

## Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MAN 17 Jakarta

Fakhri Ardan Naashir<sup>1\*</sup>, Hindun<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

\*E-mail: [ardan.naashir22@mhs.uinjkt.ac.id](mailto:ardan.naashir22@mhs.uinjkt.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini mengungkap pendekatan kualitatif dengan fokus pada implementasi *game-based learning* di MAN 17 Jakarta. Melalui wawancara mendalam dengan seorang guru Bahasa Indonesia di sekolah tersebut, penelitian bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana *game-based learning* dapat memengaruhi antusiasme dan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Wawancara difokuskan pada pengalaman dan pandangan guru tersebut terkait merancang dan menerapkan *game* dalam pengajaran. Penelitian ini mengidentifikasi tantangan yang dihadapi guru dalam menerapkan metode pembelajaran ini dan menganalisis dampaknya terhadap tingkat keterlibatan murid. Hasil wawancara akan dianalisis secara kualitatif untuk mengeksplorasi pola dan tema utama terkait implementasi *game-based learning*. Selain itu, penelitian akan membahas bagaimana interaksi di luar kelas, terutama melalui *chat*, mencerminkan dampak positif dari penggunaan *game* dalam pembelajaran. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang pengalaman praktis guru dalam menerapkan *game-based learning*, menyumbang pada pemahaman kita tentang efektivitas metode pembelajaran ini dalam konteks pendidikan menengah. Implikasi penelitian ini dapat memberikan dasar untuk pembaruan kurikulum dan pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif di sekolah-sekolah sejenis.

**Kata Kunci:** *Game-based Learning; MAN 17 Jakarta; Pendidikan*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan karakter dan keterampilan generasi muda. Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa (Triwiyanto, 2015). Pembaharuan dalam media pembelajaran juga sangat diperlukan untuk mencegah tingkat kejenuhan siswa dalam proses belajar mengajar. Guru mempunyai peran untuk mencegah kejenuhan dalam pembelajaran (Gultom, 2011). Banyak cara yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk membantu anak didiknya mengembangkan seluruh potensinya. Setiap pendidik memiliki cara tersendiri untuk membantu menstimulasi setiap aspek perkembangan anak didiknya. Cara yang dilakukan bisa saja berbeda atau sama untuk setiap aspek perkembangan dan setiap anak bisa saja mendapatkan stimulasi yang sama atau berbeda untuk setiap aspek perkembangannya. Oleh karenanya suatu bangsa memiliki kurikulum yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai acuan dalam menstimulasi perkembangan anak-anak didiknya (Tatminingsih, 2019). Dalam menghadapi tuntutan zaman yang terus berkembang, pendekatan pembelajaran di sekolah menjadi krusial untuk memberikan pengalaman yang maksimal bagi siswa. Salah satu upaya untuk mengatasi monotonnya metode ceramah dan memberikan pemahaman yang lebih baik terhadap kebutuhan siswa adalah dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*).

Pembelajaran berbasis permainan mengacu pada pendekatan pembelajaran yang menggunakan prinsip-prinsip permainan sebagai landasan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Tang dkk, 2009). Pembelajaran berbasis permainan melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan mendukung proses belajar secara alami (Ming & Chin, 2013). Pembelajaran berbasis permainan membentuk karakter dengan mengembangkan nilai-nilai seperti kerja sama, kejujuran, dan disiplin (Rahaju, 2015). Menurut Gee (dalam Johnson dkk, 2011), permainan memberikan dampak pada perkembangan kognitif. Permainan memiliki kemampuan untuk menghubungkan materi dengan situasi kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat memahami kegunaan pembelajaran Bahasa Indonesia dan dapat mengaplikasikannya untuk menyelesaikan masalah dalam lingkungan sekitarnya (Ucus, 2014).

