah kesempatan yang muncul, baik secara alami atau diciptakan yang dapat dimanfaatkan untuk mencapai tujuan tertentu.

Permainan dapat memperbaiki lingkungan belajar, seperti membuat kegiatan belajar menjadi lebih baik dan efektif, membuat siswa lebih komunikatif, membantu siswa memahami bahan pelajaran, meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja sama dan berkoordinasi serta mampu membangun sikap saling menghargai satu sama lain. Permainan dalam pembelajaran juga dapat mendorong motivasi peserta didik dan lebih menstimulasi peserta didik untuk lebih tekun belajar. Motivasi tersebut akan meningkatkan konsentrasi peserta didik dalam menyerap pengetahuan.⁴

Menurut Kardoyo, dkk (dalam Ajeng Fani Yustina), metode GBL berhasil digunakan dalam kegiatan kelas dan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, karena peserta didik menghadapi masalah yang serius dan mencari solusi yang tepat, peserta didik sangat tertarik mengikuti aktivitas tersebut.⁵ Hal tersebut didukung oleh pendapat

⁴ Indah Puspitasari, 'Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri 2 Muji melalui Game-based Learning Model', *Edumatic*, (Vol. 5, No. 1, tahun 2024), hlm. 32–40, <doi:10.21137/edumatic.v5i1.1058>.

⁵ Ajeng Fani Yustina and Yahfizham Yahfizham, 'Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us', *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, (Vol. 7, No. 1, tahun 2023), hlm. 615–630, <doi:10.31004/cendekia.v7i1.1946>.

lain, bahwa metode permainan (GBL) menggunakan pola permainan dan pembelajaran melalui komputer atau *smartphone* akan menstimulasi kecerdasan emosional, dan kecerdasan psikomotorik peserta didik.⁶

Berdasarkan pernyataan di atas, dengan menerapkan sebuah permainan dalam pembelajaran tentunya menjadikan peluang yang menguntungkan serta dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas Pendidikan.

2. Definisi Tantangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), tantangan artinya hal atau objek yang menggugah tekad untuk meningkatkan kemampuan dalam mengatasi masalah atau kesulitan, yang mendorong untuk berusaha lebih keras dan sebagainya.⁷ Menurut Rollings dan Ernest (dalam Nabil Hayyan, dkk), tantangan merujuk pada persaingan dan rintangan yang harus dihadapi dalam suatu aktivitas. Tantangan ini mencakup upaya untuk mengatasi berbagai hambatan yang muncul dalam proses aktivitas, guna mencapai hasil atau kinerja yang diinginkan.⁸

⁶ Ayu Lestari, 'Pembelajaran Daring Menggunakan Metode Permainan (Game Based Learning)', (2021), <doi:10.31219/osf.io/fj9h7>.

⁷ Kamus Besar Bahasa Indonesia VI Daring (2016), <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>, diakses pada tanggal 13 November 2024.

⁸ Imina Iffah Nabil Hayyan, 'Fenomena Konten Challenge Viral Di Youtube Pada Kalangan Mahasiswa KPI 5C: Studi Kasus Konten Challenge Pada Kanal Youtube @Mrbeast', (Vol. 2, No. 5, tahun 2024), hlm. 168-179, <doi:10.5281/zenodo.14565261>.

Hal ini sejalan dengan pendapat Adi Prayetno, yang mengatakan bahwa tantangan adalah suatu hal atau usaha yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan.⁹ Sedangkan menurut Muh Sholeh, tantangan adalah situasi atau kondisi luar yang harus ditangani sehingga menjadi sumber daya atau nilai tambah.¹⁰

Berdasarkan sumber pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tantangan adalah segala sesuatu yang mendorong kita untuk berusaha lebih keras, mengembangkan kemampuan dan mencapai tujuan yang lebih baik.

Terdapat banyak jenis permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Seperti, permainan kuis *online*, video, permainan kartu, permainan papan, dan lain-lain. Pembelajaran berbasis permainan atau GBL telah dinilai efektif dalam berbagai konteks Pendidikan. Namun, dalam pelaksanaannya masih menghadapi beberapa keterbatasan dan kendala. Seperti, perlunya peralatan dan perangkat lunak khusus, guru yang berpengalaman, manajemen waktu yang baik, minimnya anggaran Pendidikan, kesenjangan akses terhadap teknologi, dan ketidakmampuan guru

⁹ Adi Prayetno, 'Kerja Sama Komunitas Asean 2015 dalam Menghadapi ATHG (Ancaman, Tantangan, Hambatan Dan Gangguan)', *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Terbuka*, (2015), hlm. 577–586.

¹⁰ Muh Sholeh, 'Isu Global Dan Tantangan Pembelajaran Pendidikan IPS', (2019), <doi:10.31227/osf.io/rhcyw>.

dalam memilih dan menyesuaikan permainan pada karakteristik peserta didik.¹¹

Kurangnya keterampilan guru dalam menyesuaikan permainan terhadap karakteristik peserta didik menyebabkan ketidaknyamanan dalam proses belajar. Peserta didik selalu menganggap kegiatan pembelajaran sebagai ajang persaingan, dan membandingkan hasil belajarnya dengan teman sebaya.¹² Hal itu didukung oleh Zsoldos dan Marchis bahwa waktu dan tenaga yang dibutuhkan untuk mempersiapkan dan menerapkan permainan adalah salah satu tantangan terbesar bagi guru.¹³

3. Hakikat Metode *Game Based Learning*

a. Definisi Metode *Game Based Learning*

Metode adalah cara untuk mencapai suatu tujuan yang teroganisir dengan baik dan dipikirkan secara matang.¹⁴ Menurut Fauzan dan Maulana dalam bukunya “Perencanaan Pembelajaran di SD/MI”, menyatakan bahwa metode

¹¹ Muslimah, ‘Tantangan Dan Peluang Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Indonesia’, (2023), <doi:10.31237/osf.io/a2yxu>.

¹² Havva Yaman and others, ‘Implementation of Game-Based Learning in Educational Contexts: Challenges and Intervention Strategies’, *Electronic Journal of E-Learning*, (Vol. 22, No. 10, tahun 2025), hlm. 19–36, <doi:10.34190/ejel.22.10.3480>.

¹³ Paraskevi Mikrouli, Katerina Tzafilkou, and Nicolaos Protogeros, ‘Applications and Learning Outcomes of Game Based Learning in Education’, *International Educational Review*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2024), hlm. 25–54, <doi:10.58693/ier.212>.

¹⁴ Amiruddin Z Nur, ‘Efektivitas Penggunaan Metode Pengajaran Dalam Proses Pembelajaran’, *Al-Ibrah*, (Vol. 6, No. 1, tahun 2017), hlm. 60–68.

pembelajaran merupakan cara untuk melaksanakan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam situasi kehidupan nyata guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.¹⁵

Kemudian menurut Steven, metode pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang terpadu dan saling bekerja sama dengan komponen pembelajaran lainnya untuk memperlancar proses terbentuknya pengetahuan dan keterampilan tertentu pada diri peserta didik.¹⁶ Sedangkan, menurut Lestari, metode pembelajaran merupakan suatu pendekatan atau langkah yang diterapkan dalam proses interaksi antara pendidik dan peserta didik, dengan tujuan untuk mencapai hasil belajar yang sesuai dengan materi.¹⁷

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah teknik yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran, guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Metode merupakan jembatan antara materi pembelajaran dengan pemahaman peserta didik.

¹⁵ Fauzan and Maulana Arafat Lubis, *Perencanaan Pembelajaran Di SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 157.

¹⁶ Steven Ronald Ahlaro, 'Kriteria Metode Pembelajaran Yang Baik Dan Efektif', *Jurnal Masalah Pastoral*, (Vol. 8, No. 1, tahun 2020), hlm. 16–29, <doi:10.60011/jumpa.v8i1.98>.

¹⁷ Nana Citrawati Lestari, Yulianti Hidayah, and Fathul Zannah, 'Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA Di SDN 1 Sungai Miai 7 Banjarmasin', *Journal on Education*, (Vol. 5, No. 3, tahun 2023), hlm. 7095–7103, <doi:10.31004/joe.v5i3.1497>.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah Game Based Learning (GBL), yaitu pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan. GBL adalah metode pembelajaran yang pertama kali dikembangkan oleh De Vries dan Keith Edward. Menurut Coffey (dalam Fera Indriyansyah, dkk) berpendapat bahwa, metode GBL merupakan metode yang menggabungkan materi pembelajaran ke dalam permainan dengan tujuan agar peserta didik dapat bekerja sama dan saling terlibat.¹⁸ Artinya, metode GBL merupakan tindakan pemecahan masalah dan melibatkan orang-orang dengan menggunakan mekanisme permainan.

Metode GBL adalah permainan yang dirancang untuk membantu siswa belajar yang digunakan sebagai media pendukung pembelajaran untuk membantu meningkatkan pengajaran dan penilaian, karena dianggap lebih menarik daripada metode pembelajaran konvensional.¹⁹ GBL dapat mendorong siswa untuk belajar melalui pengalaman, pengalaman belajar dalam GBL diciptakan oleh permainan itu sendiri. Permainan yang digunakan dapat berupa permainan

¹⁸ Fera Indriyansyah and Ratna Hidayah, 'Penerapan Metode Games Based Learning dengan Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS tentang Indonesiaku Kaya Raya Kelas V SD', *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, (Vol. 12, No. 3, tahun 2024), hlm. 1478–1487, <doi:<https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.85532>>.

¹⁹ Nindian Puspa Dewi and Indah Listiowarni, 'Implementasi Game Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Inggris', *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, (Vol. 3, No. 2 tahun 2019), hlm. 124–130, <doi:[10.29207/restiv3i2.885](https://doi.org/10.29207/restiv3i2.885)>.

online maupun *offline* sesuai dengan kemampuan serta kebutuhan siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa, hal ini juga dapat memanfaatkan teknologi yang membantu peserta didik memahami teknologi sejak dini.²⁰

Menurut Trajkovik, GBL merupakan pembelajaran berbasis *game* yang melibatkan permainan dalam proses pendidikan, bertujuan untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran.²¹ Sedangkan menurut Clark, R.E, menyatakan bahwa GBL adalah strategi pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan seperti, tantangan, kompetisi dan partisipasi aktif, guna mendorong motivasi dan keterlibatan siswa.²² Selain itu, menurut Sholikha dan Marwati, menyatakan bahwa GBL adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi permainan yang dirancang secara khusus untuk mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan keinginan

²⁰ Claudya Benesa Siagian and others, 'Penggunaan "Fun With English" dengan Metode Game Based Learning Untuk Melatih Kemampuan Kosakata Di SMP Negeri 3 Pematangsiantar', *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, (Vol. 1, No. 2, tahun 2023), hlm. 75–84, <doi:10.37985/pmsduv1i2.54>.

²¹ Ilham Muhammad and others, 'Analisis Bibliometrik: Penelitian Game-Based Learning pada Sekolah Menengah 2005-2023', *Jurnal Simki Pedagogia*, (Vol. 6, No. 2, tahun 2023), hlm. 465–479, <doi:10.29407/jspv6i2.301>.

²² Wawan Hermawan, 'Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) dalam Pembelajaran di SMP N 2 Ngronggot', (Vol. 2, No. 1, tahun 2024), hlm. 1263–69, <doi.org/10.31004/cdj.v5i1.25109>.

belajar peserta didik, sehingga meningkat juga hasil belajar peserta didik.²³

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa GBL merupakan inovasi metode pembelajaran yang menggunakan permainan. Metode GBL dapat diterapkan melalui permainan *online* maupun *offline*, GBL merupakan metode yang membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, sehingga mempermudah pembahasan peserta didik.

b. Langkah-Langkah Metode *Game Based Learning*

Saat menggunakan metode pembelajaran, tentu tidak dapat dipisahkan dari langkah-langkah penggunaannya. Langkah-langkah metode *Games Based Learning* menurut Purnama dan Kalkautsar (dalam Fera Indriyansah, dkk). Dijelaskan di bawah ini sebagai berikut:²⁴

1. Memilih *game* sesuai topik yang akan dibahas.
2. Menjelaskan konsepnya.
3. Menjelaskan aturan permainan.
4. Memainkan permainan.
5. Merangkum pengetahuan yang diperoleh.
6. Melakukan refleksi.

²³ Dini Farichatus Sholikha and Siti Marwati, 'Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDN Kedungturi', (Vol. 1, No. 1, tahun 2023), hlm. 223–229.

²⁴ Indriyansyah and Hidayah, 'Penerapan Metode...', hlm. 1478-1487.

Sedangkan Ririn Oktavia menyebutkan langkah-langkah menggunakan *Game Based Learning* dalam kegiatan belajar sebagai berikut:²⁵

1. Guru menentukan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran.
2. Guru menyiapkan berbagai sarana pendukung yang diperlukan untuk keberhasilan pembelajaran.
3. Guru membuat intruksi atau langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran.
4. Guru terlebih dahulu menjelaskan maksud dan tujuan serta aturan permainan kepada siswa, agar siswa tidak bingung saat pembelajaran.
5. Guru menentukan durasi pelaksanaan pembelajaran berlangsung.
6. Guru menentukan kegiatan dilakukan secara individu atau dalam kelompok.
7. Selama kegiatan berlangsung, guru menjadi pemimpin.
8. Ketika waktu yang ditentukan telah habis, guru memberikan aba-aba kepada siswa untuk menghentikan permainan, kemudian siswa menyampaikan hasil permainan kepada guru.

²⁵ Ririn Oktavia, 'Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa', (2022), <doi:10.31219/osf.io/6aeuy>.

9. Guru menutup pembelajaran dengan menyampaikan rangkuman materi dan melaksanakan evaluasi kepada siswa.

Berdasarkan pendapat di atas langkah-langkah dalam menggunakan metode GBL yaitu: menentukan *game* sesuai topik pembahasan, menyiapkan sarana yang akan digunakan, menjelaskan aturan atau cara bermain kepada peserta didik, melakukan permainan, memberikan kesimpulan materi yang dipelajari, melakukan refleksi dan evaluasi.

c. *Manfaat Metode Game Based Learning*

Ada beberapa manfaat GBL menurut De Freitas, 2006. Antara lain:²⁶

1. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Mengembangkan keterampilan peserta didik, seperti kemampuan literasi dan numerasi.
3. Menjadi sarana terapi untuk membantu mengatasi kesulitan dalam kemampuan kognitif.
4. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memainkan peran atau profesi tertentu dalam kehidupan nyata.
5. Mendorong peserta didik untuk menjadi produsen multimedia atau konten berbasis permainan.

²⁶ Hermawan, 'Sosialisasi Pemanfaatan Game...', hlm. 1263-1269.

Menurut pendapat lain, manfaat GBL adalah sebagai berikut:²⁷

1. Meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik.
2. Meningkatkan kemampuan kolaboratif peserta didik.
3. Memberikan umpan balik dan mendorong pertumbuhan peserta didik.
4. Meningkatkan keterampilan pemecahkan masalah dan kreativitas peserta didik.
5. Mengajarkan peserta didik untuk bereksperimen.

Menurut Mukhlis. S & Herianingtyas dalam (Widiyanto) manfaat penggunaan *game* dalam pembelajaran, yaitu:²⁸

1. Memberikan pengalaman belajar yang bermakna.
2. Menyenangkan.
3. Menghilangkan kebosanan.
4. Meningkatkan kreativitas siswa.
5. Meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.
6. Mempermudah penilaian dan pemberian umpan balik.
7. Meningkatkan semangat siswa

Selain itu, menurut Vygotsky (dalam Endang Kusfitriani, 2022) menyatakan bahwa, permainan dalam pembelajaran

²⁷ Pratiwi and others, "Peningkatan Kreativitas...", hlm. 592–96,

²⁸ Rohmat Widiyanto and Galuh Wilujeng Nugraheni, 'Penerapan Game Based Learning menggunakan Maze Game dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III', *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, (Vol. 2, No. 2, tahun 2022), hlm. 158–167.

merupakan *settingan* yang sangat efektif untuk mendukung perkembangan kognitif.²⁹ Hal ini sejalan dengan pendapat Wahyudi, dkk, bahwa GBL dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial dan kognitif peserta didik melalui interaksi dan kerja sama dalam permainan. Ini juga dapat meningkatkan motivasi dan mempertahankan materi pembelajaran peserta didik.³⁰

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan GBL dapat memotivasi dan meningkatkan partisipasi peserta didik, mengembangkan berbagai keterampilan seperti kolaborasi, pemecahan masalah, dan kreativitas peserta didik. GBL juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Game Based Learning*

Setiap metode pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda, tentu saja berdampak pada kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran tersebut. Adapaun kelebihan dan kekurangan metode GBL sebagai berikut:

GBL memiliki beberapa kelebihan yaitu siswa dapat berinteraksi dan berperan langsung dalam pembelajaran, materi

²⁹ Endang Kusfitriani, 'Game Based Learning (GBL) Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas 4 SD N Slembaran', (Vol. 5, No. 5, tahun 2022), hlm. 1444-1449.

³⁰ Muhamad Nur Azmi Wahyudi, dkk, 'Transformasi Pendidikan Vokasi Melalui Game-Based Learning: Studi Literatur', *IJOLII*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2024), hlm. 18–26.

lebih mudah dipahami oleh siswa, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bersemangat, memperkuat rasa persatuan dan kesatuan siswa, dan guru lebih mudah mendorong siswa untuk belajar. Namun kekurangan dari GBL adalah: memerlukan waktu lebih lama karena tidak semua siswa cepat memahami cara kerja permainan, guru harus lebih berusaha mempersiapkan siswa untuk menjaga kondisi kelas yang positif, jika guru tidak bisa mengondisikan siswa, maka kelas akan menjadi gaduh dan tidak kondusif.³¹

Ada beberapa kelebihan GBL lainnya yaitu:³²

1. Interaktif, menyenangkan dan mendorong kerja sama dan pemikiran baru.
2. Mengurangi stres selama pembelajaran
3. Memberikan umpan balik yang menyenangkan dan bermanfaat.
4. Mampu mengukur tingkat pemahaman, melatih daya ingat, membantu menenangkan diri setelah pembelajaran, dan menumbuhkan semangat belajar.

³¹ Yustina and Yahfizham, 'Game Based Learning Matematika...', hlm. 615-630.

³² Sindi Ladya Baharizqi Sindi, Sofyan Iskandar, and Dede Trie Kurniawan, 'Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar', *Jurnal Lensa Pendas*, (Vol. 8, No. 1, tahun 2023), hlm. 9–16, <doi:10.33222/jlp.v8i1.2504.>

Menurut Anggraini terdapat kelebihan dan kekurangan GBL berbasis digital. Kelebihannya antara lain:³³

- 1) Siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dan berperan langsung dalam proses pembelajaran.
- 2) Materi menjadi lebih mudah dipahami siswa dan siswa juga menjadi aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, gembira, dan ceria.
- 4) Rasa solidaritas dan kekompakan antar siswa meningkat.
- 5) Memudahkan guru dalam membantu siswa meningkatkan semangat belajar.

Sedangkan kekurangan GBL berbasis digital antaranya:

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih lama, karena beberapa siswa tidak dapat memahami dengan cepat cara kerja permainan.
- 2) Guru harus lebih ekstra mengondisikan siswa agar kelas tetap kondusif dan pembelajaran berlangsung dengan baik.
- 3) Proses pembelajaran akan berpengaruh oleh kondisi jaringan yang tidak stabil.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa GBL memiliki kelebihan yang dapat

³³ Hayu Ika Anggraini, Nurhayati Nurhayati, and Shirly Rizki Kusumaningrum, 'Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Indonesia*, (Vol. 2, No. 11 tahun 2021), hlm. 1885–1896, <doi:10.59141/japendiv2i11.356>.

meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa, namun juga memiliki beberapa kekurangan, seperti memerlukan waktu lebih lama, kemudian diperlukannya pengawasan dan pengondisian yang lebih ekstra.

B. Kajian Pustaka Relevan

Kajian pustaka merupakan bagian dari sebuah penelitian yang memberikan penjelasan tentang hasil-hasil studi sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian yang sedang dikaji. Tujuan dari kajian pustaka adalah untuk menemukan kajian empiris yang dapat dijadikan landasan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian dan membandingkan apakah terdapat kesamaan maupun perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Peneliti telah menelaah beberapa penelitian terdahulu yang dianggap relevan dengan fokus penelitian saat ini. Berikut ini adalah penelitian yang dianggap relevan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Efrika Marsya Ulfa, dkk tahun 2022 artikel jurnal yang berjudul “Implementasi *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian terdahulu menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi GBL mampu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di SD Islam Nurul Muttaqin kota Malang dengan hasil siklus I PTK sebesar 53% dan siklus II Penelitian Tindakan Kelas sebesar 89%. Sedangkan pada

kemampuan literasi menunjukkan hasil siklus I sebesar 51% dan siklus II sebesar 68%.³⁴

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini terdapat pada metode yang digunakan dan tujuan penelitian, penelitian terdahulu menggunakan metode PTK dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa Sekolah Dasar, namun belum menjelaskan tantangan apa yang dihadapi oleh peneliti. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan bertujuan yaitu untuk mendeskripsikan peluang dan tantangan guru ketika menerapkan metode GBL di Sekolah Dasar. Persamaannya yaitu terletak pada penggunaan metode GBL yang dilaksanakan di Sekolah Dasar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Nyoman Wahyu Meitriani, dkk tahun 2023 artikel jurnal yang berjudul “Penerapan *Game Based Learning* untuk meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Karangasem Tahun Pelajaran 2021/2022”. Penelitian terdahulu menggunakan metode PTK. Hasil menunjukkan bahwa penerapan GBL sudah berhasil meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Karangasem. Dengan menggunakan bukti kenaikan rata-rata *Pre-test*, Siklus I dan Siklus

³⁴ Efrika Marsya Ulfa and others, ‘Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar’, *Jurnal Basicedu*, (Vol. 6, No. 6, tahun 2022), hlm. 9344–9355, <doi:10.31004/basicedu.v6i6.3742>.

