

Analisis penerapan model pembelajaran game based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah

Hanifa Nur Laili¹, Mamluatun Ni'mah², Nur Fitri Amalia³

^{1,2,3}“Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Zainul Hasan Genggong, Jl. PB. Soedirman No. 360, Kraksaan Probolinggo 67282, Indonesia”

luluknikmahasa@gmail.com

Abstract. Game-oriented education stands out as a powerful strategy to invigorate the learning environment, proving advantageous for both educators and learners. The main aim of this method is to improve the analytical skills of students, increase their focus, and aid teachers in delivering information effectively. Moreover, engaging in game-based learning can significantly spark students' enthusiasm for studying science during lessons. This study employed a qualitative research approach. The results showed that students in the Mi Sunan Drajat Gading Kulon Probolinggo classroom were able to improve their critical thinking skills by incorporating game-oriented learning in science subjects. The purpose of this study was to evaluate how much benefit students derive from the use of game-based learning. This method is particularly successful in enhancing students' critical thinking and fostering their curiosity, which facilitates better interaction with the instructor and helps them focus on the content being taught.

Kata kunci: Learning Based Learning, Improving Critical Thinking Skills

1. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan sistem atau prosedur terstruktur yang dibuat, dilaksanakan, dan dinilai secara sistematis dengan tujuan memungkinkan siswa untuk berhasil dan efisien mencapai hasil pendidikan yang diinginkan. Pembelajaran merupakan upaya mendasar untuk mengajar siswa. Pembelajaran mencerminkan transformasi dalam cara individu terlibat dengan lingkungannya, yang memengaruhi mereka dalam cara yang menguntungkan dan merugikan. Lebih jauh, pengajaran terdiri dari serangkaian kegiatan yang ditujukan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa dengan cara yang memfasilitasi kemampuan mereka untuk menyerap, memahami, menerapkan, mengalami, menguasai, dan mengembangkan materi. Pada dasarnya, proses mengajar dan belajar menggabungkan berbagai metode dan strategi yang selaras dengan kegiatan pendidikan. Metode pengajaran yang monoton bisa menurunkan minat dan kemampuan berpikir kritis siswa. Karena itu, diperlukan pendekatan inovatif yang sesuai kebutuhan agar pembelajaran lebih efektif dan hasilnya maksimal. [1]. Proses ini memberdayakan siswa untuk memaksimalkan potensi mereka, disesuaikan dengan kesiapan mereka untuk belajar, minat, dan bakat individu. Media pendidikan yang dipilih selaras dengan gaya belajar siswa yang terlibat [2].

Untuk memahami metode dan dinamika pendidikan beserta unsur-unsur yang menghambat efektivitas perjalanan belajar, penting bagi para pendidik untuk membiasakan diri dengan berbagai teori pendidikan. Penguasaan teori-teori ini memungkinkan para pendidik untuk mengantisipasi hasil pendidikan dan merumuskan tebakan-tebakan yang tepat mengenai kemajuan siswa. Lebih jauh lagi, memanfaatkan berbagai prinsip, konsep, dan kerangka kerja yang terkait dengan pembelajaran memungkinkan para guru untuk meningkatkan pengelolaan lingkungan pendidikan. Sebaliknya,

peran guru sangat penting dalam lanskap pendidikan. Para pendidik harus terlibat dalam proses pembelajaran tanpa membatasi diri mereka pada satu sumber buku teks; mereka harus memanfaatkan berbagai referensi. Hal ini memastikan bahwa upaya pengajaran dan pembelajaran tetap dinamis dan tidak mengalami gangguan atau stagnasi. Hasilnya, siswa akan terpapar pada banyak informasi [3].

Pembelajaran yang berfokus pada permainan adalah strategi yang menguraikan pendekatan pendidikan di mana peserta didik berpartisipasi aktif dalam permainan untuk memenuhi tujuan akademis [4]. Pendekatan ini dapat meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan evaluasi siswa terhadap subjek tertentu. Terlibat dalam permainan sangat penting dalam pendidikan karena dapat meningkatkan suasana hati, menambah efektivitas pembelajaran, dan menciptakan pengalaman pendidikan yang langgeng. Selain itu, penelitian lebih lanjut telah menunjukkan bahwa siswa menganggap permainan sebagai kegiatan yang sangat menyenangkan. Akibatnya, keterlibatan dalam permainan dapat memperdalam pemahaman siswa dan meningkatkan antusiasme mereka untuk belajar. Hal ini menjadi tantangan tersendiri, sebab siswa perlu diajarkan untuk berpikir kritis agar mereka mampu menghadapi dan menyelesaikan berbagai permasalahan yang muncul [5]