Dalam merinci landasan penelitian ini, kami menemukan bahwa lingkungan pembelajaran di sekolah saat ini memerlukan pendekatan yang lebih dinamis dan menarik bagi murid. Metode ceramah yang umumnya diterapkan terasa monoton dan tidak selaras dengan kebutuhan kurikulum yang seharusnya mengakomodasi beragam gaya belajar murid. Kami memandang perlunya mencari solusi alternatif, dan *game-based learning* muncul sebagai pilihan yang cukup menjanjikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana penerapan *game-based learning* dapat memperkaya antusiasme dan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Pertanyaan penelitian kami terfokus pada dampak konkret *game-based learning* terhadap tingkat antusiasme murid di kelas. Terlebih jika melihat konteks beratnya menjalani proses pembelajaran siang hari, kami memilih *game-based learning* untuk menjaga tingkat keaktifan murid, sambil percaya bahwa guru perlu memahami murid dengan lebih baik dan menyesuaikan metode pembelajaran sesuai dengan gaya belajar mereka. Implementasi berbagai jenis game, seperti tebak-tebakan, kuis, serta ragam lain permainan logika dilakukan untuk mendiversifikasi pembelajaran, dengan menyisipkan pengetahuan umum ke dalam permainan. Adanya guru yang mempraktikkan *game-based learning* di kelasnya sebagai studi kasus memperkaya penelitian ini dengan menghadirkan pengalaman nyata dari penerapan metode yang dimaksud dalam konteks kelas.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang merupakan aktivitas ilmiah untuk mengumpulkan data secara sistematis, mengurutkannya sesuai kategori tertentu, mendeskripsikan dan menginterpretasikan data yang diperoleh dari wawancara atau percakapan biasa, observasi dan dokumentasi. Datanya bisa berupa kata, gambar, foto, catatan-catatan rapat, dan sebagainya (Rahardjo, 2012). Dalam pendekatan kualitatif penelitian ini, fokus utama ditujukan pada pengumpulan data melalui wawancara mendalam dengan seorang guru di MAN 17 Jakarta. Pilihan untuk menggunakan wawancara mendalam dipandang sebagai strategi yang efektif dalam merinci pengalaman dan pandangan guru terkait implementasi *game-based learning*. Guru yang diwawancarai adalah guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang telah menjadi tokoh sentral dalam menerapkan metode pembelajaran ini di kelasnya. Proses wawancara akan difokuskan pada aspek-aspek spesifik, seperti pengalaman dalam merancang dan mengimplementasikan *game*, serta tantangan dan dampak yang muncul dalam konteks pembelajaran di MAN 17 Jakarta.

Analisis data dari wawancara akan melibatkan pengkodean dan kategorisasi temuan, memungkinkan identifikasi pola dan tema utama terkait implementasi *game-based learning*. Hasil wawancara akan diintegrasikan dengan temuan kualitatif lainnya dan digunakan untuk mendukung serta memberikan wawasan mendalam terkait aspek-aspek tertentu dari penggunaan metode ini. Pendekatan kualitatif ini diharapkan mampu memberikan nuansa dan konteks yang diperlukan untuk memahami implementasi *game-based learning*, sambil

menciptakan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman dalam mengusahakan lingkungan pembelajaran yang inovatif di MAN 17 Jakarta.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kelebihan Penggunaan Metode *Game-based Learning*

#### 1. Antusiasme dan Keterlibatan Murid

Hasil survei di MAN 17 Jakarta menunjukkan bahwa implementasi *game-based learning* berhasil meningkatkan tingkat antusiasme dan keterlibatan murid di dalam kelas. Tingginya persentase, sekitar 70% dari 200 siswa, yang memilih guru Bahasa Indonesianya sebagai guru favorit, menandakan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran memainkan peran kunci dalam menciptakan lingkungan yang lebih menarik. Antusiasme ini mungkin berasal dari sifat interaktif dan menyenangkan dari *game*, yang dapat memotivasi murid untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan konsep bahwa pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik murid.

#### 2. Pertanyaan di Luar Kelas

Dampak positif *game-based learning* tidak terbatas pada ruang kelas saja, tetapi juga memperluas interaksi murid di luar lingkungan pembelajaran formal. Adanya pertanyaan yang diajukan oleh murid kepada guru Bahasa Indonesianya melalui chat di luar jam pelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya terjadi di kelas, tetapi juga merangsang rasa ingin tahu murid di luar waktu pembelajaran. Hal ini dapat diartikan bahwa *game-based learning* tidak hanya meningkatkan antusiasme saat pembelajaran berlangsung, tetapi juga menciptakan dampak jangka panjang dengan merangsang minat belajar murid di luar konteks kelas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game-based learning* ini efektif dalam meningkatkan antusiasme dan keterlibatan murid, tidak hanya selama proses pembelajaran formal di kelas, tetapi juga meluas ke interaksi di luar jam pelajaran. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran ini dapat menciptakan dampak positif yang berkelanjutan pada motivasi dan minat belajar murid.

### Kelemahan Penggunaan *Game-Based Learning*

#### 1. Tantangan Kreativitas Guru

Meskipun *game-based learning* memberikan keuntungan dalam meningkatkan antusiasme murid, tantangan utama yang dihadapi adalah kreativitas guru dalam merancang *game* yang sesuai dan menarik. Setiap kelas dan setiap kelompok murid memiliki preferensi dan tingkat keterlibatan yang berbeda. Oleh karena itu, guru perlu secara konsisten menciptakan *game* yang dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan minat spesifik dari setiap kelasnya. Tantangan ini dapat diatasi dengan melibatkan guru dalam pelatihan yang mendalam terkait desain *game* edukatif atau dengan mengembangkan sumber daya yang dapat membantu guru menciptakan *game* yang bervariasi dan sesuai dengan kurikulum.