II. Pada tahap *pre-test* nilai rata-rata kelas 30,95, dengan daya serap yang sama dan tidak ada siswa yang mencapai ketuntasan. Pada siklus I, nilai rata-rata mengalami kenaikan menjadi 65,71 dengan daya serap 65,71% dan ketuntasan belajar sebesar 47,62%. Selanjutnya, siklus II nilai rata-rata kelas naik menjadi 83,81, dengan daya serap 83,81% dan ketuntasan belajar mencapai 100%.³⁵

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu terdapat pada metode penelitian, tujuan dan materi pelajaran. Penelitian terdahulu menggunakan metode PTK dan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung bilangan bulat, sedangkan pada penelitian saat ini metode yang digunakan yaitu metode kualitatif dan bertujuan untuk mengetahui peluang dan tantangan dalam menerapkan metode GBL tanpa memfokuskan pada mata pelajaran dan materi pembelajaran. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode GBL di Sekolah Dasar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ima Kusumawati Hidayat, dkk tahun 2023 artikel yang berjudul “*Primary Student and Teacher Game Based Learning Engagement: The Problem and The Challenge: Keterlibatan Pembelajaran Berbasis Permainan antara*

³⁵ Ni Nyoman Wahyu Meitriani, I Wayan Dwija, and I Putu Suardika Putra, ‘Penerapan GBL untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Karangasem Tahun Pelajaran 2021/2022’, *Lampuhyang*, (Vol. 14, No. 1, tahun 2023), hlm. 180–194, <doi:10.47730/jurnallampuhyang.v14i1.338>.

Guru dan Siswa Sekolah Dasar: Masalah dan Tantangan”. Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kajian pustaka (*Literature Review*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan guru dan siswa merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran, karena guru memainkan peran penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Siswa yang menganggap permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran mereka cenderung lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar.³⁶

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini terdapat pada metode dan tujuan penelitian. penelitian terdahulu menggunakan metode kajian pustaka untuk menemukan korelasi antara perspektif guru dan siswa dalam permainan, serta ingin mengetahui bagaimana pembelajaran berbasis permainan berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, kemudian penelitian terdahulu bertujuan untuk menyediakan suatu kerangka kerja yang dapat digunakan guru untuk membangun pedagogi keterlibatan kelas yang efektif. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan bertujuan untuk mendeskripsikan peluang dan tantangan dalam menerapkan metode GBL di Sekolah Dasar.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang penggunaan metode GBL dan

³⁶ Ima Kusumawati Hidayat, Fariza Wahyu Arizal, and Arif Sutrisno, ‘Primary Student and Teacher Game Based Learning Engagement: The Problem and the Challenge’, *KnE Social Sciences*, (2023), hlm. 174–181, <doi:10.18502/kss.v8i15.13928>.

tantangan apa saja yang dihadapi guru dalam menerapkan metode tersebut. Selain itu, jenjang yang diteliti juga sama, yaitu di Sekolah Dasar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nailil Muna, dkk tahun 2025 artikel jurnal yang berjudul “Pengaruh Metode *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sdi Bahrul Ulum Panjang Jiwo”. Penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif dengan tipe kuasi eksperimen. Hasil analisis diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya metode *game based learning*. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *game based learning* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.³⁷

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini adalah terdapat pada metode dan fokus penelitiannya. Pada penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif dan bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mata pelajaran matematika dengan menggunakan metode *game based learning*, artinya GBL memiliki peluang dalam meningkatkan hasil belajar, sedangkan pada penelitian saat ini metode yang digunakan yaitu kualitatif dengan tujuan untuk mengetahui

³⁷ Nailil Muna and others, ‘Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDI Bahrul Ulum Panjang Jiwo’, *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, (Vol. 5, No. 1, tahun 2025), hlm. 141–44, <doi:10.36636/primed.v5i1.5154>.

peluang dan tantangan penerapan *game based learning* tanpa memfokuskan pada variabel dan mata pelajaran tertentu. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu untuk mengetahui peluang dalam penerapan metode GBL dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

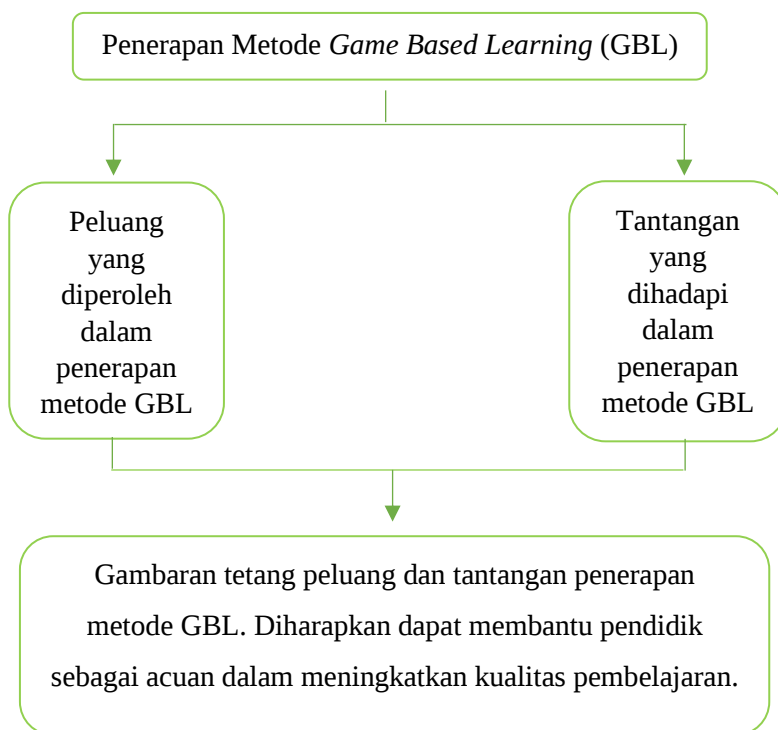
5. Penelitian yang dilakukan oleh Yusnarita Zega dan Wiyun Philipus Tangkin tahun 2023 artikel jurnal yang berjudul “*Implementation of Learning-Based Game Method to Improve Elementary Students’ Learning Activeness*: Penerapan Metode Bermain Berbasis Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa SD”. Penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil temuan menunjukkan bahwa penerapan metode permainan mampu meningkatkan keaktifan dalam proses belajar. Peningkatan ini terlihat dari perubahan respon siswa yaitu antusias dalam pembelajaran, keberanian untuk bertanya dan menanggapi, serta keterlibatan aktif dalam kegiatan diskusi dan indikator-indikator lain yang mencerminkan kekatifan belajar.³⁸

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu terdapat pada fokus pembahasannya, penelitian terdahulu dalam pembahasan memfokuskan peningkatan aktivitas belajar. Sedangkan penelitian saat ini yaitu membahas tentang peluang dan tantangan penerapan metode *game based learning* tanpa

³⁸ Yusnarita Zega and Wiyun Philipus Tangkin, ‘Implementation of Learning-Based Game Method To Improve Elementary Students’ Learning Activeness’, *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Vol. 12, No. 2, tahun 2023), hlm. 473-487, <doi:10.33578/jpkip.v12i2.9727>.

memfokuskan pada variabel tertentu. Persamaannya yaitu kedua penelitian membahas penerapan *game based learning* pada tingkat Sekolah Dasar, dan kedua penelitian ini sama-sama menggunakan metode kualitatif deskriptif.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

Berdasarkan bagan di atas dapat dipahami bahwa penelitian ini hendak mendeskripsikan pendapat guru tentang penerapan metode GBL di tingkat Sekolah Dasar. Penerapan GBL mampu menciptakan

suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.

Namun demikian, penerapan GBL di lingkungan Pendidikan dasar masih menghadapi beberapa tantangan, salah satunya yaitu keterbatasan fasilitas pendukung, hal tersebut dapat menghambat optimalisasi GBL dalam proses pembelajaran.

Melalui penelitian ini, peneliti berupaya mengeksplorasi bagaimana cara guru menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan termasuk jenis permainan apa yang digunakan, manfaat yang didapat setelah menerapkan metode GBL dan tantangan yang dihadapi di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peluang yang diperoleh serta tantangan yang dihadapi dalam penerapan metode GBL di SD Supriyadi 02 Semarang. Temuan ini diharapkan dapat menjadi acuan atau landasan bagi pengembangan kebijakan pendidikan dan program pelatihan yang mendukung penerapan GBL secara berkelanjutan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan kualitatif deskriptif, yakni pendekatan yang menyajikan hasil penelitian dalam bentuk uraian naratif yang rinci, lengkap, dan mendalam.¹ Pendekatan ini dipilih oleh peneliti karena bertujuan untuk memberikan gambaran secara detail tentang peluang yang diperoleh dan tantangan yang dihadapi dalam penerapan metode GBL di SD Supriyadi 02 Semarang.

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mengumpulkan data deskriptif dari kata-kata dan perilaku yang diamati. Sejalan dengan definisi tersebut Moleong (dalam Endah Marendah), menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian secara menyeluruh, baik dari perilaku, persepsi, motivasi, atau tindakan, melalui penjelasan menggunakan kata-kata dan bahasa dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.² Teknik pengumpulan data yang umum digunakan dalam penelitian kualitatif meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi.

¹ Agustina Tri Wijayanti, 'Implementasi Pendekatan Values Clarivication Technique (Vct) Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar', *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, (Vol. 10, No. 1, tahun 2013), hlm. 72-79. <doi:10.21831/socia.v10i1.5343>.

² E-book: Endah Marendah Ratnaningtyas and others, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2023), hlm. 15.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Supriyadi 02 Semarang, beralamat di Jalan Udan Riris III, Tologosari Kulon, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah, Kode Pos: 50196. Alasan pemilihan sekolah ini karena guru di sekolah tersebut menerapkan metode *Game Based Learning*. Selain itu, lokasi sekolah mudah dijangkau oleh peneliti.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 11 November 2024 sampai dengan tanggal 21 April 2025. Waktu tersebut meliputi penulisan proposal, pengajuan izin penelitian, pelaksanaan penelitian, analisis, hingga penyusunan laporan.

C. Sumber Data

Menurut Lofland, dalam penelitian kualitatif sumber data utamanya terdiri dari kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.³ Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua yaitu:

1. Data Primer

Data primer merupakan informasi yang diperoleh secara langsung oleh peneliti selama proses penelitian. Data tersebut bersumber dari informan yang terlibat langsung dengan topik

³ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosadakarya, 2016), hlm. 157.

penelitian.⁴ Sumber data primer dalam penelitian ini meliputi beberapa hal berikut:

- a) Hasil observasi mengenai penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) di kelas IV-A SD Supriyadi 02 Semarang.
- b) Hasil wawancara guru yang menerapkan metode GBL di kelas.
- c) Hasil wawancara siswa kelas IV-A SD Supriyadi 02 Semarang.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan jenis data yang diperoleh melalui perantara, bukan hasil pengumpulan secara langsung oleh peneliti. Data ini berasal dari sumber yang telah tersedia sebelumnya, seperti dokumen, atau informasi yang dikumpulkan oleh pihak lain.⁵ Data sekunder yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah dokumentasi RPP/modul pembelajaran, dokumentasi hasil belajar siswa saat mengikuti permainan dalam pembelajaran, data umum sekolah, visi dan misi sekolah. Selain itu, data sekunder juga mencakup dokumen seperti, hasil penelitian terdahulu yang relevan, instrumen wawancara dan transkrip hasil wawancara, foto saat melaksanakan wawancara dan foto observasi yang terkait dengan penerapan metode GBL di kelas IV-A SD Supriyadi 02 Semarang.

⁴ Undari Sulung and Mohamad Muspawi, 'Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Dan Tersier', *Edu Research*, (Vol. 5, No. 3, tahun 2024), hlm. 110–116, <doi:<https://doi.org/10.47827/jer.v5i3.238>>.

⁵ Sulung and Muspawi, 'Memahami Sumber Data...', hlm. 110-116.

D. Fokus Penelitian

Fokus penelitian adalah topik atau masalah utama yang akan digali dalam suatu penelitian. Fokus penelitian ini adalah dari sumber pokok bahasan yang akan diteliti oleh peneliti. Penelitian ini difokuskan pada:

1. Peluang penerapan metode *Game Based Learning* di SD Supriyadi 02 Semarang
2. Tantangan yang dihadapi guru dalam penerapan metode *Game Based Learning* di SD Supriyadi 02 Semarang

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk penelitian. Peneliti menggunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Metode observasi adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis perilaku, kejadian, atau fenomena tertentu. Menurut Sugiyono dalam (Endah, dkk). Observasi adalah suatu proses yang mengutamakan pengamatan dan ingatan.⁶ Tujuan utama observasi adalah untuk memahami keadaan sebenarnya dari fenomena yang diteliti.

⁶ Ratnaningtyas and others, *Metodologi Penelitian...*, hlm. 114.

Observasi melibatkan penggunaan indera, tidak hanya pengamatan visual, tetapi pendengaran, penciuman, perabaan dan perasaan.⁷

Observasi pada penelitian ini yaitu peneliti mengamati aktivitas guru dalam menerapkan metode GBL di kelas IV-A SD Supriyadi 02 Semarang. Observasi difokuskan pada lima aspek. Pertama, mengamati bagaimana guru mengintegrasikan metode GBL ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Kedua, mengamati bagaimana guru mempersiapkan permainan di dalam pembelajaran. Ketiga, mengamati bagaimana guru membimbing serta mengondisikan peserta didik. Keempat, mengamati bagaimana respon peserta didik saat mengikuti mengikuti pembelajaran menggunakan metode GBL. Terakhir, mengamati kendala yang dihadapi saat guru melaksanakan metode GBL dalam pembelajaran.

2. Metode Wawancara

Selain observasi, penelitian ini juga menggunakan metode wawancara sebagai teknik pengumpulan data. Menurut Esterberg (dalam Sugiyono), wawancara merupakan proses interaksi antara dua orang yang saling bertukar informasi dan gagasan melalui tanya jawab, dengan tujuan memperoleh pemahaman tertentu mengenai suatu topik.⁸ Teknik wawancara didasarkan pada laporan pribadi (*self-report*), atau setidaknya pada pengetahuan dan keyakinan

⁷ Zainuddin Iba and Aditya Wardhana, *Metode Penelitian* (Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, tahun 2023), hlm. 242.

⁸ E-Book: Sugiyono, *'Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D'*, (Bandung: ALFABETA, 2023), hlm 304.

individu. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur, semi terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara memungkinkan peneliti untuk mengetahui lebih mendalam tentang informan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi.

Dalam metode wawancara ini, peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur lebih leluasa dilakukan daripada wawancara terstruktur.⁹ Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan masalah secara lebih terbuka dan peneliti diberi kebebasan untuk menyesuaikan pertanyaan berdasarkan pedoman yang disiapkan, sehingga memungkinkan pengumpulan data yang lebih relevan dan mendalam. Instrumen wawancara dalam penelitian ini terdiri dari 10 pertanyaan, yang mencakup pertanyaan terkait peluang dan tantangan penerapan GBL. Adapun pertanyaan mengenai peluang penerapan GBL meliputi: 1) apa manfaat utama dari metode GBL, 2) bagaimana efek dari penerapan metode GBL dalam keterlibatan dan kerja sama siswa, 3) bagaimana perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa dalam menggunakan metode GBL, 4) bagaimana perasaan siswa saat mengikuti pembelajaran dengan metode GBL, 5) bagaimana pengalaman siswa dan apakah siswa merasa lebih mudah menerima materi dengan metode GBL. Sedangkan pertanyaan mengenai tantangan diantaranya adalah 1) upaya guru dalam menyesuaikan permainan, 2) cara guru dalam menguasai metode GBL, 3) tantangan penerapan metode GBL di

⁹ Sugiyono, '*Metode Penelitian...*', hlm 306.

kelas dan strategi guru dalam mengatasinya, 4) evaluasi guru terhadap penerapan metode GBL, dan 5) apakah siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran menggunakan metode GBL.

Wawancara dilakukan dengan tiga guru yaitu, guru kelas I-B, II-A, IV-A dan empat siswa kelas IV-A SD Supriyadi 02 Semarang. Jawaban informan penelitian dicatat poin intinya dan keseluruhan direkam menggunakan alat perekam suara, kemudian hasil rekaman tersebut diubah menjadi catatan agar mempermudah analisis pada tahap selanjutnya.

3. Metode Dokumentasi

Menurut Moleong, dokumentasi dimanfaatkan untuk memperoleh data yang berasal dari sumber selain manusia. Sumber data ini mencakup berbagai bentuk catatan seperti tulisan, gambar, dan rekaman audiovisual.¹⁰ Metode dokumentasi berfungsi sebagai pendukung dari metode observasi dan wawancara. Hasil penelitian akan lebih dipercaya jika dilengkapi dengan foto atau karya ilmiah yang telah tersedia.

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dokumen data umum sekolah, visi dan misi sekolah, RPP/ Modul pembelajaran, catatan pribadi hasil observasi penerapan metode GBL, transkrip hasil wawancara, foto proses wawancara, surat izin riset, dan surat telah melaksanakan riset.

¹⁰ Ratnaningtyas and others, *Metodologi Penelitian...*, hlm. 110.

F. Uji Keabsahan Data

Keabsahan suatu data diperlukan untuk mendapatkan tingkat kepercayaan terhadap hasil penelitian. Peneliti dalam melakukan uji keabsahan data ini menggunakan teknik triangulasi. Pada dasarnya, triangulasi adalah pendekatan multimetode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan & menganalisis data.¹¹

Fenomena akan lebih mudah dipahami dan menghasilkan kebenaran yang lebih akurat jika dilihat dari berbagai sudut pandang. Oleh karena itu, Alfansyur dan Mariyani dalam (Nurfajriani) mengatakan bahwa triangulasi adalah upaya untuk memeriksa keabsahan data atau informasi dari berbagai sudut pandang. Hal tersebut dilakukan oleh peneliti dengan cara mengurangi ketidakjelasan dan makna ganda yang muncul selama pengumpulan dan analisis data.¹² Penelitian ini, triangulasi diterapkan melalui beberapa cara, yakni:

1. Triangulasi sumber menggunakan berbagai sumber data untuk memastikan konsistensi informasi yang diperoleh. Dengan memverifikasi data yang dikumpulkan selama penelitian melalui

¹¹ Muftahatus Saadah, Yoga Catur Prasetyo, and Gismina Tri Rahmayati, 'Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif', *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, (Vol. 1, No. 2, tahun 2022), hlm. 54–64, <doi:10.24260/add.v1i2.1113>.

¹² Muhammad Wahyu Ilhami Wiyanda Vera Nurfajriani, 'Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, (Vol. 10, No. 17, tahun 2024), <doi:10.5281/ZENODO.13929272>.

berbagai informan, triangulasi ini dapat meningkatkan kredibilitas data yang diperoleh.¹³

Penelitian ini, triangulasi sumber dilakukan dengan memanfaatkan data dari guru yang menerapkan metode GBL dan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode GBL. Peneliti berusaha membandingkan hasil wawancara dari masing-masing guru dan siswa guna memperoleh keakuratan dan memperdalam kebenaran informasi yang telah didapatkan.

2. Triangulasi Teknik, untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Dalam konteks penerapan metode GBL, peneliti dapat mengumpulkan data dari beberapa teknik, seperti:
 - a. Guru kelas: Wawancara dan observasi untuk memahami guru dalam menerapkan metode GBL dalam proses pembelajaran.
 - b. Siswa: wawancara dan observasi untuk memperoleh persepsi dan pengalaman siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan metode GBL.
 - c. Dokumentasi: dilakukan dengan menelaah modul pembelajaran dan aktivitas pembelajaran menggunakan metode GBL.

¹³ M Husnailail and M Syahrani Jailani, 'Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Riset Ilmiah', *Journal Genta Mulia*, (Vol. 15, No. 2, tahun 2024), hlm. 70–78.

Dengan membandingkan ketiga sumber tersebut, peneliti berusaha memverifikasi kebenaran dan konsistensi informasi yang diperoleh.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pencarian dan penyusunan data yang diperoleh dari catatan lapangan, hasil wawancara, dan dokumentasi secara sistematis. Proses tersebut dilakukan dengan membagi data ke dalam kategori, menguraikan ke dalam unit-unit, meringkas data, menyusun berdasarkan pola, memilih data yang penting dan perlu dipelajari, kemudian menarik kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.¹⁴ Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan selama proses pengumpulan data maupun setelah selesai pengumpulan data dalam jangka waktu tertentu.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data model Miles and Huberman. Adapun tahapan-tahapan dalam analisis data tersebut adalah sebagai berikut:¹⁵

1. Kondensasi Data (*Data Condensation*)

Kondensasi data adalah proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, membuat abstraksi data hasil dari catatan lapangan, interview, transkrip, berbagai dokumen dan catatan lapangan. Dengan menggunakan data kondensasi data akan menjadi lebih mantap/kuat. Kondensasi data merupakan bentuk

¹⁴ Sugiyono, “*Metode Penelitian...*”, hlm. 320.

¹⁵ Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, and Johnny Saldaña, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, Edition 3 (Sage, 2014).

analisis yang mempertajam, memilah, memfokuskan, membuang, dan mengatur data sedemikian rupa sehingga kesimpulan “akhir” dapat ditarik dan diverifikasi. Dalam penelitian ini, data yang disaring dan dipilih sesuai fokus penelitian diperoleh dari hasil wawancara.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data merupakan tahap lanjutan setelah melakukan proses kondensasi data. Secara umum, penyajian adalah kumpulan informasi yang terorganisir dan terkompresi yang memungkinkan penarikan kesimpulan dan tindakan. Penyajian data dirancang untuk mengumpulkan informasi yang terorganisir ke dalam bentuk yang ringkas dan mudah diakses sehingga analis dapat melihat apa yang terjadi dan menarik kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan atau beralih ke langkah analisis berikutnya.