Masa kanak-kanak awal merupakan fase di mana seseorang mengalami pertumbuhan dan perubahan perkembangan yang signifikan yang penting bagi masa depannya. Masa ini sering didefinisikan sebagai periode kemajuan substansial, terkadang disebut sebagai lompatan perkembangan. Tahun-tahun awal berfungsi sebagai fase penting bagi pertumbuhan fisik dan mental siswa, yang menjadi dasar bagi pengalaman belajar mereka. Selama periode penting ini, anak-anak menghadapi banyak realitas yang bertindak sebagai katalisator bagi perkembangan mereka di berbagai bidang seperti karakter, keterampilan motorik, kemampuan kognitif, dan interaksi sosial. Sangat penting untuk menumbuhkan dan menanamkan sifat-sifat karakter yang positif sejak usia muda. Salah satu yang dapat meningkatkan minat pada siswa yaitu dengan model Game-Based Learning. Metode Game Based Learning lebih fokus pada tujuan pembelajaran dan gaya belajar, bukan hanya pada isi pembelajaran [6]

Dalam proses pendidikan dan pembelajaran, guru harus mengeksplorasi berbagai konsep teori pembelajaran, memahami metode dan taktik yang digunakan, dan mengenali unsur-unsur yang dapat menghambat pengembangan pendidikan yang efektif. Metode game based learning yaitu model pembelajaran yang didalamnya memiliki unsur permainan sehingga permainan akan menghadirkan pengalaman dalam proses pembelajaran agar lebih melekat [7]. Penerapan media GBL berpotensi meningkatkan minat siswa sekolah dasar terhadap pendidikan IPA. Pembelajar yang berpartisipasi dalam strategi GBL menunjukkan peningkatan antusiasme dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan teknik pendidikan tradisional. Media GBL memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa. Pendekatan ini menggabungkan berbagai komponen permainan seperti video, animasi, dan musik untuk melibatkan siswa secara efektif [1]. Metode Game-Based Learning memiliki nilai pembelajaran yang tinggi dimana mengasah keterampilan seperti berpikir kritis, komunikasi kelompok, dan pengambilan keputusan secara tepat [8].

Inovasi dalam teknologi telah memengaruhi banyak aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan [9]. game based Learning digital tidak hanya berperan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk memfasilitasi proses kognitif kompleks.[10]. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai sumber daya dalam proses pendidikan, tetapi juga mendorong munculnya ide-ide baru yang meningkatkan daya tarik dan kenikmatan belajar. Salah satu inovasi tersebut adalah pembelajaran berbasis permainan. Metode ini memadukan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi peserta didik untuk berperan aktif dalam pengalaman pembelajarannya [11].

Pembelajaran Berbasis Permainan adalah pendekatan pendidikan yang menggabungkan permainan ke dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan fitur permainan, GBL mendorong pengembangan lingkungan pendidikan yang lebih menarik dan interaktif [12]. Di samping itu game based learning menekankan pendekatan belajar sambil melakukan, yang sangat relevan di era digital melalui Game-Based Learning.[13].

MI Sunan Drajat merupakan lembaga pendidikan yang terletak di Gading Kulon, Probolinggo. Lembaga ini dalam proses pembelajarannya bertujuan untuk membentuk karakter siswa dengan

menerapkan kurikulum yang berlandaskan pada prinsip-prinsip agama. Salah satu keunikan dari MI Sunan Drajat adalah kegiatan rutin seperti salat Dhuha dan pembacaan sholawat sebelum pembelajaran dimulai. Selain itu, Sekolah ini juga mengintegrasikan nilai-nilai agama ke dalam proses belajar mengajar, sehingga pembentukan karakter siswa dapat berjalan seiring dengan pencapaian akademik.

Penerapan pembelajaran yang di laksanakan di MI Sunan Drajat berbasis permainan, dimana diharapkan dengan mengaplikasikan model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Ketika permainan yang dinamis dan partisipatif dimasukkan ke dalam praktik pendidikan, pelajar sering kali merasakan peningkatan kenyamanan dan motivasi yang lebih tinggi untuk terlibat dalam pembelajaran mereka. Perubahan ini dapat menghasilkan hasil akademis yang lebih baik, yang berpotensi mempersiapkan siswa untuk mengatasi kendala di masa mendatang dengan lebih efektif. Lebih jauh lagi, pendidik dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan menggabungkan strategi pembelajaran yang berorientasi pada permainan. Dengan memanfaatkan permainan yang dirancang khusus untuk lingkungan pendidikan, instruktur dapat mengubah perjalanan pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih menarik dan menyenangkan [14]. Pendekatan ini juga membantu pendidik dalam menyempurnakan teknik mengajar, sehingga proses pendidikan menjadi lebih produktif dan bermakna.