#### 2. Ketidakmauan Menyelesaikan Masalah Sulit

Meskipun murid menunjukkan antusiasme selama pembelajaran, masih terdapat kendala terkait dengan ketidakmauan mereka untuk menyelesaikan masalah yang dianggap sulit. Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang sejauh mana *game-based learning* dapat memberikan pemahaman mendalam dan ketahanan terhadap tantangan pembelajaran yang kompleks. Dalam mengatasi tantangan ini, perlu ada pendekatan yang merinci strategi untuk membangun ketekunan dan kemauan belajar di kalangan murid, mungkin dengan memperkenalkan tingkat kesulitan secara bertahap atau melibatkan elemen permainan yang lebih mendalam untuk meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan dalam menyelesaikan masalah yang lebih sulit.

## Dampak Positif pada Antusiasme dan Keterlibatan Murid

### 1. Peningkatan Kualitas Pembelajaran

Penggunaan *game-based learning* tampaknya memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Ketika murid terlibat dalam *game*, mereka tidak hanya mengalami pembelajaran yang lebih interaktif, tetapi juga menghadapi materi pembelajaran secara kontekstual. Proses pembelajaran yang disertai dengan unsur permainan dapat memudahkan murid untuk memahami konsep-konsep abstrak, karena mereka dapat diterapkan dalam konteks yang lebih bermakna. Dengan menjalankan *game* yang terintegrasi dengan tujuan pembelajaran, kelas berhasil menjadi lingkungan pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam mentransfer pengetahuan.

Selain itu, perlu diperhatikan bagaimana penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan murid secara menyeluruh. Misalnya, melalui *game*, guru dapat menyusupkan pengetahuan umum ke dalam konteks yang menarik dan relevan bagi murid. Ini bukan hanya sekadar pengajaran konsep, tetapi juga membangun pemahaman yang lebih mendalam dengan merangsang pemikiran kritis dan aplikasi praktis.

### 2. Keterlibatan di Luar Kelas

Pengamatan interaksi murid melalui chat di luar jam pelajaran menunjukkan bahwa dampak positif *game-based learning* tidak terbatas pada waktu pembelajaran formal. Murid tidak hanya terlibat saat berada di kelas, tetapi juga memperpanjang keterlibatan mereka ke dalam waktu yang lebih luas. Komunikasi melalui chat menunjukkan bahwa pembelajaran yang dimulai di kelas menciptakan dorongan intrinsik bagi murid untuk menggali lebih dalam dan berdiskusi tentang materi pembelajaran di luar lingkup waktu pelajaran. Interaksi ini mencerminkan tidak hanya keaktifan intelektual, tetapi juga pembentukan komunitas belajar di antara murid dan guru di luar jam pelajaran formal.

Oleh karena itu, dampak positif yang ditimbulkan oleh *game-based learning* bukan hanya terbatas pada pengalaman pembelajaran di kelas, melainkan membuka pintu untuk pembelajaran yang berkelanjutan dan saling mendukung di luar ruang kelas. Hal ini memberikan gambaran bahwa pendekatan pembelajaran yang dinamis dan menarik dapat meresap ke dalam kehidupan belajar sehari-hari murid, menghasilkan pengalaman pembelajaran yang holistik dan berkesinambungan.

## Tantangan Sekolah terkait Antusiasme dan Ketertarikan Murid

### 1. Permasalahan Kurikulum

Salah satu tantangan signifikan yang muncul dari penelitian ini adalah terkait kurikulum sekolah. Hasil survei mencerminkan bahwa kebanyakan murid lebih menyukai metode pembelajaran yang melibatkan *game*, tetapi kurikulum mungkin tidak sepenuhnya mendukung penerapan pendekatan ini. Tantangan ini dapat berasal dari kurangnya fleksibilitas dalam kurikulum formal yang telah ditetapkan oleh lembaga pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi dan penyesuaian pada tingkat kurikulum untuk memastikan keselarasan dengan kebutuhan dan preferensi pembelajaran murid. Pembaruan kurikulum dapat mencakup integrasi strategis *game-based learning* ke dalam materi pembelajaran atau penyesuaian kebijakan sekolah untuk memberikan keleluasaan lebih pada guru dalam merancang metode pembelajaran yang lebih variatif.