3. Penarikan dan Verifikasi Kesimpulan (*Drawing and Verifying Conclusions*)

Tahap ketiga dari kegiatan analisis adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan yang dihasilkan pada awalnya masih bersifat sementara dan dapat mengalami perubahan apabila tidak didukung oleh data yang kuat pada proses pengumpulan informasi selanjutnya. Namun, apabila kesimpulan awal memperoleh dukungan dari bukti yang valid dan konsisten selama peneliti kembali mengumpulkan data ke lapangan, maka kesimpulan tersebut dapat dianggap kredibel. Dalam penelitian

kualitatif, penarikan kesimpulan merupakan bentuk jawaban atas rumusan masalah yang sifatnya masih sementara dan bisa berkembang seiring ditemukannya data atau bukti baru. Verifikasi data adalah proses untuk memastikan kebenaran dan keakuratan data yang telah dikumpulkan. Pada penelitian ini, kesimpulan disusun berdasarkan data yang telah melewati tahap reduksi dan penyajian data, sementara proses verifikasi data dilakukan melalui teknik triangulasi.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Data diperoleh berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan di kelas IV-A, peneliti mewawancarai tiga guru kelas yaitu guru kelas I-B dengan Ibu LH, guru kelas II-A dengan Ibu WAP, guru kelas IV-A dengan Ibu AF, dan peneliti melakukan wawancara dengan empat siswa kelas IV-A yaitu HA, GAR, FPF, dan SN terkait peluang yang diperoleh dan tantangan yang dihadapi dalam penerapan metode *game based learning* di SD Supriyadi 02 Semarang, diperoleh data sebagai berikut:

1. Peluang Penerapan Metode Game Based Learning di SD Supriyadi 02 Semarang

Berdasarkan hasil analisis jawaban wawancara dengan beberapa guru dan siswa di SD Supriyadi 02 Semarang tentang peluang penerapan metode GBL, penelitian ini menemukan beberapa peluang yaitu, sebagai berikut:

a. Manfaat Penerapan Metode Game Based Learning

Guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Penerapan GBL memiliki manfaat yang baik bagi siswa maupun bagi proses Pendidikan, berikut merupakan hasil analisis jawaban responden tentang manfaat penerapan metode GBL bagi peserta didik maupun bagi Pendidikan menemukan

4 kategori. Kategori-kategori ini disajikan dalam bentuk tabel 1 serta nilai frekuensinya.

Tabel 4.1
Manfaat Penerapan Metode *Game Based Learning*

No.	Kategori	Frekuensi
1.	Meningkatkan motivasi belajar siswa	7
2.	Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	6
3.	Menghilangkan rasa bosan	5
4.	Meningkatkan semangat dan keaktifan siswa	6

Berdasarkan tabel 4.1, terlihat bahwa metode GBL memberikan dampak positif terhadap kegiatan pembelajaran di SD Supriyadi 02 Semarang. Hasil analisis wawancara menunjukkan bahwa kategori yang paling banyak disebutkan oleh responden adalah meningkatkan motivasi belajar siswa ($f=7$), menciptakan suasana belajar yang menyenangkan ($f=6$), dan meningkatkan semangat dan keaktifan siswa ($f=6$).

Guru kelas I-B (Ibu LH) menyatakan bahwa metode GBL ini sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. ini dapat di lihat dari pernyataan guru:

GBL cocok digunakan untuk kelas rendah, terutama bagi siswa kelas I yang masih suka bermain. GBL membantu guru dalam mengembalikan motivasi dan semangat belajar siswa. Ketika anak-anak sudah mulai rewel dan

asik sama dunianya sendiri, *ice breaking* atau mengubah cara belajar dengan belajar sambil bermain merupakan solusi yang tepat untuk menghilangkan rasa bosan siswa. Terkhusus di kelas saya I-B dimana anak-anaknya lebih manja dibanding dengan anak kelas lain, jadi harus ada selingan penerapan metode GBL walaupun hanya permainan sederhana untuk mengatasi kebosanan dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, agar mereka tetap termotivasi dan bersemangat, walaupun belum diterapkan setiap hari.¹

Hal tersebut didukung juga oleh guru kelas II-A (Ibu WAP) dengan mengatakan bahwa:

Seorang pendidik harus mampu memahami kebutuhan siswa, terutama anak-anak kelas I, II dan III yang cenderung masih suka bermain, baik di dalam maupun luar kelas. Namun dalam Pendidikan ada tujuan tertentu yang harus dicapai dalam setiap pembelajarannya. maka dari itu, kita sebagai guru harus pintar dan harus memiliki kemampuan mengajar yang bervariasi sehingga dapat membuat belajar di kelas menjadi menyenangkan. Anak-anak kelas II-A gembira saat belajar sambil bermain, karena siswa tidak bosan dalam belajar, sehingga materi yang dipelajari sampai kepada siswa.²

Selain itu, Ibu AF selaku guru kelas IV-A juga mengungkapkan manfaat metode GBL untuk mendorong keaktifan siswa selama proses pembelajaran, responden mengatakan:

¹ Hasil Wawancara dengan Guru kelas I-B (Ibu Lulu Hidayati), Selasa 18 Februari 2025 pukul 10.35 WIB

² Hasil Wawancara dengan Guru Kelas II-A (Ibu Widya Ayu Paramitha) Selasa, 18 Februari 2025 pukul 11.00 WIB

Penerapan GBL di kelas IV sangat membantu siswa dalam menguatkan pemahaman materi. Meskipun digunakan setelah penjelasan materi secara konvensional, GBL mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal itu terbukti dari semangat siswa saat mengikuti berbagai bentuk permainan, seperti permainan tertulis, tanya jawab langsung, maupun kuis *online*. Dengan kegiatan belajar yang dipadukan dengan permainan, siswa menjadi lebih aktif, antusias dan mampu menyampaikan kembali materi yang telah mereka pelajari.³

GBL dapat membantu meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran juga diakui oleh salah satu siswa kelas IV-A (HA) mengungkapkan: “Saya lebih suka belajar sambil bermain daripada belajar seperti biasanya (membaca buku), karena belajar dengan membaca buku saja itu sangat membosankan.”⁴

Pernyataan tersebut didukung oleh hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV-A, bahwa siswa terlihat sangat semangat, aktif dan fokus dengan arahan yang diberikan oleh guru dalam kegiatan belajar sambil bermain menggunakan permainan kartu. Siswa sangat gembira menyelesaikan tugas-tugas yang ada dalam permainan tersebut. Berbeda saat menggunakan metode konvensional, seperti kegiatan membaca-menyingkir yang dilaksanakan sebelum penerapan

³ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IV-A (Ibu Anissatul Faizah) Selasa, 18 Februari 2025 pukul 09.43 WIB

⁴ Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IV-A (Hanan Abtaraihan) Selasa, 18 Februari 2025 pukul 09.18 WIB

metode GBL masih terdapat siswa yang asik ngobrol dengan teman sebelahny, asik sendiri dengan kegiatanny, sehingga membuat mereka tidak fokus dengan materi yang disampaikan oleh guru, ketika ditunjuk oleh guru untuk melanjutkan membaca materi yang akan dibahas, mereka bingung sudah sampai mana materiny dibahas, dan akhirnya yang tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan mendapatkan hukuman ringan berupa berdiri kurang lebih satu menit.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut, penelitian ini mengungkapkan penerapan GBL memberikan berbagai manfaat dalam proses pembelajaran. Manfaat yang teridentifikasi adalah meningkatkny motivasi belajar, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menghilangkan rasa bosan peserta didik, dan mampu meningkatkan semangat serta keaktifan siswa. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan guru dalam menerapkan metode pembelajaran GBL, yang didukung oleh fasilitas sekolah yang memadai, menjadi faktor krusial dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi peserta didik.

Sejalan dengan hasil wawancara tersebut, penelitian tersebut juga diperkuat dengan hasil observasi langsung peneliti di kelas IV-A. Hal ini terlihat pada gambar berikut, yang menunjukkan bahwa GBL mampu menciptakan suasana yang menyenangkan serta mendorong semangat dan

keaktifan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis permainan:



Gambar 4.1 Suasana kelas yang menyenangkan

b. Peningkatan Keterlibatan dan Kerja Sama Peserta Didik

Berdasarkan hasil analisis jawaban pada wawancara, penerapan metode GBL terbukti meningkatkan keterlibatan dan kerja sama peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini ditemukan bahwa metode GBL mendorong interaksi yang lebih baik antara peserta didik kepada guru serta antar peserta didik itu sendiri. Dengan demikian, keterlibatan dan kerja sama mereka menjadi lebih meningkat.

Tabel 4.2
Peningkatan Keterlibatan dan Kerja Sama

No.	Kategori	Frekuensi
1.	Meningkatkan partisipasi aktif siswa	7
2.	Terbentuknya interaksi positif antara guru dengan siswa dan antar siswa	7

3.	Mendorong sikap tanggung jawab dalam kegiatan kelompok	5
4.	Membangun sikap saling mendukung dalam kelompok	4

Tabel 4.2 menunjukkan pada hasil wawancara terdapat beberapa kategori dimana *game based learning* meningkatkan keterlibatan dan kerja sama siswa. Kategori tersebut meliputi, meningkatkan partisipasi aktif siswa ($f=7$), terbentuknya interaksi positif antara guru dengan siswa, dan antar siswa ($f=7$), mendorong sikap tanggung jawab dalam kegiatan kelompok ($f=5$), membangun sikap saling mendukung dalam kelompok ($f=4$).

Hasil analisis wawancara menunjukkan bahwa kategori yang paling banyak disebutkan oleh responden adalah meningkatnya partisipasi aktif siswa dan meningkatnya interaksi positif antar guru dan siswa, serta antar siswa. hal itu dinyatakan oleh salah satu guru kelas IV-A (Ibu AF) mengatakan bahwa:

Menurut pendapat saya, penerapan metode bermain secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa, siswa menjadi lebih antusias saat mengikuti pembelajaran. Saat menggunakan metode gbl, guru membagi siswa ke dalam kelompok, maka dari itu siswa akan memiliki rasa tanggung jawab di kelompoknya masing-masing. Terutama di kelas IV ini, mereka sudah memiliki jiwa kompetisi yang lebih tinggi, secara otomatis partisipasi aktif dan kerja sama mereka akan terikat untuk

menyelesaikan tugas dan memenangkan permainan tersebut.⁵

Responden Ibu WAP sebagai guru kelas II-A, memberikan perspektif tambahan mengenai metode GBL dalam meningkatkan keterlibatan dan kerja sama. Berikut merupakan pendapat guru, menyatakan bahwa:

GBL dapat meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Siswa akan lebih antusias saat bermain, terutama dengan adanya hadiah atau penghargaan kecil untuk mereka. Mereka akan merasa tertantang untuk menyelesaikan misi-misi yang diberikan. Kemudian dengan menerapkan gbl dalam bentuk berkelompok berpotensi melatih kerja sama siswa, walaupun pada awalnya masih banyak yang fokus pada permainan sendiri, tapi lama-lama mereka akan mulai saling membantu dan berdiskusi untuk menyelesaikan tugas secara berkelompok.⁶

Pendapat lain tentang peningkatan keterlibatan dan kerja sama dari guru kelas I-B (Ibu LH)

Metode belajar sambil bermain ini membantu guru dalam mengatasi siswa yang sulit bergaul dengan teman-temannya, artinya jika menggunakan metode belajar sambil bermain ini semua siswa akan terlibat aktif dalam permainan. Misalnya, dalam suatu permainan siswa diberikan peran masing-masing sesuai dengan materi yang dipelajari, mereka akan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Siswa yang biasanya pasif akan terbawa oleh suasana permainan sehingga menjadi lebih

⁵ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IV-A (Ibu Anissatul Faizah) Selasa, 18 Februari 2025 pukul 09.43 WIB

⁶ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas II-A (Ibu Widya Ayu Paramitha) Selasa, 18 Februari 2025 pukul 11.00 WIB

aktif dan mengikuti kegiatan dengan antusias. Namun, menurut saya sebagai guru kelas I untuk kelas rendah ini kerja sama antar siswa masih perlu ditingkatkan, secara individual mereka masih asik dengan peran dan tugasnya sendiri.⁷

Hal ini didukung juga oleh pernyataan SN, siswa kelas IV-A, yang menyatakan “Bermain secara berkelompok membuat saya dan teman-teman lebih kompak, kita saling membantu agar kelompok kita bisa menang.”⁸

Berdasarkan hasil wawancara penerapan metode GBL terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan kerja sama siswa. metode ini mendorong siswa untuk saling berinteraksi, bekerja sama dan membangun kekompakan dalam menyelesaikan tugas. Untuk memaksimalkan potensi ini, lembaga pendidikan perlu menyediakan pelatihan yang memadai bagi para guru, serta mendorong kreativitas guru dalam penerapan metode GBL.

Sejalan dengan hasil wawancara tersebut, temuan tersebut juga diperkuat dengan hasil observasi langsung peneliti di lokasi penelitian. Hal ini dapat diamati pada gambar berikut:

⁷ Hasil Wawancara dengan Guru kelas I-B (Ibu Lulu Hidayati), Selasa 18 Februari 2025 pukul 10.35 WIB

⁸ Hasil Wawancara dengan siswa kelas IV-A (Salsabila Nada) Selasa, 18 Februari 2025 pukul 08.52 WIB



Gambar 4.2 Partisipasi Aktif Siswa dan Saling Mendukung Teman Sekelompok

c. Pengembangan Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Peserta Didik

Peningkatan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan GBL secara langsung mempengaruhi pengembangan tiga aspek penting dalam diri siswa, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Faktor-faktor yang berperan dalam meningkatkan ketiga aspek tersebut berdasarkan analisis wawancara dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

**Tabel 4.3
Pengembangan Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik**

No.	Kategori	Frekuensi
1.	Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah	3
2.	Meningkatkan kemampuan mengingat materi pelajaran	5

3.	Menumbuhkan rasa empati, tanggung jawab, kerja sama, dan berinteraksi dengan teman	7
4.	Menumbuhkan rasa percaya diri	3
5.	Mendorong kecepatan dan ketepatan dalam permainan	2
6.	Melatih keterampilan siswa	3

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa metode GBL mampu memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan aspek kognitif, afektif dan juga psikomotorik. Hasil analisis wawancara kategori yang paling banyak disebutkan oleh responden adalah pada aspek kognitif, yaitu menumbuhkan rasa empati, tanggung jawab, kerja sama, dan berinteraksi dengan teman ($f=7$) dan meningkatkan kemampuan mengingat materi pelajaran ($f=5$).

Menurut (Ibu WAP) guru kelas II-A, metode GBL memengaruhi tiga aspek peserta didik. Menyatakan bahwa:

Dari aspek kognitif, metode GBL membantu saya mengulas kembali materi yang telah dipelajari siswa. Melalui permainan, mereka jadi lebih mudah mengingat dan mengerti lagi isi pelajarannya. Bahkan, nilai ulangan mereka banyak yang meningkat di atas KKM. Untuk aspek afektif dan psikomotorik, tentu sangat berpengaruh. Karena siswa diharuskan untuk bergerak dalam proses pembelajaran, otomatis siswa sudah melatih aspek psikomotorinya. Kemudian untuk aspek afektif, di dalam permainan siswa harus belajar bertanggung jawab dengan tugasnya, harus bekerja sama

dengan temannya, dan jika temannya ada yang salah tidak boleh marah, tapi harus tetap didukung. Hal itu sebagai bentuk latihan untuk mengendalikan perasaan siswa.⁹

Pendapat lain tentang metode GBL mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik diungkapkan oleh guru kelas I-B (Ibu LH) dengan mengatakan:

Di kelas I metode GBL memberikan pengaruh terhadap 3 aspek tersebut, walaupun belum terbentuk dengan sempurna. Permainan yang melibatkan aktivitas fisik sederhana, contohnya hanya sekedar memotong dan menempel, akan mendorong siswa untuk melatih keterampilan motorik dasar mereka. Selain itu, melalui kegiatan tersebut, siswa juga belajar mengikuti instruksi dengan baik, yang berkontribusi pada pengembangan kognitifnya. Kemudian untuk aspek afektif, GBL mampu menunjukkan sikap antusias mereka, belajar menghargai teman saat bermain bersama, serta menumbuhkan kebiasaan saling membantu dalam kelompok.¹⁰

Selanjutnya, guru kelas IV-A (Ibu AF) menekankan bahwa: “melalui permainan, siswa jadi lebih aktif bergerak, mereka juga bersemangat, saling bekerja sama, tertib dan lebih

⁹ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas II-A (Ibu Widya Ayu Paramitha) Selasa, 18 Februari 2025 pukul 11.00 WIB

¹⁰ Hasil Wawancara dengan Guru kelas I-B (Ibu Lulu Hidayati), Selasa 18 Februari 2025 pukul 10.35 WIB

fokus dalam pemecahan masalah, sehingga materi yang disampaikan akan mudah dipahami”¹¹.

Dengan demikian, penerapan metode GBL memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan siswa. Guru melihat metode GBL efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui tantangan dalam permainan, memperkuat ingatan materi pelajaran, menumbuhkan rasa empati, tanggung jawab, kerja sama dan interaksi positif, serta meningkatkan rasa percaya diri peserta didik melalui keberhasilannya. Beberapa permainan juga memerlukan kecepatan dan ketepatan, hal itu mendukung peserta didik dalam melatih berbagai keterampilannya.

Sejalan dengan hasil wawancara tersebut, diperkuat dengan hasil observasi langsung oleh peneliti di lokasi penelitian. Hal ini dapat diamati pada gambar berikut:



Gambar 4.3 Siswa Bekerja Sama dan Berinteraksi Positif

¹¹ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IV-A (Ibu Anissatul Faizah)
Selasa, 18 Februari 2025 pukul 09.43 WIB

2. Tantangan Penerapan *Metode Game Based Learning* di SD Supriyadi 02 Semarang

Secara keseluruhan, penerapan metode GBL memiliki banyak peluang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat SD/MI. metode GBL tidak hanya membantu dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa, mendorong keaktifan siswa selama kegiatan belajar, serta memperkaya pengalaman belajar melalui pendekatan yang menyenangkan dan bermakna.

Namun demikian dalam praktiknya, GBL masih menghadapi sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan. Tantangan-tantangan ini perlu diantisipasi agar penerapan GBL dapat memberikan dampak yang berkelanjutan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja tantangan yang dihadapi guru dalam menerapkan metode GBL di SD Supriyadi 02 Semarang. Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan tentang tantangan yang dihadapi guru dalam menerapkan metode GBL adalah sebagai berikut:

a. Upaya Guru dalam Menyesuaikan Permainan dengan Fasilitas Sekolah

Dalam penerapan metode GBL, guru tidak hanya dituntut untuk kreatif, tetapi juga harus mampu menyesuaikan metode pembelajaran dengan kondisi dan kebutuhan siswa di kelas. Berdasarkan hasil analisis jawaban wawancara,

penelitian ini menemukan beberapa upaya guru dalam menyesuaikan permainan pembelajaran. berikut merupakan hasil analisis terhadap jawaban responden menemukan 5 kategori. Kategori-kategori ini disajikan dalam bentuk tabel 4 serta nilai frekuensinya.

Tabel 4.4
Upaya Guru dalam Menyesuaikan Permainan Dengan Fasilitas Sekolah

No.	Kategori	Frekuensi
1.	Pemanfaatan sumber daya dan sarana-prasarana yang tersedia	3
2.	Integrasi permainan dengan materi pembelajaran	3
3.	Penyesuaian jenis permainan dengan kondisi kelas	2
4.	Pembuatan media permainan mandiri	3
5.	Penggunaan bahan yang mudah diperoleh dan ramah biaya	2

Tabel 4.4 menunjukkan beberapa tantangan yang ditemukan dari wawancara terkait upaya guru dalam menyesuaikan permainan dengan fasilitas sekolah. Kategori tersebut meliputi, pemanfaatan sumber daya, media dan alat yang tersedia (f=3), integrasi permainan dengan materi pembelajaran (f=3), penyesuaian jenis permainan dengan kondisi kelas (f=2), pembuatan media permainan mandiri (f=3),

penggunaan bahan yang mudah diperoleh dan ramah biaya (f=2).