Implementasi pembelajaran berbasis permainan *Game-Based Learning* di MI Sunan Drajat dimulai dengan mengembangkan permainan yang sederhana dan mudah digunakan. Permainan tersebut dibuat menggunakan bahan yang sudah tersedia, seperti puzzle. Pendidik juga dapat melibatkan siswa dalam proses pengembangan permainan, sehingga mereka merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Antusiasme siswa terhadap pembelajaran dapat ditingkatkan melalui penerapan teknik mengajar non-tradisional. Oleh karena itu, integrasi pembelajaran berbasis permainan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan analisis peserta didik dan menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih menarik dan menyenangkan. Pendekatan ini memotivasi peserta didik untuk memahami informasi secara mendalam dan mengekspresikan serta menjelaskannya secara efektif. Penerapan pembelajaran berbasis permainan di MI Sunan Drajat dapat meningkatkan kualitas pendidikan sekaligus mendorong pengalaman belajar yang lebih interaktif [15].

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, memanfaatkan pembelajaran berbasis permainan terbukti menjadi pendekatan yang berhasil. Melalui terciptanya lingkungan belajar yang dinamis, GBL memberdayakan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pendidikan mereka. Metode ini diharapkan dapat meningkatkan minat terhadap pendidikan dan menumbuhkan kemampuan berpikir analitis yang sangat penting dalam perolehan pengetahuan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi studi kasus dan metode kualitatif. Untuk memahami secara mendalam dampak model Game Based Learning terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam situasi praktis, observasi awal dilakukan pada tanggal 20 Desember 2024 di MI Sunan Drajat Gading Kulon Probolinggo. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara dan observasi terekam. Analisis informasi yang terkumpul menggunakan analisis tematik, meliputi reduksi data, penyajian data, dan perumusan kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran Berbasis Permainan mengacu pada metode pengajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam lingkungan pendidikan, yang bertujuan untuk menarik minat siswa dalam belajar sambil meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Ciri dasar GBL terletak pada hubungan yang diciptakannya antara pengalaman pendidikan dan aktivitas yang dilakukan siswa saat bermain, yang mengubah pengalaman belajar menjadi sesuatu yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna [16].

Pembelajaran Berbasis Permainan mengacu pada pendekatan pendidikan yang menggabungkan teknologi permainan digital sebagai sarana untuk memfasilitasi pembelajaran. Setiap permainan digital dapat berfungsi sebagai sumber daya pendidikan, asalkan mencakup elemen kognitif yang

selaras dengan tujuan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran berbasis permainan, diharapkan bahwa siswa akan meningkatkan kemampuan mereka untuk belajar dan berpikir kritis melalui tindakan atau keterlibatan yang mereka lakukan dalam permainan. Interaksi ini tidak hanya melatih keterampilan motorik, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir logis, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung [17]. Pembelajaran Berbasis Permainan mengacu pada pendekatan pendidikan yang menggabungkan unsur-unsur permainan untuk meningkatkan pengalaman mengajar dan belajar. Tujuan dari strategi ini adalah untuk menumbuhkan lingkungan yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi pelajar, sehingga meningkatkan keinginan mereka untuk memahami mata pelajaran yang dibahas [18]. Model pendidikan ini menggabungkan kegiatan rekreasi dengan tujuan pendidikan, yang mengarah pada peningkatan keterlibatan siswa selama proses belajar [19]. Pembelajaran Berbasis Permainan memiliki kapasitas besar untuk meningkatkan antusiasme pelajar terhadap pendidikan di samping keterampilan intelektual mereka, terutama melalui tugas-tugas yang difokuskan pada simulasi dan skenario pemecahan masalah yang menantang.

Penerapan Game-Based Learning di Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran IPA

Pendidikan Terintegrasi Permainan dapat meningkatkan keterampilan analitis peserta didik dengan mendorong mereka untuk mengatasi tantangan dan membuat pilihan dalam permainan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang terlibat dalam GBL menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang lebih unggul dibandingkan dengan mereka yang tidak berpartisipasi dalam GBL.

Data yang dikumpulkan dari hasil observasi dan beberapa artikel mengenai peran pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, khususnya dalam pendidikan sains di MI Sunan Drajat Gading Kulon, Probolinggo, menjadi dasar untuk menguraikan hasil dan wawasan dari makalah ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kemandirian pembelajaran berbasis permainan dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis di kalangan siswa.

Hasil dan evaluasi yang dilakukan oleh para ahli di bidang ini menunjukkan bahwa pemanfaatan kerangka kerja ini sangat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dan merangsang keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam berinteraksi dengan pendidik, lebih berani mengajukan pertanyaan, dan mampu lebih berkonsentrasi terhadap materi yang diajarkan [20].