### 2. Rekomendasi dan Implikasi

Dalam menghadapi tantangan permasalahan kurikulum, beberapa rekomendasi dan implikasi muncul:

- a. Evaluasi Kurikulum: Lembaga pendidikan dapat melakukan evaluasi mendalam terhadap kurikulum yang ada, mempertimbangkan fleksibilitas dan responsivitas terhadap kebutuhan dan perkembangan belajar murid. Penyesuaian dan penambahan elemen *game-based learning* dapat diintegrasikan dengan lebih sistematis dalam kurikulum.

- b. Pelatihan dan Pengembangan Guru: Guru dapat diberikan pelatihan tambahan untuk meningkatkan keterampilan merancang dan menerapkan *game-based learning* secara efektif. Dengan meningkatkan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran yang interaktif, kurikulum dapat diperkaya dengan metode yang lebih menarik bagi murid.
- c. Keterlibatan Pihak Terkait: Mengikutsertakan semua pihak yang terkait, termasuk guru, orang tua, dan siswa, dalam proses perubahan kurikulum dapat menciptakan pemahaman dan dukungan yang lebih luas terhadap integrasi *game-based learning*. Keterlibatan pihak terkait dapat menciptakan lingkungan yang mendukung perubahan dan inovasi dalam pendidikan.
- d. Pengukuran Hasil Pembelajaran: Mengevaluasi efektivitas *game-based learning* memerlukan pengukuran hasil pembelajaran yang komprehensif. Selain memperhatikan antusiasme dan keterlibatan, perlu ditekankan peningkatan pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, dan penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Keberlanjutan Penelitian: Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengukur dampak jangka panjang dari penerapan *game-based learning* dalam kurikulum sekolah. Meninjau kembali hasil penelitian secara berkala dapat membantu lembaga pendidikan untuk terus beradaptasi dengan perkembangan kebutuhan belajar dan teknologi.

Dengan menerapkan rekomendasi ini, diharapkan dapat terjadi perubahan positif dalam kurikulum sekolah, mendukung penggunaan *game-based learning* sebagai bagian integral dari pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan pendidikan kontemporer.

## SIMPULAN

Penerapan Game-based Learning (GBL) di MAN 17 Jakarta efektif meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa. Kelebihan GBL mencakup peningkatan favoritisme terhadap guru Bahasa Indonesia hingga 70%, menciptakan lingkungan pembelajaran menarik. Dampak positif juga meluas ke interaksi di luar kelas, merangsang rasa ingin tahu siswa. Meskipun demikian, terdapat tantangan, termasuk kreativitas guru dalam merancang game yang sesuai dan ketidakmauan siswa menyelesaikan masalah sulit. Namun, GBL berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran dengan menyajikan materi secara kontekstual dan merangsang keterlibatan menyeluruh. Tantangan kurikulum membutuhkan evaluasi mendalam dan penyesuaian, dengan rekomendasi melibatkan evaluasi, pelatihan guru, keterlibatan pihak terkait, pengukuran hasil pembelajaran, dan keberlanjutan penelitian. Harapannya, hal ini akan menghasilkan perubahan positif dalam kurikulum, mendukung GBL sebagai bagian integral dari pendekatan pembelajaran inovatif.

## REFERENSI

- Gultom, A. F. (2011). *Guru Bukan Buruh*. Malang: Servaminora.
- Ming, C.L. & Chin, C.T. 2013. "Game-Based Learning in Science Education: A Review of Relevant Research". *J Sci Educ Technol*. (22), 877–898.
- Mukhtar. (2013). *Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: GP Press Group.
- Rahaju. 2015. Peran Permainan Ular Tangga dalam Pembentukan Karakter pada Pembelajaran Matematika Realistik. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika yang diselenggarakan FKIP UMS, 7 Maret 2015*, 266-275.
- S. A. Widiyanti, "Pengaruh Pendidikan Karakter Dengan Pendekatan Paradigma Pedagogi Reflektif dan Motivasi Belajar terhadap Kepribadian Siswa dalam Pendidikan Agama Katolik di SMP Katolik Se-Kota Madiun." UNS (Sebelas Maret University), 2012.
- Tang, S., Hanneghan, M., El Rhalibi, A. 2009. "Introduction to Games-Based Learning" *Games-Based Learning Advancements for Multi-Sensory Human Computer*

- Interfacer: Techniques. And Effective Practicesi. T. Connolly, M. Stansfield, dan L. Boyle (eds). New York: Hershey.
- Tatminingsih, Sri. “Alternatif Stimulasi Kemampuan Kognitif Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 183. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.130>.
- Triwiyanto, T. (2015). Pengantar Pendidikan. Bumi Aksara.
- Ucus, S. 2014. “Elementary School Teachers’ Views on Game-Based Learning as a Teaching Method”. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 5th World Conference on Learning, Teaching and Educational Leadreship, WCLTA 2014. 717-715.