Upaya guru dalam menyesuaikan permainan dengan sumber daya dan sarana prasarana yang tersedia. Guru kelas IV A (Ibu AF) mengatakan bahwa:

Penting bagi kami sebagai guru untuk selalu kreatif dalam memanfaatkan alat dan media yang tersedia. Sekolah telah menyediakan beberapa fasilitas pendukung, seperti papan tulis, *print out*, kertas, *smart TV*, globe dan lainnya. Dalam memilih permainan, saya menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, berusaha semaksimal mungkin agar permainan yang digunakan tetap menarik dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Meskipun fasilitas sekolah cukup mendukung, tantangan tetap ada, terutama karena tidak semua siswa terbiasa menggunakan teknologi. Oleh karena itu, saya lebih sering berkreasi dengan alat dan bahan sederhana serta menyesuaikan dengan tipe belajar siswa. Di kelas saya, siswanya cenderung kompetitif, jadi saya merancang permainan yang ada unsur kompetisinya.¹²

Hal ini didukung oleh siswa (GAR) salah satu siswa kelas IV-A, mengungkapkan bahwa: “saya lebih suka dengan permainan biasa daripada memakai *smart TV*, menurut saya *smart TV* lebih cocok digunakan untuk menonton gambar atau video saja”¹³

¹² Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IV-A (Ibu Anissatul Faizah) Selasa, 18 Februari 2025 pukul 09.43 WIB

¹³ Hasil Wawancara dengan siswa kelas IV-A (Ghazi Adelard R) Selasa, 18 Februari 2025 pukul 09.05 WIB

Selanjutnya diungkapkan oleh guru kelas I-B (Ibu LH), mengatakan bahwa:

Permainan harus disesuaikan dengan materi yang akan dibahas. Jika ingin menerapkan metode GBL, guru perlu menyiapkan media pembelajaran secara mandiri. Khususnya di kelas rendah, dimana materi pelajarannya masih sederhana, jadi peran guru sangat penting untuk memilih atau bahkan membuat sendiri media yang sederhana, aman, dan tentunya sesuai dengan kondisi kelas.¹⁴

Pendapat lain diungkapkan oleh guru kelas II-A (Ibu WAP) menyampaikan bahwa:

Salah satu tantangan dalam menerapkan metode GBL terletak pada proses perencanaan dan pembuatan permainan yang sesuai dengan materi pelajaran. Guru perlu benar-benar menguasai materi yang akan diajarkan agar dapat merancang permainan menarik dan juga relevan dengan tujuan pembelajaran. ketersediaan sarana dan prasarana juga menjadi faktor penentu, ketika fasilitas terbatas guru harus mampu memanfaatkan alat-alat sederhana saja. Contohnya: di sekolah disediakan printer, sehingga guru dapat memanfaatkan untuk menyiapkan media permainan berbasis kertas. Media tersebut bisa untuk materi susun kata, guru bisa membuat dan mencetak lembar yang berisi potongan-potongan kata. Selain medianya sederhana, guru juga menghemat biaya.¹⁵

¹⁴ Hasil Wawancara dengan Guru kelas I-B (Ibu Lulu Hidayati), Selasa 18 Februari 2025 pukul 10.35 WIB

¹⁵ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas II-A (Ibu Widya Ayu Paramitha) Selasa, 18 Februari 2025 pukul 11.00 WIB

Berdasarkan hasil penelitian, salah satu tantangan yang dihadapi guru terletak pada proses perencanaan atau penyesuaian permainan. Guru harus memanfaatkan sarana dan prasarana yang terbatas secara optimal, menguasai materi dengan baik, serta memiliki kreativitas tinggi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik namun tetap hemat biaya. Selain itu, guru juga perlu menyusun permainan yang sesuai dengan kondisi kelas, kebutuhan dan kemampuan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal.

b. Cara Guru dalam Menguasai Metode *Game Based Learning*

Berdasarkan hasil analisis jawaban wawancara, terdapat tantangan lain yang dihadapi yaitu guru harus menguasai dan memahami konsep, prinsip, serta tahapan metode GBL secara menyeluruh. Pemahaman ini membantu guru untuk mengelola kegiatan dengan baik, dan memastikan tujuan pembelajaran tercapai. Penelitian ini menemukan beberapa cara guru dalam menguasai metode GBL, berikut merupakan hasil analisis terhadap jawaban responden tentang cara guru menguasai metode GBL menemukan 4 kategori. Kategori-kategori ini disajikan dalam bentuk tabel 5 serta nilai frekuensinya.

Tabel 4.5
Cara Guru dalam Menguasai Metode *Game Based Learning*

No.	Kategori	Frekuensi
1.	Pelatihan yang mendukung penguasaan terhadap metode GBL	3

2.	Kolaborasi dengan rekan sejawat	2
3.	Refleksi dan evaluasi mandiri	3
4.	Pemanfaatan media digital	2

Tabel 4.5 menunjukkan pada hasil wawancara terdapat beberapa kategori cara guru dalam menguasai metode GBL. Kategori tersebut meliputi, Pelatihan yang mendukung penguasaan terhadap metode GBL ($f=3$), Kolaborasi dengan rekan sejawat ($f=2$), Refleksi dan evaluasi mandiri ($f=3$), dan Pemanfaatan media digital ($f=2$).

Tanpa penguasaan terhadap metode pembelajaran, penerapan metode GBL bisa jadi tidak berjalan lancar dan hasilnya kurang maksimal. Berdasarkan hasil wawancara tentang bagaimana guru menguasai metode pembelajaran di sekolah Ibu AF selaku guru kelas, kelas IV-A menyatakan bahwa:

Penguasaan metode, model atau strategi pembelajaran merupakan kewajiban yang melekat pada setiap guru agar mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Namun, pada kenyatannya hal ini menjadi tantangan tersendiri. Guru tugasnya bukan hanya mengajarkan materi ke siswa, tetapi guru juga terus belajar untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yang dijalankan. Oleh karena itu, guru harus terus mencari referensi dan memperdalam pemahaman terhadap berbagai metode pembelajaran.¹⁶

¹⁶ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IV-A (Ibu Anissatul Faizah)
Selasa, 18 Februari 2025 pukul 09.43 WIB

Pendapat lain tentang cara guru menguasai metode GBL disampaikan oleh guru kelas I-B (Ibu LH) mengatakan bahwa:

Pihak sekolah sudah mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran, dengan mengadakan program pelatihan metode pembelajaran di setiap awal semester. Melalui program ini, guru memiliki kesempatan untuk belajar tentang metode-metode pembelajaran, termasuk dengan metode permainan ini. Namun, meskipun pelatihan telah disediakan, guru tetap perlu mengasah kemampuannya serta memahami konsep dan tahapan secara mandiri, jika tidak memiliki relasi yang banyak bisa juga dengan belajar melalui media digital. Hal itu diusahakan agar implementasi metode permainan di kelas dapat berjalan secara efektif.¹⁷

Hal senada juga disampaikan oleh guru kelas II-B (Ibu WAP), menyatakan bahwa:

Sekolah menyediakan program sosialisasi pembelajaran setiap awal semester yang mencakup berbagai hal pendukung dalam proses belajar. Namun, hal itu saja tidak cukup, guru tetap perlu meluangkan waktu untuk mengasah dan mengembangkan keterampilan mengajarnya secara mandiri. Guru bisa mengikuti pelatihan tambahan, atau berbagi pengalaman dengan rekan sejawat agar lebih menguasai metode pembelajaran, sehingga metode pembelajaran yang digunakan efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.¹⁸

Berdasarkan hasil wawancara di atas, penguasaan metode pembelajaran juga menjadi tantangan bagi guru,

¹⁷ Hasil Wawancara dengan Guru kelas I-B (Ibu Lulu Hidayati), Selasa 18 Februari 2025 pukul 10.35 WIB

¹⁸ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas II-A (Ibu Widya Ayu Paramitha) Selasa, 18 Februari 2025 pukul 11.00 WIB

termasuk pada metode GBL ini, karena membutuhkan pemahaman yang mendalam dan keterampilan khusus dalam merancang serta mengelola permainan yang edukatif. Meskipun sekolah telah memberikan dukungan melalui program pelatihan, keberhasilan penerapan GBL tetap bergantung pada inisiatif guru untuk terus belajar, dan berinovasi. Oleh karena itu, komitmen guru dalam mengembangkan diri secara berkelanjutan menjadi kunci utama agar GBL dapat diterapkan secara optimal di kelas.

c. Tantangan Penerapan Metode *Game Based Learning* di Kelas dan Strategi Guru dalam Mengatasinya

Penerapan GBL di dalam kelas menghadirkan beberapa tantangan yang harus dihadapi oleh guru. Hasil analisis wawancara mengungkapkan beberapa tantangan yang dihadapi guru dalam penerapan metode GBL di kelas dan cara mengatasinya. Berikut merupakan hasil analisis terhadap jawaban responden menemukan 4 kategori yang dipaparkan pada tabel 6 terkait dengan tantangan yang dihadapi. Sedangkan, strategi mengatasi tantangan tersebut dipaparkan pada tabel 7.

Tabel 4.6
Tantangan yang Dihadapi dalam Penerapan Metode GBL di Kelas

No.	Kategori	Frekuensi
1.	Pengelolaan kelas selama aktivitas bermain	3

2.	Manajemen waktu pembelajaran	2
3.	Perbedaan tingkat kemampuan siswa	2
4.	Kebutuhan energi dan perhatian yang lebih ekstra	3

Tabel 4.7
Strategi Mengatasi Tantangan Penerapan Metode GBL di Kelas

No.	Kategori	Frekuensi
1.	Penetapan aturan yang jelas sebelum bermain	3
2.	Pengawasan dan pengarahan yang intensif	3
3.	Penggunaan teknik tertentu untuk mengembalikan fokus siswa	2
4.	Penyusunan waktu dan alokasi kegiatan yang efisien	3
5.	Pemberian bimbingan individual atau kelompok kecil	1

Tabel 4.6 menunjukkan bahwa hasil wawancara masih terdapat tantangan yang muncul ketika menerapkan metode GBL di kelas. Kategori-kategori tantangan tersebut meliputi, pengelolaan kelas selama aktivitas bermain ($f=3$) pengelolaan waktu pembelajaran ($f=2$), perbedaan tingkat kemampuan siswa ($f=2$), kebutuhan energi dan perhatian yang lebih ekstra ($f=3$).

Tantangan tersebut menuntut guru untuk tidak hanya fokus pada penyampaian materi, tetapi juga perlu memiliki strategi yang tepat dalam mengantisipasi berbagai situasi di kelas agar pembelajaran tetap berjalan secara efektif. Tabel 4.7 memaparkan beberapa strategi yang dilakukan guru dalam mengatasi tantangan tersebut.

Penetapan aturan yang jelas sebelum bermain ($f=3$), pengawasan dan pengarahan yang intensif ($f=3$), penggunaan teknik tertentu untuk mengembalikan fokus siswa ($f=2$), penyusunan waktu dan alokasi kegiatan yang efisien ($f=3$), pemberian bimbingan individual atau kelompok kecil ($f=1$).

Salah satu tantangan dalam menerapkan metode GBL adalah pengelolaan kelas agar tetap kondusif, seperti yang diungkapkan Ibu AF selaku guru kelas IV-A dalam wawancara:

Ketika siswa sudah terlalu asyik bermain, mereka seringkali tidak menyadari bahwa suasana kelas menjadi tidak kondusif dan sulit untuk diarahkan kembali. Maka dari itu, guru perlu memiliki strategi khusus dalam mengelola dinamika kelas selama kegiatan berlangsung, seperti menetapkan aturan main yang jelas dan menyiapkan tenaga yang ekstra dalam mengawasi dan mengarahkan siswa agar tetap fokus dan tertib. Sesekali tetap diberi *ice breaking* atau sekedar tepuk perhatian agar mereka kembali fokus ke satu topik terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan kembali permainan yang berlangsung.¹⁹

¹⁹ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IV-A (Ibu Anissatul Faizah)
Selasa, 18 Februari 2025 pukul 09.43 WIB

Berdasarkan wawancara di atas, diperkuat dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa sangat ramai ketika pembelajaran menggunakan permainan. Mereka terlalu asyik mengikuti jalannya permainan sehingga menjadi kurang memperhatikan intruksi dari guru. Akibatnya, suasana kelas menjadi kurang terkendali dan guru pun mengalami kesulitan dalam mengondisikan siswa di dalam kelas.

Pendapat lain disampaikan oleh (Ibu WAP) selaku guru kelas II-B menyatakan bahwa:

Tantangan yang sering muncul saat menggunakan metode GBL adalah mengondisikan siswa selama aktivitas berlangsung, guru memerlukan tenaga ekstra untuk menghadapi siswa yang sangat ricuh ketika diberi ruang bergerak bebas dalam permainan seperti ini. Ditambah lagi apabila ada siswa yang belum memahami aturan atau misi dalam permainan, guru perlu memberikan bimbingan intensif agar seluruh siswa dapat berpartisipasi aktif dan pembelajaran tetap berjalan dengan baik.²⁰

Hal senada diungkapkan oleh guru kelas I-B (Ibu LH), menyatakan bahwa:

Tantangan yang muncul salah satunya berasal dari tingkah siswa itu sendiri. Di kelas I, guru harus benar-benar menjelaskan aturan permainan dengan sangat rinci agar tidak ada siswa yang kebingungan sehingga mengganggu jalannya permainan. Saat permainan sudah berlangsung, mereka menjadi sangat aktif, hingga guru terlalu fokus mengarahkan jalannya permainan, sampai

²⁰ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas II-A (Ibu Widya Ayu Paramitha) Selasa, 18 Februari 2025 pukul 11.00 WIB

lupa memantau waktu yang berjalan. Untuk mengatasi hal tersebut, guru harus lebih menyesuaikan lagi jenis permainan yang akan digunakan, permainan yang dipilih sebaiknya lebih sederhana dan ringan saja untuk di kelas I, diharapkan siswa bisa mengikuti dengan baik dan waktu berjalan sesuai dengan jadwalnya.²¹

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa tantangan utama yang dihadapi ketika menerapkan metode GBL di kelas adalah dalam hal pengelolaan kondisi kelas. Ketika siswa terlalu asyik dengan permainan, suasana kelas bisa menjadi kurang terkendali, dan guru perlu lebih fokus dalam mengatur dinamika kelas. Selain itu, pengelolaan waktu juga menjadi tantangan, karena guru sering kali terlalu fokus pada jalannya permainan sehingga tidak dapat memantau waktu dengan baik.

Selain tantangan dalam pengelolaan kelas dan waktu, faktor internal pada diri siswa juga dapat menjadi kendala. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi jika tidak dijelaskan langsung oleh guru, dan terkadang masih bingung dalam memahami intruksi atau soal yang diberikan dalam permainan. Sesuai dengan pernyataan siswa kelas IV-A (FPF), menyatakan bahwa: “saya kadang merasa bingung kalau harus memahami materi sendiri atau ketika mengikuti permainan kuis. Misalnya, saat guru memberikan intruksi terlalu

²¹ Hasil Wawancara dengan Guru kelas I-B (Ibu Lulu Hidayati), Selasa 18 Februari 2025 pukul 10.35 WIB

cepat atau soal kuisnya berbeda dengan contoh yang sudah diajarkan sebelumnya”.²²

Dengan demikian, penting bagi guru untuk merancang permainan yang lebih terstruktur dan sederhana. Memberikan intruksi yang jelas serta memastikan bahwa setiap siswa memahami aturan dan tujuan permainan, agar pembelajaran berbasis permainan dapat berjalan lebih efektif.

d. Evaluasi Guru Terhadap Penerapan Metode *Game Based Learning*

Untuk memastikan metode GBL dapat terus memberikan kontribusi yang maksimal terhadap kualitas Pendidikan, evaluasi berkala terhadap penerapannya penting sebagai dasar untuk melakukan penyesuaian dan peningkatan berkelanjutan. Berdasarkan hasil wawancara, terdapat kategori evaluasi guru terhadap penerapan metode GBL. Rincian mengenai kategori tersebut disajikan pada tabel 8, sebagai berikut:

Tabel 4.8
Evaluasi Guru Terhadap Penerapan Metode GBL

No.	Kategori	Frekuensi
1.	Disiplin dan pengelolaan kelas	3
2.	Desain permainan	2
3.	Respon dan perkembangan siswa	2

²² Hasil Wawancara dengan siswa kelas IV-A (Fatimah Putri Fauzi)
Selasa, 18 Februari 2025 pukul 08.45 WIB

4.	Evaluasi diri guru terhadap penguasaan metode GBL	3
----	---	---

Pada tabel 4.8 menyajikan hasil analisis wawancara yang menunjukkan beberapa kategori evaluasi yang dilakukan guru terhadap penerapan metode GBL. Kategori tersebut meliputi, evaluasi pada disiplin dan pengelolaan kelas ($f=3$), evaluasi desain permainan ($f=2$), evaluasi respon dan perkembangan siswa ($f=2$), serta evaluasi diri guru terhadap penguasaan metode GBL ($f=3$).

Menurut Ibu WAP, selaku guru kelas II-A evaluasi terhadap penerapan metode GBL dinyatakan sebagai berikut:

Evaluasi yang saya lakukan berfokus pada peningkatan aspek kognitif dan keaktifan siswa. saya biasanya memberikan kuesioner sederhana kepada siswa atau melakukan tanya-jawab langsung untuk mengetahui respon dan perkembangan mereka. Selain itu, saya juga berusaha mendesain permainan yang menarik agar siswa aktif namun kondisi kelas tetap kondusif.²³

Pendapat lain diungkapkan oleh Ibu LH, selaku guru kelas I-B, menyatakan bahwa:

untuk evaluasi kepada siswa, saya lebih menitikberatkan pada aspek kerja sama antar siswa. Kerja sama dalam kelompok masih tergolong kurang, sehingga pelaksanaan permainan belum berjalan secara efektif. Bentuk evaluasinya guru bisa memberikan umpan balik secara lisan, maksudnya guru memberikan arahan langsung

²³ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas II-A (Ibu Widya Ayu Paramitha) Selasa, 18 Februari 2025 pukul 11.00 WIB

kepada siswa secara verbal setelah kegiatan atau pembelajaran berlangsung. Dari sisi guru, evaluasinya yaitu perlunya meluangkan waktu lebih untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilan dalam menguasai metode, atau membuat media pembelajaran dalam bentuk permainan ini yang lebih menarik, sesuai dengan karakteristik siswa, serta tetap aman digunakan dalam kegiatan pembelajaran.²⁴

Selanjutnya Ibu AF, selaku guru kelas IV-A, menyatakan dalam wawancara sebagai berikut:

Pengondisian siswa selama penerapan GBL masih menjadi perhatian utama yang perlu dievaluasi lebih lanjut. Kedepannya, dalam pelaksanaan belajar sambil bermain, guru memerlukan strategi yang lebih terstruktur agar GBL diterapkann secara efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.²⁵

Hasil wawancara menunjukkan perlunya evaluasi yang komprehensif untuk memastikan bahwa metode GBL diterapkan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Kategori evaluasi yang diidentifikasi guru meliputi pengelolaan kelas, desain permainan, perkembangan siswa dan evaluasi diri guru. Temuan ini menekankan pentingnya bagi guru untuk terus mengembangkan kompetensi diri serta merancang strategi yang tepat, guna mengoptimalkan penerapan metode GBL sesuai kebutuhan siswa.

²⁴ Hasil Wawancara dengan Guru kelas I-B (Ibu Lulu Hidayati), Selasa 18 Februari 2025 pukul 10.35 WIB

²⁵ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IV-A (Ibu Anissatul Faizah) Selasa, 18 Februari 2025 pukul 09.43 WIB

B. Analisis Data

Setelah memaparkan deskripsi data terkait penelitian dari hasil observasi, wawancara dan juga dokumentasi, selanjutnya peneliti akan melakukan analisis data untuk menjelaskan lebih lanjut dari deskripsi data penelitian. Berikut adalah hasil analisa peneliti tentang peluang dan tantangan penerapan metode *game based learning* di SD Supriyadi 02 Semarang.

1. Peluang Penerapan Metode Game Based Learning di SD Supriyadi 02 Semarang

a. Manfaat Penerapan Metode Game Based Learning

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode GBL memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Metode GBL terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa, selama proses pembelajaran siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat mengikuti kegiatan. Hasil penelitian ini memperkuat teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Melone & Lepper, yang menjelaskan bahwa permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik melalui empat komponen: tantangan, rasa ingin tahu, kontrol, dan fantasi.²⁶ Hal ini juga didukung pendapat Clark, R.E, yang menyatakan bahwa GBL adalah strategi pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan seperti, tantangan,

²⁶ Thomas W Malone and Mark R Lepper, *Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning*, 1st edn (Routledge, 2021).

kompetisi dan partisipasi aktif, guna mendorong motivasi dan keterlibatan siswa.²⁷

Selanjutnya, penerapan metode GBL memberikan manfaat berupa terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Khairul Wasilah yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan mampu mendorong siswa untuk lebih termotivasi, sehingga siswa lebih bersemangat dan aktif mengikuti proses pembelajaran.²⁸

Metode GBL terbukti dapat menghilangkan kebosanan yang kerap muncul ketika pembelajaran dengan metode konvensional. Selain itu, GBL juga mampu meningkatkan semangat dan keaktifan siswa. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai berpartisipasi aktif dalam permainan. Hal ini didukung oleh pendapat Jatmiko (dalam Yusnarita Zega & Wiyun Philipus Tangkin), yang menyatakan bahwa metode permainan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa karena mendorong siswa untuk terlibat langsung, sehingga siswa

²⁷ Wawan Hermawan, 'Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) dalam Pembelajaran di SMP N 2 Ngronggot', (Vol. 2, No. 1, tahun 2024), hlm. 1263–69, <doi.org/10.31004/cdj.v5i1.25109>.

²⁸ Khairul Wasilah, 'Penerapan Metode PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan) di Madrasah', *Journal Creativity*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2023), hlm. 29–40, <doi:10.62288/creativity.v1i1.6>.

menjadi senang dan semangat dalam mengikuti kegiatan belajar.²⁹

Selain itu, hasil penelitian ini belum mengungkap bahwa GBL juga memiliki manfaat dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi pembelajaran, sebagaimana yang diungkapkan oleh hasil penelitian Septiani, dkk.³⁰ Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Indriani, dkk, menunjukkan bahwa GBL efektif terhadap hasil belajar siswa.³¹ Hal ini mengindikasikan bahwa manfaat dari metode GBL tidak hanya terbatas pada aspek meningkatkan motivasi, semangat dan keaktifan siswa, tetapi juga secara langsung berkontribusi pada pencapaian akademik siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menerapkan permainan tidak hanya pada mata pelajaran tertentu, tetapi juga untuk memvariasikan metode pembelajaran lainnya. Dengan demikian, kegiatan belajar akan menjadi lebih aktif dan

²⁹ Yusnarita Zega and Wiyun Philipus Tangkin, 'Implementation of Learning-Based Game Method To Improve Elementary Students' Learning Activeness', *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Vol. 12, No. 2, tahun 2023), hlm. 473-487, <doi:10.33578/jpkip.v12i2.9727>.

³⁰ Indri Rahayu Septiani, Enjang Yusuf Ali, and Ali Ismail, 'Analisis Keefektifan Implementasi Game Based Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Sistem Tata Surya', *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, (Vol. 9, No. 3, tahun 2024), hlm. 1560-66, <doi:10.51169/ideguru.v9i3.1171>.

³¹ Nopi Indriani and Ratna Widiyanti Utami, 'Pengaruh Model Games Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika', (Vol. 2, No. 1, tahun 2025), hlm. 92-107.

menyenangkan di berbagai materi pelajaran, serta semangat siswa dapat terjaga secara berkelanjutan.

b. Peningkatan Keterlibatan dan Kerja Sama Peserta Didik

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa GBL mampu meningkatkan keterlibatan dan kerja sama siswa. Peningkatan tersebut dibuktikan melalui beberapa kategori, diantaranya adalah meningkatkan partisipasi aktif siswa. Selama pembelajaran, siswa terdorong untuk terlibat dalam permainan. Sejalan dengan pendapat Pratiwi dkk, bahwa metode GBL mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.³² hal tersebut juga didukung oleh Anggraini dkk, bahwa salah satu kelebihan dari metode GBL yaitu siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dan berperan langsung dalam proses pembelajaran.³³

Selanjutnya, metode GBL membentuk interaksi positif antara guru dengan siswa dan antar siswa itu sendiri. Hal ini ditunjukkan dengan terciptanya komunikasi dua arah selama proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih terbuka dalam menyampaikan pendapat atau bertanya, dan siswa saling

³² Resdilla Pratiwi and others, 'Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Metode Game Based Learning', *Jurnal Pengabdian Sosial*, (Vol. 1, No. 7, tahun 2024), hlm. 592–596, <doi:10.59837/7hza6b55>.

³³ Hayu Ika Anggraini, Nurhayati Nurhayati, and Shirley Rizki Kusumaningrum, 'Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Indonesia*, (Vol. 2, No. 11 tahun 2021), hlm. 1885–1896, <doi:10.59141/japendiv2i11.356>.

memberikan dukungan kepada teman sekelompoknya. Sejalan dengan pendapat Yustina & Yahfizham, yaitu dengan menggunakan metode GBL siswa dapat berinteraksi dan berperan langsung dalam pembelajaran, sehingga materi lebih mudah dipahami oleh siswa, dan memperkuat rasa persatuan dan kesatuan siswa.³⁴ Meningkatnya interaksi positif antar siswa merupakan langkah krusial untuk mendorong sikap tanggung jawab, terutama saat pembelajaran dengan kegiatan berkelompok. Hal ini didukung dengan teori *Social Interdependence Theory* (SIT) yang dikembangkan oleh Johnson & Johnson, yang menyatakan bahwa keterlibatan dan kerja sama siswa dapat meningkat ketika mereka merasa saling ketergantungan untuk mencapai tujuan bersama.³⁵

c. Pengembangan Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Peserta Didik

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode GBL dapat mengembangkan tiga aspek penting peserta didik, yaitu aspek kognitif, afektif dan juga psikomotorik. Pada aspek kognitif dibuktikan dengan meningkatkan kemampuan berpikir

³⁴ Ajeng Fani Yustina and Yahfizham Yahfizham, 'Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us', *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, (Vol. 7, No. 1, tahun 2023), hlm. 615–630, <doi:10.31004/cendekia.v7i1.1946>.

³⁵ David W. Johnson and Roger T. Johnson, 'An Educational Psychology Success Story: Social Interdependence Theory and Cooperative Learning', *Educational Researcher* (Vol. 38, No. 5, tahun 2009), hlm. 365–79, <doi:10.3102/0013189X09339057>.

kritis dan pemecahan masalah. Sejalan dengan pendapat Kardayo (dalam Yustina dan Yahfizham), bahwa metode GBL berhasil digunakan dalam kegiatan kelas dan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, karena peserta didik menghadapi masalah yang serius dan mencari solusi yang tepat, peserta didik sangat tertarik mengikuti aktivitas tersebut.³⁶

GBL juga berkontribusi dalam pembentukan sikap sosial siswa, seperti menumbuhkan rasa empati, tanggung jawab, kerja sama, dan berinteraksi dengan teman. Hal ini sejalan dengan pendapat Abidah (dalam Andi Irwandi) bahwa permainan sebagai metode pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan teman sebayanya. Melalui aktivitas bermain, siswa tidak hanya memahami aturan dan strategi, tetapi juga melatih keterampilan komunikasi yang efektif, bekerja sama, menyelesaikan masalah, menumbuhkan rasa empati dan mengembangkan rasa tanggung jawab.³⁷ Kemudian didukung oleh pendapat Wahyudi dkk, menyatakan bahwa GBL dapat membantu meningkatkan

³⁶ Yustina and Yahfizham, 'Game Based Learning Matematika...', hlm. 615-630.

³⁷ Andi Irwandi, 'Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD Inpres Pa'baeng-Baeng Kota Makassar', *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, (Vol. 7, No. 2, tahun 2024), hlm. 5796-5781, <doi:<https://doi.org/1031004/jrppv7i228387>>.

keterampilan sosial dan kognitif peserta didik melalui interaksi dan kerja sama dalam permainan.³⁸

Metode GBL membantu mengembangkan aspek psikomotorik siswa seperti, mendorong kecepatan dan ketepatan dalam permainan serta mengasah keterampilan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Warni Djuwita, menyatakan bahwa melalui permainan anak tidak hanya berlatih keterampilan tertentu, tetapi juga mendorong dan mengasah kemampuan kognitif serta psikomotorik mereka.³⁹ Pendapat tersebut juga diperkuat oleh sejumlah ahli yang dikutip oleh Vanessa Camilleri, yang menyatakan bahwa GBL dapat meningkatkan keterampilan yang berharga seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, inisiatif, dan komunikasi.⁴⁰

Dengan demikian, metode GBL mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky (dalam Endang Kusfitriani) menyatakan bahwa, permainan dalam pembelajaran merupakan *settingan* yang sangat efektif untuk

³⁸ Muhamad Nur Azmi Wahyudi, dkk, 'Transformasi Pendidikan Vokasi Melalui Game-Based Learning: Studi Literatur', *IJOLII*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2024), hlm. 18–26.

³⁹ Warni Djuwita, 'Urgensi Bermain Sebagai Stimulasi Perkembangan Otak Dan Solusi Mengatasi Kekerasan (Child Abuse) Dalam Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak', *Qawwam*, (Vol. 12, No. 1, tahun 2018), hlm. 40–60, <doi:10.20414/qawwam.v12i1.750>.

⁴⁰ Vanessa Camilleri, 'Designing GBL for Higher Education: Pitfalls & Recommendations', *European Conference on Games Based Learning*, (Vol. 17, No. 1, tahun 2023), hlm. 869–75, <doi:10.34190/ecgbl.17.1.1900>.

mendukung perkembangan kognitif.⁴¹ Kemudian diperkuat dengan pendapat Piaget dalam buku yang ditulis oleh Yuliani, mengemukakan bahwa bermain dapat memengaruhi semua bidang perkembangan, termasuk fisik, kognitif dan bahasa, serta sosio-emosional.⁴²

2. Tantangan Penerapan Metode *Game Based Learning* di SD Supriyadi 02 Semarang

a. Upaya Guru dalam Menyesuaikan Permainan dengan Fasilitas Sekolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dihadapkan pada beberapa tantangan dalam penerapan metode GBL. Keterbatasan fasilitas sekolah menjadi salah satu tantangannya, guru dituntut cermat dalam memanfaatkan sumber daya dan sarana prasarana yang tersedia untuk menyesuaikan permainan. Selain itu, guru juga harus mampu mengintegrasikan permainan dengan materi yang akan diajarkan agar proses pembelajaran lebih bermakna dan sesuai dengan tujuan yang ingin di capai. Hal ini sejalan dengan pendapat Ai Rifaani, R. dkk, yang menyatakan bahwa kreativitas guru merupakan faktor kunci dalam penerapan GBL. Oleh karena itu, guru perlu terus mengembangkan ide-ide inovatif dalam merancang permainan

⁴¹ Endang Kusfitriani, 'Game Based Learning (GBL) Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas 4 SD N Slembaran', (Vol, 5, tahun 2022), hlm. 1444-1449.

⁴² Yuliani Nurani, Sofia Hartati, and Sihadi, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2020), hlm. 30.

yang tidak hanya menarik, tetapi juga relevan dengan materi pelajaran, dan sesuai dengan karakter siswa di kelas.⁴³

Penyesuaian jenis permainan dengan kondisi kelas juga menjadi hal penting yang perlu diperhatikan. Di sisi lain, apabila media permainan yang dibutuhkan tidak tersedia, guru juga harus memiliki kemampuan untuk merancang dan membuat media permainan secara mandiri. Menurut Zsoldos dan Marchis, menyatakan bahwa waktu dan tenaga yang dibutuhkan untuk mempersiapkan dan menerapkan permainan adalah salah satu tantangan terbesar bagi guru.⁴⁴

Penggunaan bahan yang mudah diperoleh dan ramah biaya menjadi salah satu pertimbangan penting dalam pembuatan media permainan. Selain kesesuaian permainan dengan materi dan tujuan pembelajaran, guru perlu memastikan ketersediaan bahan di lingkungan sekitar. Hal ini penting untuk diperhatikan, karena pada umumnya inovasi dan kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran masih bergantung pada biaya mandiri. Sejalan dengan pendapat Gordon yang menyatakan bahwa banyak Sekolah Dasar tidak

⁴³ Ai Rifaani Rijikiah, Dini Suci Rahmawati, And Ichsan Fauzi Rachman, 'Penerapan Game-Based Learning Untuk Mengoptimalkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar', (Vol. 2, No. 4, tahun 2025), hlm 469-480.

⁴⁴ Paraskevi Mikrouli, Katerina Tzafilkou, and Nicolaos Protogeros, 'Applications and Learning Outcomes of Game Based Learning in Education', *International Educational Review*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2024), hlm. 25–54, <doi:10.58693/ier.212>.

memiliki anggaran atau perangkat yang diperlukan untuk mengimplementasikan permainan edukatif secara efektif.⁴⁵ Oleh karena itu, pemilihan bahan yang sederhana namun fungsional menjadi tantangan tersendiri agar media yang dihasilkan tetap efektif, efisien, dan menarik bagi siswa tanpa membebani guru secara finansial. Jika guru masih mengalami kesulitan dalam membuat media permainan, hal ini dapat menurunkan semangat guru dalam menerapkan metode GBL. Akibatnya, siswa juga berisiko kehilangan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan serta tidak mendapatkan berbagai manfaat lainnya dari pembelajaran berbasis permainan.

b. Cara Guru dalam Menguasai Metode *Game Based Learning*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguasaan guru terhadap suatu metode pembelajaran, termasuk metode GBL, menjadi tantangan tersendiri dalam praktik Pendidikan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk terus meningkatkan kompetensi profesionalnya secara berkelanjutan. Penelitian ini menemukan beberapa cara guru dalam menguasai metode GBL, salah satunya dengan mengikuti pelatihan yang mendukung pengembangan pemahaman serta keterampilan dalam menerapkan metode GBL. Sejalan dengan pendapat

⁴⁵ Chloe S Gordon, 'Adventures with Mr Monkey: Stimulating Creative Writing in the Primary School Classroom through Play', *Practically Primary*, (Vol. 20, No. 1, tahun 2015), hlm. 30–31.

Fitriawati, yang menyatakan bahwa pelatihan kompetensi guru merupakan elemen krusial dalam menghadapi tantangan Pendidikan di era modern. Melalui pelatihan yang terencana dan berkelanjutan, guru tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan pedagogis dan teknis, tetapi juga mengembangkan *soft skills* untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendorong pertumbuhan optimal bagi peserta didik.⁴⁶

Selain mengikuti pelatihan, guru mengembangkan penguasaan metode GBL melalui kolaborasi dengan rekan sejawat. Kolaborasi ini memungkinkan pertukaran ide, pengalaman, dan strategi praktis yang dapat memperkaya proses pembelajaran di kelas. Di samping itu, refleksi dan evaluasi mandiri juga menjadi langkah penting untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam penerapan metode GBL, sehingga guru dapat melakukan perbaikan secara berkelanjutan. Pemanfaatan media digital juga turut mendukung guru dalam menguasai metode GBL, karena media digital menyediakan akses terhadap berbagai sumber belajar, *platform* edukatif, serta contoh penerapan GBL yang inovatif.

c. Tantangan Penerapan Metode *Game Based Learning* di Kelas dan Strategi Guru dalam Mengatasinya

⁴⁶ Fitriawati, 'Pentingnya Pelatihan Kompetensi Guru Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Masa Kini', *Jurnal Pendidikan Tematik*, (Vol. 5, No. 3, tahun 2024), hlm. 258–265.

Hasil penelitian menunjukkan beberapa tantangan yang dihadapi guru dalam menerapkan metode GBL di kelas. Diantaranya adalah pengelolaan kelas selama aktivitas bermain, manajemen waktu pembelajaran yang seringkali tidak mencukupi, perbedaan tingkat kemampuan siswa, serta kebutuhan energi dan perhatian yang lebih ekstra dari guru. Tantangan-tantangan ini muncul sebagian besar karena kurangnya keterampilan guru dalam merancang dan mengatur pembelajaran berbasis permainan secara efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Muslimah mengenai kendala dalam meningkatkan kualitas Pendidikan, seperti perlunya peralatan dan perangkat lunak khusus, guru yang berpengalaman, manajemen waktu yang baik, minimnya anggaran Pendidikan, kesenjangan akses terhadap teknologi, serta ketidakmampuan guru dalam memilih dan menyesuaikan permainan pada karakteristik peserta didik.⁴⁷

Oleh karena itu, perlu adanya strategi untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut agar penerapan GBL dapat berjalan optimal. Penelitian ini mengungkapkan beberapa cara yang dilakukan guru, antaranya menetapkan aturan yang jelas sebelum bermain, memberikan pengawasan dan pengarahan yang intensif, menggunakan teknik tertentu untuk mengembalikan fokus siswa, menyusun waktu dan alokasi

⁴⁷ Muslimah, 'Tantangan Dan Peluang Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Indonesia', (2023), <doi:10.31237/osf.io/a2yxu>.

kegiatan yang efisien, serta memberikan bimbingan secara individual atau kelompok kecil.

Hal itu sesuai dengan kekurangan GBL menurut Yustina & Yahfihazam bahwa GBL memerlukan waktu lebih lama karena tidak semua siswa cepat memahami cara kerja permainan, guru harus lebih berusaha mempersiapkan siswa untuk menjaga kondisi kelas yang positif, jika guru tidak bisa mengondisikan siswa, maka kelas akan menjadi gaduh dan tidak kondusif.⁴⁸ Kemudian menurut Anggraini, menyatakan bahwa penerapan metode GBL membutuhkan waktu yang lebih lama, karena beberapa siswa tidak dapat memahami dengan cepat cara kerja permainan. Guru harus lebih ekstra mengondisikan siswa agar kelas tetap kondusif dan pembelajaran berlangsung dengan baik.⁴⁹

d. Evaluasi Guru Terhadap Penerapan Metode *Game Based Learning*

Metode GBL menghadirkan beberapa tantangan dalam penerapannya. Oleh karena itu, penting dilakukan evaluasi berkala untuk memastikan keberhasilan penerapan metode GBL di dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil

⁴⁸ Yustina and Yahfihazam, 'Game Based Learning Matematika...', hlm. 615-630.

⁴⁹ Hayu Ika Anggraini, Nurhayati Nurhayati, and Shirly Rizki Kusumaningrum, 'Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Indonesia*, (Vol. 2, No. 11 tahun 2021), hlm. 1885–1896, <doi:10.59141/japendiv2i11.356>.

penelitian, evaluasi yang perlu dilakukan meliputi: evaluasi disiplin dan pengelolaan kelas, evaluasi desain permainan, evaluasi respon dan perkembangan siswa, serta evaluasi diri guru dalam menguasai dan menerapkan metode GBL. Evaluasi yang menyeluruh terhadap aspek-aspek tersebut penting agar metode GBL memberikan kontribusi yang optimal dalam pembelajaran.

Guru juga harus didorong untuk berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan materi, serta memanfaatkan sumber daya yang ada untuk mengatasi keterbatasan fasilitas sekolah. Kemudian, evaluasi berkala terhadap penerapan GBL perlu dilakukan untuk melihat sejauh mana metode GBL ini dirasakan bermanfaat oleh siswa, dengan menggunakan umpan balik dari mereka untuk memperbaiki cara dan strategi pembelajaran. Dengan demikian, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan secara signifikan, seperti meningkatkan motivasi peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keaktifan, keterlibatan dan kerja sama, serta mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa melakukan penelitian ini jauh dari kata sempurna. Penelitian ini menghadapi hambatan yang harus dihadapi

dalam mendapatkan hasil yang mendalam. Sehingga, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, antara lain:

1. Keterbatasan Metode Penelitian

Penelitian ini tidak menggunakan analisis statistik, data yang diperoleh sepenuhnya bersifat kualitatif, dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Oleh karena itu, hasil penelitian yang disajikan merupakan informasi langsung dari para informan, bukan dari hasil perhitungan peneliti.

2. Keterbatasan Jumlah Peneliti

Informan penelitian ini hanya berasal dari SD Supriyadi 02 Semarang, dengan melibatkan hanya tiga guru dan empat siswa. keterbatasan jumlah dan lokasi informan ini berpotensi membatasi generalisasi hasil penelitian ke konteks Pendidikan yang lebih luas.

3. Keterbatasan Variabel Penelitian

Penelitian ini hanya meneliti peluang penerapan metode GBL dengan tiga aspek dan tantangan dengan empat aspek. Sementara itu, dengan menggunakan pendekatan atau teori lain dimungkinkan untuk menggali peluang dan tantangan yang lebih luas dan beragam.

4. Keterbatasan Waktu Penelitian

Keterbatasan waktu menjadi salah satu kendala bagi peneliti dalam mengumpulkan data, waktu yang digunakan untuk mewawancarai setiap informan sangat terbatas, dikarenakan guru dan siswa sibuk persiapan menjelang ATS di sekolah, disisi lain peneliti hanya melakukan sekali wawancara

dengan setiap guru dan siswa. Karena keterbatasan waktu tersebut, informasi yang diperoleh masih dangat terbatas, peneliti hanya berfokus pada aspek-aspek yang relevan dengan tujuan penelitian.

Oleh karena itu, disarankan untuk peneliti selanjutnya memperpanjang periode penelitian supaya memperoleh informasi yang lebih mendalam.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode GBL memiliki peluang besar dalam memperbaiki kualitas Pendidikan. Guru yang menyadari adanya manfaat dari penerapan GBL, yaitu meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menghilangkan rasa bosan, serta meningkatkan semangat dan keaktifan siswa. GBL juga terbukti meningkatkan keterlibatan dan kerja sama siswa, yang tercermin dari meningkatnya partisipasi aktif siswa, terbentuknya interaksi positif antara guru dengan siswa maupun antar siswa, serta mendorong sikap tanggung jawab, dan membangun sikap saling mendukung dalam kegiatan kelompok.

Selain itu, GBL juga berkontribusi terhadap perkembangan tiga aspek penting pada siswa, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada aspek kognitif, GBL mampu meningkatkan kemampuan mengingat materi pelajaran. Pada aspek afektif, GBL menumbuhkan rasa empati, tanggung jawab, kerja sama, dan berinteraksi dengan teman. Sementara pada aspek psikomotorik, GBL melatih keterampilan komunikasi dan rasa percaya diri.

Meskipun demikian, penerapannya masih menghadapi sejumlah tantangan seperti keterbatasan fasilitas dan sumber daya, kurangnya dukungan kelembagaan dalam penguasaan metode

GBL, kurangnya kompetensi profesional guru, dan evaluasi yang belum komprehensif terhadap penerapan metode GBL. Guru perlu melakukan penilaian secara berkala yang mencakup aspek disiplin dan pengelolaan kelas, kualitas desain permainan, perkembangan siswa, serta refleksi dan evaluasi diri guru.

Penerapan metode GBL di kelas juga masih menghadapi tantangan tersendiri, diantaranya adalah pengelolaan kelas dan manajemen waktu yang belum optimal, perbedaan tingkat kemampuan siswa, serta dibutuhkan energi dan perhatian yang lebih ekstra dari guru. Selain menemukan tantangan penerapan metode GBL di kelas, penelitian ini juga menemukan strategi untuk mengatasi tantangan tersebut. Strategi yang dilakukan guru yaitu menetapkan aturan yang jelas sebelum bermain, memberikan pengawasan dan pengarahan yang intensif, menggunakan teknik tertentu untuk mengembalikan fokus siswa, menyusun waktu dan alokasi kegiatan yang efisien, serta memberikan bimbingan secara individual atau kelompok kecil.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang peluang dan tantangan penerapan metode *game based learning* di SD Supriyadi 02 Semarang, peneliti memberikan rekomendasi yang dapat dipertimbangkan untuk mengembangkan serta meningkatkan optimalisasi penerapan metode GBL di masa mendatang, yaitu:

1. Bagi Sekolah

SD Supriyadi 02 Semarang diharapkan terus mendukung peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan dan pengembangan profesional, khususnya dalam penerapan metode GBL. Selain itu, sekolah juga perlu menyediakan fasilitas dan sumber daya yang lebih banyak guna menunjang kreativitas dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan metode pelajaran ke dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan lebih aktif dalam mengeksplorasi berbagai jenis permainan edukatif, baik tradisional maupun digital yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Guru perlu melakukan evaluasi berkelanjutan terhadap penerapan GBL, serta menerapkan pengelolaan kelas dan manajemen waktu yang efisien agar pembelajar tetap terarah dan kondusif.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas lingkup penelitian, misalnya dengan melibatkan lebih dari satu sekolah atau membandingkan efektivitas metode GBL pada berbagai jenjang kelas. Selain itu, penelitian kuantitatif juga dapat dilakukan untuk mengukur secara statistik pengaruh metode GBL terhadap peningkatan penguasaan konsep dan hasil belajar siswa.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah, dengan penuh rasa syukur atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Peneliti berusaha semaksimal mungkin untuk menghasilkan penelitian yang berkualitas, khususnya dalam mengkaji peluang dan tantangan penerapan metode GBL di Sekolah Dasar Supriyasi 02 Semarang.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, peneliti memohon maaf atas kekurangan yang ada, serta menerima kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak untuk perbaikan dan pengembangan penelitian selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia Pendidikan, khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif. Sebagai penutup, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan doa selama proses penyusunan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahlaro, Steven Ronald, 'Kriteria Metode Pembelajaran Yang Baik Dan Efektif', *Jurnal Masalah Pastoral*, 2020.
- Anggraini, Hayu Ika, Nurhayati Nurhayati, And Shirly Rizki Kusumaningrum, 'Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (Dgbl) Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2021.
- Aoliyah, Nurlutfi, 'Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah Dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa', *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 2023.
- Bate'e, Anggelika Kristiani, And Others, 'Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar', 2023.
- Camilleri, Vanessa, 'Designing Gbl for Higher Education: Pitfalls & Recommendations', *European Conference on Games Based Learning*, 2023.
- Dewi, Nindian Puspa, And Indah Listiowarni, 'Implementasi Game Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Inggris', *Jurnal Resti (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 2019.
- Djuwita, Warni, 'Urgensi Bermain Sebagai Stimulasi Perkembangan Otak Dan Solusi Mengatasi Kekerasan (Child Abuse) Dalam Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak', *Qawwam*, 2018.
- Fauzan, And Maulana Arafat Lubis, *Perencanaan Pembelajaran Di Sd/Mi, Pertama* (Kencana, 2020)
- Fitriawati, 'Pentingnya Pelatihan Kompetensi Guru Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Masa Kini', *Jpt Jurnal Pendidikan Tematik*, 2024.
- Gordon, Chloe S, 'Adventures with Mr Monkey: Stimulating Creative Writing in The Primary School Classroom Through Play', *Practically Primary*, 2015.
- Hermawan, Wawan, 'Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (Gbl) Dalam Pembelajaran di Smp N 2 Ngronggot', 2024.
- Hoerudin, Cecep Wahyu, 'Implementasi Model Tipologi Interaksi Untuk Meningkatkan Interaksi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Online', *Research and Development Journal Of Education*, 2022.

- Husnullail, M, And M Syahrani Jailani, 'Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Riset Ilmiah', *Journal Genta Mulia*, 2024.
- Iba, Zainuddin, And Aditya Wardhana, *Metode Penelitian* (Eureka Media Aksara, 2023)
- Indriani, Maria, And Dani Puspitasari, 'Pengaruh Game Based Learning Pada Kemampuan Kognitif Dan Perkembangan Emosi Murid Sekolah Dasar di Papua', *Aletheia Christian Educators Journal*, 2024.
- Indriani, Nopi, And Ratna Widiyanti Utami, 'Pengaruh Model Games Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika', 2025.
- Indriyansyah, Fera, And Ratna Hidayah, 'Penerapan Metode Games Based Learning Dengan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Tentang Indonesiaku Kaya Raya Kelas V Sd', *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2024.
- Irwandi, Andi, 'Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sd Inpres Pa'baeng-Baeng Kota Makassar', *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2024.
- Johnson, David W., And Roger T. Johnson, 'An Educational Psychology Success Story: Social Interdependence Theory and Cooperative Learning', *Educational Researcher*, 2009.
- Khaerunnisa, And Others, 'Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas Iv', *Jikap Pgsd: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 2022.
- Kusfitriani, Endang, 'Game Based Learning (Gbl) Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas 4 SD N Slembaran', 2022.
- Kusumawati Hidayat, Ima, Fariza Wahyu Arizal, And Arif Sutrisno, 'Primary Student and Teacher Game Based Learning Engagement: The Problem and The Challenge', *Kne Social Sciences*, 2023.
- Lestari, Ayu, 'Pembelajaran Daring Menggunakan Metode Permainan (Game Based Learning)', 2021.
- Lestari, Nana Citrawati, Yulianti Hidayah, And Fathul Zannah, 'Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Ips Di Sdn 1 Sungai Miai 7 Banjarmasin', *Journal on Education*, 2023.

- Malone, Thomas W, And Mark R Lepper, *Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations For Learning*, 1st Edn (Routledge, 2021)
- Meitriani, Ni Nyoman Wahyu, I Wayan Dwija, And I Putu Suardika Putra, ‘Penerapan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Karangasem Tahun Pelajaran 2021/2022’, *Lampuhyang*, 2023.
- Mikrouli, Paraskevi, Katerina Tzafilkou, And Nicolaos Protoperos, ‘Applications and Learning Outcomes Of Game Based Learning In Education’, *International Educational Review*, 2024.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, And Johnny Saldaña, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, Edition 3 (Sage, 2014)
- Moleong, Lexy J., *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Pt Remaja Rosadakarya, 2016)
- Muhammad, Ilham, And Others, ‘Analisis Bibliometrik: Penelitian Game-Based Learning Pada Sekolah Menengah 2005-2023’, *Jurnal Simki Pedagogia*, 2023.
- Muna, Nailil, And Others, ‘Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sdi Bahrul Ulum Panjang Jiwo’, *Primary Education Journals (Jurnal Ke-Sd-An)*, 2025.
- Musarokah, Siti, ‘3p (Provisi, Proteksi, Dan Partisipasi) Dalam Pembelajaran Menggunakan Game Di Madrasah Ibtidaiyah: Penerapan Dan Tantangannya’, *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2016.
- Muslimah, ‘Tantangan Dan Peluang Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Indonesia’, 2023.
- Nabil Hayyan, Ismina Iffah, ‘Fenomena Konten Challenge Viral Di Youtube Pada Kalangan Mahasiswa Kpi 5c: Studi Kasus Konten Challenge Pada Kanal Youtube @Mrbeast’, 2024.
- Nur, Amiruddin Z, ‘Efektivitas Penggunaan Metode Pengajaran Dalam Proses Pembelajaran’, *Al-Ibrah*, 2017.
- Nurani, Yuliani, Sofia Hartati, And Sihadi, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini* (Pt Bumi Aksara, 2020)

- Nurjaman, Ujang, And Others, 'Identifikasi Peluang Usaha', *Jurnal On Education*, 2024.
- Oktavia, Ririn, 'Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa', 2022.
- Paulina, Chaterine, Siti Rokmanah, And Ahmad Syachruroji, 'Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika Di Sd', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2023.
- Pratiwi, Resdilla, And Others, 'Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Game Based Learning', *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2024.
- Prayetno, Adi, 'Kerja Sama Komunitas Asean 2015 Dalam Menghadapi Athg (Ancaman, Tantangan, Hambatan Dan Gangguan)', In *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Terbuka*, 2015.
- Purwani, Wilujeng Asih, Anita Rahmah Dewi, And Vina Rosyadah, 'Pendampingan Penguasaan Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar Melalui Game-Based Learning (Gbl)', *Taawun*, 2023.
- Puspitasari, Indah, 'Peningkatan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas 5 Sd Negeri 2 Muji Melalui Game-Based Learning Model', *Edumatic*, 2024.
- Ratnaningtyas, Endah Marendah, And Others, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2023)
- Raya, Ahmad Thib, *Guru Kreatif Dan Menyenangkan Pada Era Milenial* (Salemba Humanika, 2019)
- Rijkiah, Ai Rifaani, Dini Suci Rahmawati, And Ichsan Fauzi Rachman, 'Penerapan Game-Based Learning Untuk Mengoptimalkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar', 2025.
- Saadah, Muftahatus, Yoga Catur Prasetyo, And Gismina Tri Rahmayati, 'Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif', *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 2022.
- Septiani, Indri Rahayu, Enjang Yusuf Ali, And Ali Ismail, 'Analisis Keefektifan Implementasi Game Based Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Sistem Tata Surya', *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 2024.

- Sholeh, Muh, 'Isu Global Dan Tantangan Pembelajaran Pendidikan Ips', 2019.
- Sholikha, Dini Farichatus, Siti Marwati, And Akhwani, 'Penerapan Model Pembelajaran Game Bassed Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDN Kedungturi', 2023.
- Siagian, Claudya Benesa, And Others, 'Penggunaan "Fun with English" Dengan Metode Game Based Learning Untuk Melatih Kemampuan Kosakata Di Smp Negeri 3 Pematangsiantar', *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 2023.
- Sindi, Sindi Ladya Baharizqi, Sofyan Iskandar, And Dede Trie Kurniawan, 'Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar', *Jurnal Lensa Pendas*, 2023.
- Sugiyono, Dr, 'Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D', *Alfabeta Bandung*, 2023
- Sukatmadiredja, Noneng R, And Windy Mella Rosita, 'Strategi Pemasaran Melalui Analisis Swot Pada Perusahaan Kopi Lokal', *Ecopreneur.12*, 2019.
- Sulung, Undari, And Mohamad Muspawi, 'Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Dan Tersier', *Edu Research*, 2024.
- Ulfa, Efrika Marsya, And Others, 'Implementasi Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 2022.
- Wahyudi, Muhamad Nur Azmi, Matias Vico Anggoro Kristanto, And Ratih Friska Dwi Andini, 'Transformasi Pendidikan Vokasi Melalui Game-Based Learning: Studi Literatur', *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 2024.
- Wasilah, Khairul, 'Penerapan Metode Pakem (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan) di Madrasah', *Journal Creativity*, 2023.
- Widiyanto, Rohmat, And Galuh Wilujeng Nugraheni, 'Penerapan Game Based Learning Menggunakan Maze Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii', *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2022.
- Wijayanti, Agustina Tri, 'Implementasi Pendekatan Values Clarivication Technique (Vct) Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar', *Socia: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 2015.

- Wiyanda Vera Nurfajriani, Muhammad Wahyu Ilhami, 'Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2024.
- Yaman, Havva, And Others, 'Implementation of Game-Based Learning in Educational Contexts: Challenges and Intervention Strategies', *Electronic Journal Of E-Learning*, 2025.
- Yunianti, Sukma, 'Play-Based Learning as An Essential Strategy to Face 21st-Century Learning', 2020.
- Yustina, Ajeng Fani, And Yahfizham Yahfizham, 'Game Based Learning Matematika Dengan Metode Squid Game Dan Among Us', *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2023.
- Zai, Fitra Syukur Iman, And Yehezkiel Sugeng Mulyono, 'Pentingnya Metode Pembelajaran Bagi Peningkatan Minat Belajar Mahasiswa Program Studi Sarjana Pendidikan Agama Kristen Sekolah Tinggi Teologi Duta Panisal Jember', *Metanoia*, 2022.
- Zega, Yusnarita, And Wiyun Philipus Tangkin, 'Implementation of Learning-Based Game Method to Improve Elementary Students' Learning Activeness', *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2023.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran I Profil Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat SD Supriyadi 02 Semarang

Yayasan Pendidikan Islam Al-Falah (YPIA) Semarang berdiri pada tahun 1988 dengan mengambil hikmah dari keberadaan Masjid Al-Falah yang terletak bersebelahan dengan kompleks lembaga pendidikan islam supriyadi yang berada di bawah naungan yayasan tersebut.

Ide awal berdirinya yayasan tersebut yaitu memposisikan bahwa Masjid tersebut tidak hanya berfungsi untuk kegiatan ibadah (*hablum minallah*), tetapi juga ibadah *ijtimaiyyah* atau sosial kemasyarakatan dalam rangka *hablum minannas*.

Yayasan Pendidikan Islam Al-Falah (YPIA) berdiri di sebelah Masjid Al-Falah tersebut, didirikan oleh Notaris Alm. Bp. MS Junaidi, SH, dengan Akta Notaris Nomor 98 tanggal 24 Desember 1988. Yayasan ini memfokuskan kegiatannya pada bidang pendidikan.

Sejak awal kegiatan, pengurus pendiri Yayasan memutuskan menetapkan tanah pengabdianya pada pendidikan anak usia dini, dengan niat dan tekad untuk membantu masyarakat dalam upaya melestarikan dan mengembangkan fitrah berkeTuhanan Yang Maha Esa yang dibawa setiap anak sejak lahir dari gua Ibu tercinta.

Diawali dengan membuka Taman Baca Al-Qur'an (TBA)/Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) dengan metoda qiroati

yang dibimbing para guru lulusan dari Yayasan Roudlotul Mujawwiddin yang diasuh oleh Alm. Bp. Dahlan Zarkasyi Semarang.

Pada tahun 1989 dibuka Taman Kanak-kanak (TK) dengan izin operasional dari Depdikbud Kota Semarang No. 2047 / I03.33 / I / 1989 pada tanggal 26 Juli 1989, dengan NIS: 00257. Setelah itu pada tanggal 7 Februari 1996 dibuka jenjang pendidikan Sekolah Dasar dengan izin operasional Depdikbud Kota Semarang No. 386 / I03.33 / I / 1996 dengan NIS: 103090.

Berdasarkan dorongan dan dukungan masyarakat (Orang tua siswa), pada tanggal 20 Februari tahun 2008 dibuka Kelompok Bermain (KB) dengan izin operasional dari Dinas Pendidikan Kota Semarang No. 848/785. Seluruh jenis/jenjang pendidikan dengan menggunakan nama supriyadi adalah dengan pertimbangan praktis dan historis, karena kegiatannya bertempat di kompleks yang berada di jalan Supriyadi Semarang.

Sejak berdirinya bidang Pendidikan dalam Yayasan tersebut, tidak pernah ditambahkan kata “IT” (Islam terpadu) meskipun berkomitmen melaksanakan pedoman pembelajarannya dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, juga dilengkapi dengan Pendidikan dan pengajaran agama Islam secara proporsional dan berkelanjutan.

Awal berdirinya bidang Pendidikan YPIA memiliki dua ruang belajar untuk TK dan 4 ruang belajar untuk SD dengan 1 ruang untuk kantor di atas lahan seluas 570 m². Pada tahun 1434 H

/ 2013 M setelah mengabdikan kepada ibu pertiwi selama tri windu (24 tahun) kompleks pendidikan supriyadi terdiri dari 2 (dua) tempat berdampingan. Yang pertama: PAUD (KB & TK), dengan luas lahan + 783 m² terdiri dari: 4 ruang belajar, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang serba guna, 1 ruang laboratorium komputer dan arena bermain. Kedua, Sekolah Dasar (SD), diatas tanah + 827 m² terdiri dari: 13 ruang belajar, 1 ruang kerja kepala sekolah, 1 ruang dewan guru, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang serba guna, 1 ruang laboratorium dan 1 ruang musholla beserta ruang kerja pengurus yayasan, ruang tata usaha, kantin dan koperasi karyawan.

2. Profil Sekolah

1) Data Umum Sekolah

NPSN : 70000717
Nama Sekolah : SD Supriyadi 02
Status Sekolah : Swasta
Waktu Belajar : Sehari penuh/ 5 hari

2) Lokasi Sekolah

Alamat : Jl. Udan Riris III, RT. 07 RW.
15
Kelurahan : Tlogosari Kulon
Kecamatan : Pedurungan
Kota : Semarang
Provinsi : Jawa Tengah
Kode Pos : 50196

3) Kontak Sekolah

No. Telepon : 02476415545
Email : Sdsupriyadi02@gmail.com
Website : <http://ypiasupriyadi.sch.id/>

4) Dokumen Perijinan

No. SK : 421.2/0569
Pendirian
Tanggal SK : 2020-01-20
Pendirian
No. SK Ijin : B/13225/421.2/X/2021
Operasional
Tanggal SK : 2021-10-19
Operasioanal

5) Akreditasi Sekolah

Akreditasi : A
No. SK : 013/BAN-PDM/SK/2025
Tahun : 2024
Akreditasi

6) Penyelenggara Sekolah

Yayasan : Yayasan Pendidikan Islam
Al-Falah Semarang
Tanggal : 24 Desember 1988
pendirian
yayasan

7) Data Kepala Sekolah

Nama Lengkap : Karsono

Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Status : GTY/PTY (Guru Tetap
 Kepegawaian Yayasan/Pegawai Tetap
 Yayasan)

3. Visi dan Misi SD Supriyadi 02 Semarang

1) Visi

Terwujudnya Putra/Putri yang sholeh/sholehah, beriman, berilmu dan beramal yang berdaya saing, dengan dilandasi AKHLAQUL KARIMAH

2) Misi

Penyelenggaraan Pendidikan formal dan non formal yang “BERWAWASAN UNGGULAN dan KOMPETITIF” serta memberikan “LAYANAN PRIMA”

4. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Aktivitas belajar mengajar di SD Supriyadi 02 Semarang didukung oleh tenaga pendidik dan staf administrasi yang kompeten. Jumlah pendidik dan tenaga kependidikan adalah 30 orang.

Tabel

Data pendidik dan Tenaga Kependidikan SD Supriyadi 02 Semarang

No.	Nama	Jabatan
1.	Karsono, S. Pd., M. Pd	Kepala Sekolah
2.	Ranto Netty Sofiati, S. Pd	Guru kelas I-A

3.	Lulu Hidayati, S. Pd	Guru kelas I-B
4.	Indah Nur Fauziyah, S. Pd	Guru kelas I-C
5.	Halimah Stephany P, S. Pd	Guru kelas I-D
6.	Widya Ayu Paramitha, S. Pd	Guru kelas II-A
7.	Istighfarin Nimah, S. Pd	Guru kelas II-B
8.	Ihda Lutfiana Salsabila, S. Pd	Guru kelas II-C
9.	Suyatmi, S. Pd	Guru kelas II-D
10.	Amanda Maulida N, S. Pd	Guru kelas III-A
11.	Sinung Prio Pramono, S. Pd	Guru kelas III-B
12.	Anissatul Faizah, S. Pd	Guru kelas IV-A
13.	Emy Diah Aprilianti, S. Pd	Guru kelas IV-B
14.	Nur Cahyaningrum, S. Pd	Guru kelas V-A
15.	Didik Warsono, S. Pd	Guru kelas V-B
16.	Lilik Puji Rahayu, M. Pd	Guru kelas VI
17.	Auli Nurprasasti, S. Pd	Guru PJOK
18.	Annisa Sella Nabilla, S. Pd	Guru PJOK
19.	Mashadi SS	Guru PAI
20.	Inke Rida Mirzanti, S. Pd	Guru PAI
21.	Ziadul Ngabid, S. Pd	Guru PAI
22.	Karima Candra, S. Pd	Guru B. Inggris
23.	Taufiq Ismail, S. Pd	Guru B. Inggris
24.	Faridatul Hidayah, S. Pd	Guru B. Arab
25.	Solihin	Guru BTA
26.	Abdul Wachid	Guru BTA

27.	Abdullah Syifa	Guru BTA
28.	Galang	Guru Seni Musik
29	Sri Lestari, A. Md	Guru Seni Tari
30.	Rr. Rina Budiarti	Tata Usaha

5. Data Peserta Didik SD Supriyadi 02 Semarang

Tabel

Data Peserta Didik SD Supriyadi 02 Semarang

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Rombel
1.	I	99	4
2.	II	104	4
3.	III	59	2
4.	IV	59	2
5.	V	59	2
6.	VI	28	1
Jumlah		408	15

Lampiran II Instrumen Penelitian

1. Pedoman Observasi

No	Pengamatan	Deskripsi
1.	Bagaimana guru mengintegrasikan metode GBL ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran	
2.	Bagaimana guru mempersiapkan permainan di dalam pembelajaran	
3.	Bagaimana guru membimbing serta mengondisikan peserta didik saat menerapkan metode GBL (termasuk dalam menjelaskan aturan bermain)	
4.	Bagimana reaksi/respon peserta didik saat mengikuti pembelajaran menggunakan metode GBL	
5.	Apa kendala yang dihadapi guru saat melaksanakan metode GBL dalam pembelajaran	

2. Pedoman Wawancara

No.	Aspek	Narasumber	Pertanyaan
1.	Peluang	Guru	1. Menurut Bapak/Ibu, apa manfaat utama penerapan metode GBL saat ini? baik bagi siswa maupun bagi Pendidikan 2. Menurut Bapak/Ibu, bagaimana efektivitas metode GBL dalam meningkatkan keterlibatan dan kerja sama peserta didik? 3. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai pengaruh metode GBL dalam meningkatkan aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik peserta didik?
		Siswa	1. Bagaimana perasaan anda saat mengikuti permainan dalam proses pembelajaran?

			2. Bagaimana pengalaman anda saat mengikuti pembelajaran berbasis permainan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional? Apakah anda merasa lebih mudah menangkap materi dan lebih kompak dengan teman anda saat mengikuti permainan tersebut?
2.	Tantangan	Guru	1. Bagaimana Bapak/Ibu menyiapkan/menyesuaikan permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah? 2. Bagaimana cara Bapak/Ibu menguasai metode GBL ini? adakah program atau kegiatan yang mendukung

			pengembangan metode GBL? 3. Apa saja tantangan yang Bapak/Ibu hadapi saat menerapkan metode GBL di kelas dan bagaimana cara mengatasinya? 4. Bagaimana evaluasi Bapak/Ibu terhadap efektivitas metode GBL yang telah diterapkan?
		Siswa	1. Adakah keluhan/kesulitan saat mengikuti pembelajaran menggunakan metode permainan di kelas? Jika ada, bisa dijelaskan!

2. Pedoman Dokumentasi

Aspek	Jenis Dokumentasi
Dokumentasi Tertulis	Profil Sekolah
	Visi dan Misi Sekolah
	RPP/ Modul pembelajaran yang menggunakan metode GBL
	Hasil tugas atau proyek peserta didik yang menunjukkan pemahaman peserta didik saat menggunakan metode GBL

Lampiran III Data Hasil Observasi

No	Pengamatan	Deskripsi
1.	Bagaimana guru mengintegrasikan metode GBL ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran	Permainan disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran, kemudian digunakan secara terstruktur dalam langkah-langkah pembelajaran (pendahuluan, kegiatan inti, penutup). Guru mengintegrasikan metode <i>game based learning</i> ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran dengan mencantumkan aktivitas permainan pada kegiatan inti.
2.	Bagaimana guru mempersiapkan permainan di dalam pembelajaran	Pada saat pembelajaran berlangsung, guru memanfaatkan waktu jeda untuk mempersiapkan perlengkapan permainan. Sambil mengarahkan siswa untuk membaca materi di buku, dengan itu guru memiliki waktu untuk menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk

		kegiatan bermain yang akan dilakukan.
3.	Bagaimana guru membimbing serta mengondisikan peserta didik saat menerapkan metode GBL (termasuk dalam menjelaskan aturan bermain)	Dalam mengimplementasikan metode GBL, guru melakukan beberapa langkah untuk membimbing dan mengondisikan peserta didik: 1) Pembagian kelompok dilakukan secara sistematis dengan meminta siswa berhitung 1-3 dan mengulangnya hingga seluruh siswa terbagi menjadi tiga kelompok. 2) Guru membimbing cara bermain dan menjelaskan aturan permainan di depan kelas. 3) Setelah penjelasan selesai, peserta didik menempatkan diri pada tempat yang sudah ditentukan oleh guru 4) Sebelum permainan dimulai, guru menekankan pentingnya

		kerja sama dalam kelompok dan bersikap sportif selama bermain.
4.	Bagaimana reaksi/respon peserta didik saat mengikuti pembelajaran menggunakan metode GBL	Secara umum, peserta didik saat mengikuti pembelajaran menggunakan metode GBL menunjukkan respon yang positif. Peserta didik terlihat memiliki antusias dan semangat yang tinggi, terlibat aktif dalam permainan, dan saling <i>support</i> antar anggota kelompok.
5.	Apa kendala yang dihadapi guru saat melaksanakan metode GBL dalam pembelajaran	Tingginya antusiasme dan interaksi peserta didik selama kegiatan bermain, membuat suasana kelas menjadi lebih ramai dan sedikit sulit untuk dikendalikan. Hal itu menyebabkan guru mengalami kesulitan dalam mengondisikan kelas agar tetap fokus dan tertib selama pembelajaran berlangsung.

Lampiran IV Transkrip Hasil Wawancara

1. Nama Narasumber : Ibu Lulu Hidayati
Jenis Kelamin : Perempuan
Jabatan : Guru Kelas I-B
Hari/Tanggal Wawancara : Selasa, 18 Februari 2025

Pertanyaan	Jawaban
Peluang Penerapan Metode GBL	
1. Menurut Bapak/Ibu, apa manfaat utama penerapan GBL saat ini? baik bagi siswa maupun bagi Pendidikan	Metode GBL ini sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. GBL cocok digunakan untuk kelas rendah, terutama bagi siswa kelas I yang masih suka bermain. GBL membantu guru dalam mengembalikan motivasi dan semangat belajar siswa. Ketika anak-anak sudah mulai rewel dan asik sama dunianya sendiri, <i>ice breaking</i> atau mengubah cara belajar dengan belajar sambil bermain merupakan solusi yang tepat untuk menghilangkan rasa bosan siswa. Terkhusus di kelas saya I-B dimana anak-anaknya lebih manja dibanding dengan anak kelas lain, jadi harus ada selingan penerapan metode GBL

	walaupun hanya permainan sederhana untuk mengatasi kebosanan dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, agar mereka tetap termotivasi dan bersemangat, walaupun belum diterapkan setiap hari.
2. Menurut Bapak/Ibu, bagaimana efektivitas metode GBL dalam meningkatkan keterlibatan dan kerja sama peserta didik?	Metode belajar sambil bermain ini membantu guru dalam mengatasi siswa yang sulit bergaul dengan teman-temannya, artinya jika menggunakan metode belajar sambil bermain ini semua siswa akan terlibat aktif dalam permainan. Misalnya, dalam suatu permainan siswa diberikan peran masing-masing sesuai dengan materi yang dipelajari, mereka akan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Siswa yang biasanya pasif akan terbawa oleh suasana permainan sehingga menjadi lebih aktif dan mengikuti kegiatan dengan antusias. Namun, menurut saya sebagai guru kelas I untuk kelas rendah ini kerja sama antar siswa masih perlu ditingkatkan, secara

	individual mereka masih asik dengan peran dan tugasnya sendiri.
3. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai pengaruh metode GBL dalam meningkatkan aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik peserta didik?	Di kelas I metode GBL memberikan pengaruh terhadap 3 aspek tersebut, walaupun belum terbentuk dengan sempurna. Permainan yang melibatkan aktivitas fisik sederhana, contohnya hanya sekedar memotong dan menempel, akan mendorong siswa untuk melatih keterampilan motorik dasar mereka. Selain itu, melalui kegiatan tersebut, siswa juga belajar mengikuti instruksi dengan baik, yang berkontribusi pada pengembangan kognitifnya. Kemudian untuk aspek afektif, GBL mampu menunjukkan sikap antusias mereka, belajar menghargai teman saat bermain bersama, serta menumbuhkan kebiasaan saling membantu dalam kelompok.
Tantangan Penerapan Metode GBL	
1. Bagaimana Bapak/Ibu menyiapkan/menye-	Permainan harus disesuaikan dengan materi yang akan dibahas. Jika ingin menerapkan metode GBL, guru perlu

suaikan permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah?	menyiapkan media pembelajaran secara mandiri. Khususnya di kelas rendah, dimana materi pelajarannnya masih sederhana, jadi peran guru sangat penting untuk memilih atau bahkan membuat sendiri media yang sederhana, aman, dan tentunya sesuai dengan kondisi kelas.
2. Bagaimana cara Bapak/Ibu menguasai metode GBL ini? adakah program atau kegiatan yang mendukung pengembangan metode GBL?	Pihak sekolah mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran, dengan mengadakan program pelatihan metode pembelajaran di setiap awal semester. Melalui program ini, guru memiliki kesempatan untuk belajar tentang metode-metode pembelajaran, termasuk dengan metode permainan ini. Namun, meskipun pelatihan telah disediakan, guru tetap perlu mengasah kemampuannya serta memahami konsep dan tahapan secara mandiri, jika tidak memiliki relasi yang banyak bisa juga dengan belajar melalui media digital. Hal itu diusahakan agar implementasi metode permainan di kelas dapat berjalan secara efektif.

3. Apa saja tantangan yang Bapak/Ibu hadapi saat menerapkan metode GBL di kelas dan bagaimana cara mengatasinya?	Tantangan yang muncul salah satunya berasal dari tingkah siswa itu sendiri. Di kelas I, guru harus benar-benar menjelaskan aturan permainan dengan sangat rinci agar tidak ada siswa yang kebingungan sehingga mengganggu jalannya permainan. Saat permainan sudah berlangsung, mereka menjadi sangat aktif, hingga guru terlalu fokus mengarahkan jalannya permainan, sampai lupa memantau waktu yang berjalan. Untuk mengatasi hal tersebut, guru harus lebih menyesuaikan lagi jenis permainan yang akan digunakan, permainan yang dipilih sebaiknya lebih sederhana dan ringan saja untuk di kelas I, diharapkan siswa bisa mengikuti dengan baik dan waktu berjalan sesuai dengan jadwalnya.
4. Bagaimana evaluasi Bapak/Ibu terhadap efektivitas metode GBL yang telah diterapkan?	lebih menitikberatkan pada aspek kerja sama antar siswa. Kerja sama dalam kelompok masih tergolong kurang, sehingga pelaksanaan permainan belum berjalan secara efektif. Bentuk evaluasinya guru bisa memberikan

	umpan balik secara lisan, maksudnya guru memberikan arahan langsung kepada siswa secara verbal setelah kegiatan atau pembelajaran berlangsung. Dari sisi guru, evaluasinya yaitu perlunya meluangkan waktu lebih untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilan dalam menguasai metode, atau membuat media pembelajaran dalam bentuk permainan ini yang lebih menarik, sesuai dengan karakteristik siswa, serta tetap aman digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
--	--

2. Nama Narasumber : Ibu Widya Ayu Paramitha
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Jabatan : Guru Kelas II-A
 Hari/Tanggal Wawancara : Selasa, 18 Februari 2025

Pertanyaan	Jawaban
Peluang Penerapan Metode GBL	
1. Menurut Bapak/Ibu, apa manfaat utama penerapan GBL saat ini? baik bagi siswa maupun bagi Pendidikan	Seorang pendidik harus mampu memahami kebutuhan siswa, terutama anak-anak kelas I, II dan III yang cenderung masih suka bermain, baik di dalam maupun luar kelas. Namun dalam Pendidikan ada tujuan tertentu yang harus dicapai dalam setiap pembelajarannya. maka dari itu, kita sebagai guru harus pintar dan harus memiliki kemampuan mengajar yang bervariasi sehingga dapat membuat belajar di kelas menjadi menyenangkan. Anak-anak kelas II-A gembira saat belajar sambil bermain, karena siswa tidak bosan dalam belajar, sehingga materi yang dipelajari sampai kepada siswa.

2. Menurut Bapak/Ibu, bagaimana efektivitas metode GBL dalam meningkatkan keterlibatan dan kerja sama peserta didik?	GBL efektif meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Siswa akan lebih antusias saat bermain, terutama dengan adanya hadiah atau penghargaan kecil untuk mereka. Mereka akan merasa tertantang untuk menyelesaikan misi-misi yang diberikan. Kemudian dengan menerapkan gbl dalam bentuk berkelompok berpotensi melatih kerja sama siswa, walaupun pada awalnya masih banyak yang fokus pada permainan sendiri, tapi lama-lama mereka akan mulai saling membantu dan berdiskusi untuk menyelesaikan tugas secara berkelompok.
3. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai pengaruh metode GBL dalam peningkatan aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik peserta didik?	Dari aspek kognitif, metode GBL membantu saya mengulas kembali materi yang telah dipelajari siswa. Melalui permainan, mereka jadi lebih mudah mengingat dan mengerti lagi isi pelajarannya. Bahkan, nilai ulangan mereka banyak yang meningkat di atas KKM. Untuk aspek afektif dan psikomotorik, tentu sangat berpengaruh. Karena siswa diharuskan

	untuk bergerak dalam proses pembelajaran, otomatis siswa sudah mengasah aspek psikomotorinya. Kemudian untuk aspek afektif, di dalam permainan siswa harus belajar bertanggung jawab dengan tugasnya, harus bekerja sama dengan temannya, dan jika temannya ada yang salah tidak boleh marah, tapi harus tetap didukung. Hal itu sebagai bentuk latihan untuk mengendalikan perasaan siswa.
Tantangan Penerapan Metode GBL	
1. Bagaimana Bapak/Ibu menyiapkan/menyesuaikan permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah?	Salah satu tantangan dalam menerapkan metode GBL terletak pada proses perencanaan dan pembuatan permainan yang sesuai dengan materi pelajaran. Guru perlu benar-benar menguasai materi yang akan diajarkan agar dapat merancang permainan menarik dan juga relevan dengan tujuan pembelajaran. ketersediaan sarana dan prasarana juga menjadi faktor penentu, ketika fasilitas terbatas guru harus mampu memanfaatkan alat-alat sederhana saja. Contohnya: di sekolah disediakan

	printer, sehingga guru dapat memanfaatkan untuk menyiapkan media permainan berbasis kertas. Media tersebut bisa untuk materi susun kata, guru bisa membuat dan mencetak lembar yang berisi potongan-potongan kata. Selain medianya sederhana, guru juga menghemat biaya.
2. Bagaimana cara Bapak/Ibu menguasai metode GBL ini? adakah program atau kegiatan yang mendukung pengembangan metode GBL?	Sekolah menyediakan program sosialisasi pembelajaran setiap awal semester yang mencakup berbagai hal pendukung dalam proses belajar. Namun, hal itu saja tidak cukup, guru tetap perlu meluangkan waktu untuk mengasah dan mengembangkan keterampilan mengajarnya secara mandiri. Guru bisa mengikuti pelatihan tambahan, atau berbagi pengalaman dengan rekan sejawat agar lebih menguasai metode pembelajaran, sehingga metode pembelajaran yang digunakan efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
3. Apa saja tantangan yang Bapak/Ibu	Tantangan yang sering muncul saat menggunakan metode GBL adalah

hadapi saat menerapkan metode GBL di kelas dan bagaimana cara mengatasinya?	mengondisikan siswa selama aktivitas berlangsung, guru memerlukan tenaga ekstra untuk menghadapi siswa yang sangat ricuh ketika diberi ruang bergerak bebas dalam permainan seperti ini. Ditambah lagi apabila ada siswa yang belum memahami aturan atau misi dalam permainan, guru perlu memberikan bimbingan intensif agar seluruh siswa dapat berpartisipasi aktif dan pembelajaran tetap berjalan dengan baik.
4. Bagaimana evaluasi Bapak/Ibu terhadap efektivitas metode GBL yang telah diterapkan?	Evaluasi yang saya lakukan berfokus pada peningkatan aspek kognitif dan keaktifan siswa. saya biasanya memberikan kuesioner sederhana kepada siswa atau melakukan tanya-jawab langsung untuk mengetahui respon dan perkembangan mereka. Selain itu, saya juga berusaha mendesain permainan yang menarik agar siswa aktif namun kondisi kelas tetap kondusif.

3. Nama Narasumber : Ibu Anissatul Faizah
- Jenis Kelamin : Perempuan
- Jabatan : Guru Kelas IV-A
- Hari/Tanggal Wawancara : Selasa, 18 Februari 2025

Pertanyaan	Jawaban
Peluang Penerapan Metode GBL	
1. Menurut Bapak/Ibu, apa manfaat utama penerapan GBL saat ini? baik bagi siswa maupun bagi Pendidikan	Penerapan GBL di kelas IV sangat membantu siswa dalam menguatkan pemahaman materi. Meskipun digunakan setelah penjelasan materi secara konvensional, GBL mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal itu terbukti dari semangat siswa saat mengikuti berbagai bentuk permainan, seperti permainan tertulis, tanya jawab langsung, maupun kuis <i>online</i> . Dengan kegiatan belajar yang dipadukan dengan permainan, siswa menjadi lebih aktif, antusias dan mampu menyampaikan kembali materi yang telah mereka pelajari.

2. Menurut Bapak/Ibu, bagaimana efektivitas metode GBL dalam meningkatkan keterlibatan dan kerja sama peserta didik?	Menurut pendapat saya, penerapan metode bermain secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa, siswa menjadi lebih antusias saat mengikuti pembelajaran. Saat menggunakan metode gbl, guru membagi siswa ke dalam kelompok, maka dari itu siswa akan memiliki rasa tanggung jawab di kelompoknya masing-masing. Terutama di kelas IV ini, mereka sudah memiliki jiwa kompetisi yang lebih tinggi, secara otomatis partisipasi aktif dan kerja sama mereka akan terikat untuk menyelesaikan tugas dan memenangkan permainan tersebut.
3. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai pengaruh metode GBL dalam peningkatan aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik peserta didik?	Melalui permainan, siswa jadi lebih aktif bergerak, mereka juga bersemangat, saling bekerja sama, tertib dan lebih fokus dalam pemecahan masalah, sehingga materi yang disampaikan akan mudah dipahami.
Tantangan Penerapan Metode GBL	

1. Bagaimana Bapak/Ibu menyiapkan/menyesuaikan permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah?	Penting bagi kami sebagai guru untuk selalu kreatif dalam memanfaatkan alat dan media yang tersedia. Sekolah telah menyediakan beberapa fasilitas pendukung, seperti papan tulis, <i>print out</i>, kertas, <i>smart TV</i>, globe dan lainnya. Dalam memilih permainan, saya menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, berusaha semaksimal mungkin agar permainan yang digunakan tetap menarik dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Meskipun fasilitas sekolah cukup mendukung, tantangan tetap ada, terutama karena tidak semua siswa terbiasa menggunakan teknologi. Oleh karena itu, saya lebih sering berkreasi dengan alat dan bahan sederhana serta menyesuaikan dengan tipe belajar siswa. Di kelas saya, siswanya cenderung kompetitif, jadi saya merancang permainan yang ada unsur kompetisinya.
2. Bagaimana cara Bapak/Ibu	Penguasaan metode, model atau strategi pembelajaran merupakan kewajiban

menguasai metode GBL ini? adakah program atau kegiatan yang mendukung pengembangan metode GBL?	yang melekat pada setiap guru agar mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Namun, pada kenyatannya hal ini menjadi tantangan tersendiri. Guru tugasnya bukan hanya mengajarkan materi ke siswa, tetapi guru juga terus belajar untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yang dijalankan. Oleh karena itu, guru harus terus mencari referensi dan memperdalam pemahaman terhadap berbagai metode pembelajaran.
3. Apa saja tantangan yang Bapak/Ibu hadapi saat menerapkan metode GBL di kelas dan bagaimana cara mengatasinya?	Ketika siswa sudah terlalu asyik bermain, mereka seringkali tidak menyadari bahwa suasana kelas menjadi tidak kondusif dan sulit untuk diarahkan kembali. Maka dari itu, guru perlu memiliki strategi khusus dalam mengelola dinamika kelas selama kegiatan berlangsung, seperti menetapkan aturan main yang jelas dan menyiapkan tenaga yang ekstra dalam mengawasi dan mengarahkan siswa agar tetap fokus dan tertib. Sese kali tetap diberi <i>ice breaking</i> atau sekedar tepuk

	perhatian agar mereka kembali fokus ke satu topik terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan kembali permainan yang berlangsung.
4. Bagaimana evaluasi Bapak/Ibu terhadap efektivitas metode GBL yang telah diterapkan?	Pengondisian siswa selama penerapan GBL masih menjadi perhatian utama yang perlu dievaluasi lebih lanjut. Kedepannya, dalam pelaksanaan belajar sambil bermain, guru memerlukan strategi yang lebih terstruktur agar GBL diterapkan secara efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Nama Narasumber : Hanan Abtaraihan
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Jabatan : Siawa Kelas IV-A
 Hari/Tanggal Wawancara : Selasa, 18 Februari 2025

Pertanyaan	Jawaban
Peluang Penerapan Metode GBL	
1. Bagaimana perasaan anda saat mengikuti permainan dalam proses pembelajaran?	Saya senang sekali, soalnya belajar jadi lebih seru dan nggak bikin ngantuk. Saya jadi semangat ikut pelajaran karena bisa sambil jalan-jalan.
2. Bagaimana pengalaman anda saat mengikuti pembelajaran berbasis permainan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional? Apakah anda merasa lebih mudah menangkap materi dan lebih kompak dengan teman anda saat	Saya lebih suka belajar sambil bermain daripada belajar hanya membaca buku, karena itu sangat membosankan. Ya, saya mudah paham dengan metode permainan, tapi kadang juga masih belum paham dan harus tanya ke guru dan saya jadi lebih kompak sama teman-teman, soalnya kita harus kerja sama biar

mengikuti permainan tersebut?	bisa menang. Jadi saya juga jadi lebih semangat belajarnya.
Tantangan Penerapan Metode GBL	
1. Adakah keluhan/kesulitan saat mengikuti pembelajaran menggunakan metode permainan di kelas? Jika ada, bisa dijelaskan!	Kadang-kadang ada, soalnya kalau permainannya susah atau aturannya belum jelas, saya jadi bingung harus ngapain. Terus kadang teman-teman ribut, jadi nggak fokus belajarnya. Tapi kalau dijelasin dulu sama bu guru, jadi lebih ngerti dan enak mainnya.

5. Nama Narasumber : Ghazi Adelard R
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Jabatan : Siawa Kelas IV-A
 Hari/Tanggal Wawancara : Selasa, 18 Februari 2025

Pertanyaan	Jawaban
Peluang Penerapan Metode GBL	
1. Bagaimana perasaan anda saat mengikuti permainan dalam proses pembelajaran?	Saya merasa senang dan semangat, soalnya belajar jadi nggak membosankan. Permainannya seru, jadi saya lebih gampang ngerti pelajarannya. Saya juga suka karena bisa main bareng teman-teman.
2. Bagaimana pengalaman anda saat mengikuti pembelajaran berbasis permainan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional? Apakah anda merasa lebih mudah menangkap materi dan lebih kompak dengan	Saya lebih suka dengan permainan biasa daripada memakai <i>smart TV</i> , menurut saya <i>smart TV</i> lebih cocok digunakan untuk menonton gambar atau video saja. Iya, saya merasa lebih mudah paham pelajarannya kalau ikut permainan bareng teman-teman.

teman anda saat mengikuti permainan tersebut?	Soalnya kami jadi kerja sama dan saling bantu.
Tantangan Penerapan Metode GBL	
1. Adakah keluhan/kesulitan saat mengikuti pembelajaran menggunakan metode permainan di kelas? Jika ada, bisa dijelaskan!	Iya, kadang temannya nggak mau kerja sama. Maunya menang sendiri, jadi kelompoknya malah jadi ribut dan susah selesainya.

6. Nama Narasumber : Salsabila Nada

Jenis Kelamin : Perempuan

Jabatan : Siswa Kelas IV-A

Hari/Tanggal Wawancara : Selasa, 18 Februari 2025

Pertanyaan	Jawaban
Peluang Penerapan Metode GBL	
1. Bagaimana perasaan anda saat mengikuti permainan dalam proses pembelajaran?	Saya merasa senang dan seru, soalnya bisa belajar sambil main. Jadi nggak bosan seperti biasanya.
2. Bagaimana pengalaman anda saat mengikuti pembelajaran berbasis permainan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional? Apakah anda merasa lebih mudah menangkap materi dan lebih kompak dengan teman anda saat mengikuti permainan tersebut?	Bermain secara berkelompok membuat saya dan teman-teman lebih kompak, kita saling membantu agar kelompok kita bisa menang.

Tantangan Penerapan Metode GBL	
1. Adakah keluhan/kesulitan saat mengikuti pembelajaran menggunakan metode permainan di kelas? Jika ada, bisa dijelaskan!	Iya, kadang saya bingung dengan aturan mainnya. Kalau tidak dijelaskan dengan pelan-pelan, saya bisa salah atau nggak tau harus bagaimana.

7. Nama Narasumber : Fatimah Putri Fauzi
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Jabatan : Siswa Kelas IV-A
 Hari/Tanggal Wawancara : Selasa, 18 Februari 2025

Pertanyaan	Jawaban
Peluang Penerapan Metode GBL	
1. Bagaimana perasaan anda saat mengikuti permainan dalam proses pembelajaran?	Saya suka karena suasana kelas jadi rame tapi tetap belajar. Kita bisa kerja sama sama teman juga dan Saya merasa lebih percaya diri, soalnya bisa ikut aktif di kelas lewat permainan. Jadi nggak cuma duduk diam
2. Bagaimana pengalaman anda saat mengikuti pembelajaran berbasis permainan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional? Apakah anda merasa lebih mudah menangkap materi dan lebih kompak dengan	Waktu belajar pakai permainan, saya jadi lebih semangat. Pelajarannya lebih cepat masuk ke kepala karena sambil main. Saya juga jadi lebih kompak sama teman-teman, soalnya kita harus kerja sama supaya bisa menang. Lebih seru daripada cuma duduk dan mencatat.

teman anda saat mengikuti permainan tersebut?	
Tantangan Penerapan Metode GBL	
1. Adakah keluhan/kesulitan saat mengikuti pembelajaran menggunakan metode permainan di kelas? Jika ada, bisa dijelaskan!	saya kadang merasa bingung kalau harus memahami materi sendiri atau ketika mengikuti permainan kuis. Misalnya, saat guru memberikan intruksi terlalu cepat atau soal kuisnya berbeda dengan contoh yang sudah diajarkan sebelumnya

Lampiran V Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BELAJAR	
A. INFORMASI UMUM	
1. Identitas Penulis	
Nama Penyusun	: Anissatul Faizah, S.Pd
Satuan Pendidikan	: SD Supriyadi 02
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas / Semester	: IV (Empat) / II (Genap)
Pembelajaran 10	: Hubungan antar dua garis dan Ciri-ciri bangun datar
Alokasi Waktu	: 2 JP (dapat menyesuaikan dengan kondisi actual pembelajaran)
2. Profil Pelajar Pancasila	
Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia. Elemen ini dapat dimanifestasikan melalui penanaman akhlak beragama terhadap pribadi, sosial, alam dan lingkungan kenegaraan	
3. Kompetensi awal	
Memahami macam-macam garis dan jenis-jenis sudut	
4. Sarana dan Prasarana	
Sarana : Laptop, <i>Smart TV</i> , Jaringan internet, Penggaris busur, Buku paket matematika Prasarana : Gambar-gambar ilustrasi konkret, Kartu soal (Permainan), LKPD	
5. Target Siswa	
a. Target peserta didik: Siswaregular/tipikal, siswakecepatan belajar tinggi (<i>advance</i>) b. Karakteristik peserta didik: Umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar c. Jumlah peserta didik: 29 siswa	
6. Metode Pembelajaran	
Metode Pembelajaran: ceramah interaktif, tanya jawab, <i>Game Based Learning</i> , penugasan.	
B. KOMPETENSI INTI	
1. Tujuan Pembelajaran	
a. Memahami dan mampu menjelaskan pengertian hubungan antar dua garis. b. Mampu menyebutkan jenis-jenis hubungan antar dua garis. c. Mampu menyebutkan contoh bangun datar d. Memahami ciri-ciri bangun datar persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium, jajar genjang, layang-layang	
2. Pemahaman Bermakna	
Pada pembelajaran hari ini siswadiajak untuk menjelaskan, menyebutkan, menentukan hubungan dua garis dan bangun datar	

3. Pertanyaan Pemantik
- Sebutkan macam-macam garis! - Tentukan bagian-bagian busur! - Sebutkan ciri-ciri sudut lancip, siku-siku, tumpul, dan lurus!
4. Kegiatan Pembelajaran
Pendahuluan (20 menit) - Guru memberi salam, siswa menjawab salam, serta menanyakan kabar peserta didik. - Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh ketua kelas. (Beriman dan bertaqwa pada Tuhan YME) dan Pembiasaan pagi. - Guru mengecek kehadiran siswa dengan semangat (budaya positif) - Guru menanyakan tentang kabar peserta didik, bias bertanya dengan kalimat "Bagaimana kabar kalian? Sehat bukan? Pukul berapa tadi kalian berangkat sekolah? Siapa yang rumahnya paling jauh dari sekolah?" (kesiapan belajar, pengelolaan diri) - Siswa menyanyikan lagu Garuda Pancasila untuk meningkatkan rasa nasionalisme. - Guru melakukan <i>ice breaking</i> untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di kelas dan menyiapkan kefokuskan peserta didik. - Mejelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran hari ini.
Kegiatan Inti (45 Menit)
Tahap 1 (Orientasi pada masalah) - Guru menjelaskan materi hubungan antar dua garis dan ciri-ciri bangun datar. - Siswa membaca-menyaring tentang materi hubungan antar dua garis dan bangun datar - Guru menjelaskan materi beserta menyajikan gambar-gambar ilustrasi tentang hubungan antar dua garis - Siswa menyimak dan mengamati penjelasan dari guru Tahap 2 (Persiapan dan mengorganisir dalam belajar) - Guru menyiapkan media yang akan digunakan yaitu permainan kartu - Siswa dibagi membentuk 3 kelompok yang berbeda sesuai dengan pemetaan awal yang terdiri dari 9 atau 10 siswa untuk diskusi dan mengerjakan soal (<i>collaboration</i>). - Setiap kelompok diberikan satu set kartu yang berisi 16 soal untuk dikerjakan sesuai dengan materi yang sudah diajarkan Tahap 3 (Penjelasan konsep) - Guru menjelaskan cara bermain kartu yang sudah dirancang Tahap 4 (Aturan bermain) - Guru memberikan arahan tentang cara bermain - Guru memeriksa (tanya-jawab) pemahaman siswa tentang cara bermain Tahap 5 (Sesi bermain) - Siswa mulai mengerjakan soal pada kartu secara bergantian dengan teman sekelompok - Guru berkeliling membimbing dan memastikan setiap kelompok memahami soal yang harus dikerjakan. (<i>communication</i>).

Tahap 6 (merangkum pengetahuan)

- Setelah kegiatan bermain selesai, setiap hasil kelompok dikumpulkan dan dikoreksi bersama
- Setiap kelompok bergiliran menjawab soal yang dibacakan oleh guru

Tahap 5 (menganalisis dan mengevaluasi)

- Guru bersama kelompok lain memberikan apresiasi atas usaha yang telah dilakukan
- Saat proses kegiatan kelompok berlangsung, guru melakukan observasi dan membuat catatan penilaian dari masing-masing peserta didik
- Guru menanggapi hasil kerja kelompok siswa dan memberikan penguatan materi yang diberikan hari ini.
- Siswa kembali ke tempat duduk masing-masing.

c. Penutup

- 1) Siswa diberi kesempatan berbicara /bertanya.
- 2) Guru menjawab jika ada pertanyaan dari siswa.
- 3) Guru membagikan lembar kerja peserta didik.
- 4) Siswa diminta untuk mengerjakan lembar kerja siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi hubungan antar dua garis dan bangun datar.
- 5) Siswa bersama Guru membuat kesimpulan dari materi yang sudah diberikan.
- 6) Pembelajaran selesai dan diakhiri dengan doa penutup.

5. Asasmen**a. Teknik Penilaian**

- 1) Penilaian sikap: Jurnal Harian (Observasi)
- 2) Penilaian Pengetahuan: Tes tertulis dan tanya jawab kelompok
- 3) Penilaian Keterampilan: Unjuk kerja kelompok (permainan) dan kerja individu

b. Prosedur penilaian

- 1) Penilaian Proses (LKPD pada kegiatan inti dan kartu soal)
- 2) Penilaian Hasil Belajar (Tes pada kegiatan akhir yaitu evaluasi)

c. Alat penilaian

- 1) Penilaian sikap: Lembar pengamatan sikap
- 2) Penilaian pengetahuan: Soal tes, kunci jawaban, pedoman penskoran
- 3) Penilaian keterampilan: Rubrik / Kriteria penilaian

C. LAMPIRAN

- a. Permainan Kartu
- b. Lembar Kerja Siswa
- c. Lembar Penilaian Sikap
- d. Kunci Jawaban dan skor penilaian

Mengetahui,
Kepala SD Supriyadi 02



Karsono, S.Pd, M.Pd

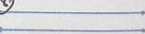
Semarang, 3 Januari 2025
Wali Kelas IV A

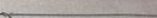
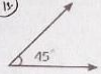
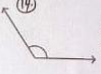


Anissatul Faizah, S.Pd

LAMPIRAN

A. PERMAINAN KARTU

 Apa nama sudut tersebut? 1	 Jenis sudut disamping adalah... 2
Sebutkan macam-macam sudut! 3	 Gambar tersebut merupakan salah satu contoh garis? 4
 Berapa jumlah titik sudut pada bangun disamping? 5	 Apa nama bangun datar disamping? 6
Berikan 3 contoh bangun datar yang kamu ketahui! 7	 Hubungan dua garis tersebut dinamakan..... 8

 Hubungan dua garis tersebut dinamakan... 9	 Gambar tersebut merupakan salah satu contoh garis? 10
 Gambar disamping memiliki pasang sisi yang sama panjang 11	 Gambar tersebut merupakan salah satu contoh garis? 12
 Jenis sudut disamping adalah.... 13	 Jenis sudut disamping adalah.... 14
 Jenis sudut disamping adalah.... 15	 Nama bangun datar disamping adalah... 16

B. LEMBAR KERJA SISWA

Nama _____ Kelas _____

Bangun Datar

Hitunglah banyak sudut, sisi, dan titik sudut bangun ruang berikut!

1		➔	Banyak Sisi _____ Banyak Sudut _____ Banyak Titik Sudut _____
2		➔	Banyak Sisi _____ Banyak Sudut _____ Banyak Titik Sudut _____
3		➔	Banyak Sisi _____ Banyak Sudut _____ Banyak Titik Sudut _____
4		➔	Banyak Sisi _____ Banyak Sudut _____ Banyak Titik Sudut _____
5		➔	Banyak Sisi _____ Banyak Sudut _____ Banyak Titik Sudut _____

C. LEMBAR PENILAIAN SIKAP

INSTRUMEN/RUBRIK PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

Penilaian sikap dapat dilakukan di sepanjang proses pembelajaran. Teknik penilaian yang paling mudah adalah dengan teknik pengamatan atau observasi.

Pada kegiatan belajar 2, aspek sikap yang diobservasi adalah sikap Gotong royong, Mandiri, Bernalar kritis dan kreatif.

Adapun format observasi penilaian sikap dapat menggunakan contoh format berikut ini:

Pedoman Pengamatan Sikap

Kelas :

Hari, Tanggal :

Materi Pembelajaran :

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			
		Gotong royong	Mandiri	Bernalar kritis	Kreatif
1.	AFIQA MARYAM RIZQI				
2.	AIRANIA FARZANA SULISTYO				
3.	ALDANO GIBRAN SAMODRA				
4.	ALMASAH LITUHAYU HANANIA				
5.	ATHAR MUHAMMAD ALLAFA				
6.	AZKA NAUFAL PRANADHIPA				
7.	BENAZIR AMARA SHEZA				
8.	BISMA AL RIZKY ANDREAWAN				
9.	BUNAYYA AL QUTHBIE ZAKA ZAMWA				
10.	DAFFA ALKHALIFI ARDANI				
11.	FATHIMA DZAKIRA LABIBAH				
12.	FATIMAH PUTRI FAUZI				
13.	GHAZI ADELARD RASHYA				
14.	GIBRAN RAFIF AZZAKY				
15.	HAFIZ ATALLAH HENDRARWANTO				
16.	HANAN APTA RAIHAN				
17.	IKRAR UMAR RABBANI				
18.	KEVIN APRILIO YULFIAN				
19.	KHANZANIA NAURA RACHMAN				
20.	LARISSA ALEXANDRA				

21.	MUHAMMAD KEINDRA ALIDARMA				
22.	NASYA SALWA ZHARUFA				
23.	NAURA AFIFAH KAMARUKMI				
24.	RIZKY ALOVSKA KHAIZURAN				
25.	SALSABILA NADA HATMAYRA				
26.	SATYA ARKAN HAKIM				
27.	SAUFA DHIA SYARAFANA				
28.	WILDAN RIFQI HUNAIFI				
29.	AUFA AZZAM PUTRA AJI				

Berilah tanda cek list (✓) pada kolom yang tersedia jika siswasudah menunjukan sikap/perilaku tersebut.

D. KUNCI JAWABAN**a) Kunci Jawaban Permainan Kartu**

No.	Jawaban	No.	Jawaban
1.	Sudut lancip	9.	Garis berpotongan
2.	Sudut siku-siku	10.	Garis lurus
3.	Sudut tumpul, sudut siku-siku, sudut lancip, dan sudut lurus	11.	Dua
4.	Sinar garis	12.	Ruas garis
5.	5 titik sudut	13.	Sudut lancip
6.	Trapezium	14.	Sudut tumpul
7.	Persegi, persegi panjang, trapesium, jajar genjang, belah ketupat, layang-layang, segitiga,	15.	Sudut siku-siku
8.	Garis sejajar	16.	Segitiga sama kaki

Pedoman Penilaian = Jumlah jawaban benar + 4, kemudian di x 5

$$= 16 + 4 = 20 \times 5 = 100$$

b) Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa

- Banyak sisi = 5
Banyak sudut = 5
Banyak titik sudut = 5
- Banyak sisi = 5
Banyak sudut = 5
Banyak titik sudut = 5
- Banyak sisi = 4
Banyak sudut = 4
Banyak titik sudut = 4
- Banyak sisi = 12
Banyak sudut = 12
Banyak titik sudut = 12
- Banyak sisi = 6
Banyak sudut = 6
Banyak titik sudut = 6

Pedoman Penilaian = Jumlah jawaban benar + 5, kemudian di x 5

$$= 15 + 5 = 20 \times 5 = 100$$

Lampiran VI Nilai Hasil Kelompok dan LKPD Pembelajaran GBL

NILAI LKPD PEMBELAJARAN 10

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	
		Kelompok	LKPD
1.	AFIQA MARYAM RIZQI	80	95
2.	AIRANIA FARZANA SULISTYO	95	95
3.	ALDANO GIBRAN SAMODRA	95	100
4.	ALMASAH LITUHAYU HANANIA	80	95
5.	ATHAR MUHAMMAD ALLAFA	75	90
6.	AZKA NAUFAL PRANADHIPA	80	90
7.	BENAZIR AMARA SHEZA	-	-
8.	BISMA AL RIZKY ANDREAWAN	80	95
9.	BUNAYYA AL QUTHBIE ZAKA ZAMWA	80	95
10.	DAFFA ALKHALIFI ARDANI	95	95
11.	FATHIMA DZAKIRA LABIBAH	75	90
12.	FATIMAH PUTRI FAUZI	95	90
13.	GHAZI ADELARD RASHYA	95	90
14.	GIBRAN RAFIF AZZAKY	75	90
15.	HAFIZ ATALLAH HENDRARWANTO	75	85
16.	HANAN APTA RAIHAN	80	90
17.	IKRAR UMAR RABBANI	75	90
18.	KEVIN APRILIO YULFIAN	75	90
19.	KHANZANIA NAURA RACHMAN	95	95
20.	LARISSA ALEXANDRA	95	100
21.	MUHAMMAD KEINDRA ALIDARMA	95	90
22.	NASYA SALWA ZHARUFA	80	95
23.	NAURA AFIFAH KAMARUKMI	75	90
24.	RIZKY ALOVSKA KHAIZURAN	75	90
25.	SALSABILA NADA HATMAYRA	80	90
26.	SATYA ARKAN HAKIM	95	95
27.	SAUFA DHIA SYARAFANA	95	90
28.	WILDAN RIFQI HUNAIFI	80	90
29.	AUFA AZZAM PUTRA AJI	80	90

Lampiran VII Dokumentasi Penelitian

No.	Dokumentasi	Keterangan
1.		Sebelum menggunakan metode GBL guru menjelaskan materi yang dibahas dengan metode konvensional (ceramah).
2.		Guru membagi kelompok untuk kegiatan belajar sambil bermain, guru membagi 3 kelompok dengan cara berhitung
3.		Guru menjelaskan permainan yang akan dilakukan sekaligus memberikan aturan permainan

4.		Pelaksanaan metode permainan yaitu permainan kartu
5.		Kegiatan mengoreksi bersama dan mengulas materi yang sudah di pelajari
6.		Siswa mengerjakan LKPD yang diberikan guru
7.		Foto bersama peneliti dan guru serta siswa kelas IV-A

8.		Wawancara dengan guru kelas I-B
9.		Wawancara dengan guru kelas II-A
10.		Wawancara dengan guru kelas IV-A
11.		Wawancara dengan siswa kelas kelas IV-A

12.	 A female researcher wearing a black hijab and a bright green long-sleeved shirt is seated at a wooden desk. She is gesturing with her right hand while speaking to a young male student. The student, wearing a red and blue school uniform, is seated opposite her, listening attentively. On the desk are several books and papers. In the background, a whiteboard with some diagrams is visible.	Wawancara dengan siswa kelas kelas IV-A
13.	 The same female researcher is seated at the desk, now looking towards a young female student. The student is wearing a white hijab and a white long-sleeved shirt. They are in the same classroom setting with books on the desk and a whiteboard in the background.	Wawancara dengan siswa kelas kelas IV-A
14.	 The female researcher is seated at the desk, leaning forward slightly and looking at the same young female student in the white hijab. The student is also looking at the researcher. The setting remains the same classroom with educational materials on the desk and whiteboard.	Wawancara dengan siswa kelas kelas IV-A

Lampiran VIII Surat Penunjukan Dosen Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://itdk.walisongo.ac.id>

Semarang, 22 September 2024

Nomor : 3892/U.n.10.3/J5/DA.04.12/09/2024
Lamp : -
Hal : **Penunjukkan Pembimbing**

Kepada Yth
Bapak Dr. Hamdan Husein Batubara M. Pd. I

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Arni Dwi Yuni Astuti
NIM : 2103096069
Judul : Peluang dan Tantangan Penerapan Metode *Game Based Learning* (GBL) di Sekolah Dasar Supriyadi 02 Semarang

Dan menunjuk Bapak : **Dr. Hamdan Husein Batubara M. Pd. I** sebagai Pembimbing.

Demikian penunjukkan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerja samanya yang diberikan kami ucapkan terima kasih
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

a.n Dekan
Mengetahui
Ketua Jurusan

Ketua Liani Purwanti, S.Si, M.Pd.
NIP. 198107182009122002

Tembusan:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (Sebagai Laporan)
2. Arsip Jurusan PGMI
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran IX Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://litk.walisongo.ac.id>

Nomor : 0868/Un.10.3/K/DA.04.10/2/2025

Semarang, 13 Februari 2025

Lamp : -

Hal : Izin Riset/ Penelitian

Kepada Yth.

**Kepala Sekolah SD Supriyadi 02 Semarang
di Semarang**

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka memenuhi **tugas akhir skripsi** mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Arni Dwi Yuni Astuti
NIM : 2103096069
Semester : 8
Judul Skripsi : Peluang dan Tantangan Penerapan Metode *Game Based Learning* (GBL) di Sekolah Dasar Supriyadi 02 Semarang

Dosen Pembimbing: Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I.

untuk melakukan riset/penelitian di SD Supriyadi 02 Semarang yang Bapak/Ibu pimpin. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul sebagaimana tersebut diatas, yang akan dilaksanakan pada tanggal 14 Februari 2025 sampai dengan tanggal 21 Februari 2025, dan data dari riset tersebut diharapkan dapat menjadi bahan kajian (analisis) bagi mahasiswa kami.

Demikian, atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



a.n. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha

[Signature]
Siti Khotimah

Tembusan:

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

Lampiran X Surat Bukti Telah Penelitian

	YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL – FALAH SEMARANG SD SUPRIYADI 02 NPSN : 7000717 / NSS : 102036308060 Jl. Udantriris III Tlogosari Kulon Semarang 50196, Telp. (024) 76415545 Email : sdsupriyadi02@gmail.com - website : ypiasupriyadi.sch.id	
No. : 422.1 / 110 / SDS.02 / II / 2024 Hal : Izin Riset / Penelitian		
Yth. Bapak/Ibu Dekan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan di Semarang		
Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh		
Yang bertanda tangan di bawah ini:		
Nama	: Karsono, S.Pd., M.Pd.	
Jabatan	: Kepala Sekolah	
Unit Kerja	: SD Supriyadi 02	
Menanggapi surat permohonan ijin penelitian yang diajukan oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dengan ini menerangkan bahwa:		
Nama	: Arni Dwi Yuni Astuti	
NPM	: 2103096069	
Semester	: 8	
Telah melaksanakan penelitian di SD Supriyadi 02 Semarang pada tanggal 18 Februari 2025 dengan judul : Peluang dan Tantangan Penerapan Metode Game Base Learning (GBL) di SD Supriyadi 02 Semarang		
Demikian pemberitahuan dari kami, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.		
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh		
Dikeluarkan : di Semarang Pada tanggal : 19 Februari 2025 Kepala SD Supriyadi 02,		
 KARSONO, S.Pd., M.Pd. NIP. 88068201021		

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Arni Dwi Yuni Astuti
2. Tempat, Tanggal Lahir : Demak, 03 Juli 2003
3. Alamat Rumah : Ds. Brambang, Rt 03/Rw 03
Kec. Karangawen, Kab. Demak
4. Email : arniastuti0287@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal:
 - a. TK Tarbiyatul Athfal tahun 2008-2009
 - b. MI Miftahut Thulab tahun 2009-2015
 - c. Mts Negeri 1 Demak tahun 2015-2018
 - d. MA Negeri 2 Kota Semarang tahun 2018-2021
 - e. UIN Walisongo Semarang
2. Pendidikan Non-Formal:
 - a. Madrasah Diniyah Miftahut Thulab tahun 2009-2015
 - b. Pondok Pesantren Al-Ma'ruf tahun 2015-2018
 - c. Pondok Pesantren Putri Al-firdaus

Semarang, 14 Juni 2025



Arni Dwi Yuni Astuti

NIM. 2103096069