Ketika suasana pembelajaran terasa nyaman dan positif, siswa cenderung lebih terlibat dan bersemangat mengikuti instruksi. Hal ini memungkinkan mereka memahami informasi yang diberikan oleh pendidik dengan lebih efisien dan meminimalkan ketidaktertarikan selama pengalaman pendidikan. Dengan memasukkan pembelajaran berbasis permainan di dalam kelas, siswa merasakan kegembiraan dan peningkatan antusiasme terhadap pelajaran mereka.

Pembelajaran Berbasis Permainan dapat memanfaatkan berbagai jenis permainan untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran IPA, khususnya pada materi hewan dan tumbuhan, siswa dapat diberikan tantangan untuk menyelesaikan soal-soal secara bertahap. Akibatnya, peserta didik terlibat dalam kegiatan bermain, yang dapat meningkatkan kemampuan penalaran dan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep ilmiah.

Pembelajaran Berbasis Permainan sangat cocok untuk metode pendidikan di era digital saat ini. Lebih jauh, penelitian menunjukkan bahwa GBL secara efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Efektivitas ini berasal dari sifat interaktif pembelajaran berbasis permainan, yang dapat memotivasi peserta didik dan menawarkan berbagai pengalaman pendidikan yang menarik dan menyenangkan. Sebagai hasil dari metode ini, perjalanan pendidikan diubah menjadi pengalaman yang lebih berdampak, dinamis, dan signifikan bagi peserta didik [21].

Dengan memanfaatkan pendekatan ini, peserta didik lebih terlibat dalam perjalanan pendidikan mereka karena permainan memperkenalkan fitur menghibur dan interaktif yang tidak

dimiliki oleh teknik pengajaran tradisional. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan antusiasme siswa terhadap topik tersebut dan menginspirasi mereka untuk lebih aktif mempelajari materi tersebut [22]. Selain itu, Pembelajaran Berbasis Permainan membantu meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis. Melalui permainan, siswa dapat melatih keterampilan pemecahan masalah, menjalani simulasi berbagai situasi, serta bekerja sama dalam kolaborasi dengan siswa lainnya. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan kesenangan dalam memperoleh pengetahuan tetapi juga memperkuat dimensi mental dan interpersonal pendidikan [23].

Berpikir kritis melibatkan kapasitas untuk memeriksa suatu masalah dari berbagai sudut pandang, sehingga memungkinkan seseorang untuk menentukan penyelesaian yang paling efektif dan efisien. Kemampuan ini sangat penting dalam memahami konteks serta latar belakang dari informasi yang diperoleh, sehingga evaluasi terhadap suatu argumen dapat dilakukan secara objektif dan tepat. Selain itu, berpikir kritis juga membantu seseorang dalam memahami hubungan sebab-akibat antar berbagai faktor yang mempengaruhi suatu permasalahan [24].

Selain hubungannya dengan sains, berpikir kritis adalah kemampuan yang dimiliki setiap orang dan dapat dievaluasi, diajarkan, dan ditingkatkan. Kemampuan berpikir kritis siswa sangatlah penting, namun sayangnya pendidikan sains saat ini belum sepenuhnya mendorong pengembangan keterampilan tersebut. Penalaran analitis merupakan kemampuan penting dalam masyarakat saat ini. Kemampuan ini melibatkan proses menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis informasi guna membuat keputusan yang logis dan tepat. Dengan berpikir kritis, seseorang mampu melihat suatu masalah dari berbagai perspektif, sehingga dapat mengidentifikasi solusi yang paling efektif dan efisien [25].

Dalam lingkungan saat ini, kemampuan berpikir kritis sangatlah penting. Untuk membuat kesimpulan yang logis dan tepat, seseorang harus memiliki kemampuan berpikir kritis yang mencakup mengevaluasi, memproses, dan menggabungkan informasi. Individu yang berlatih berpikir kritis mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut dan memilih penyelesaian yang paling efisien dan efektif. Kemampuan ini juga penting untuk memahami konteks serta latar belakang dari informasi yang diperoleh, sehingga evaluasi terhadap suatu argumen dapat dilakukan secara objektif dan tepat. Selain itu, berpikir kritis membantu seseorang dalam memahami hubungan sebab-akibat antar berbagai faktor yang memengaruhi suatu permasalahan [26].

Dengan mengintegrasikan rintangan ke dalam permainan yang memerlukan penalaran logis dan analitis, Pembelajaran Berbasis Permainan berupaya untuk meningkatkan antusiasme pelajar terhadap pendidikan. Dalam GBL, siswa mengembangkan kemampuan analitis mereka saat mereka menghadapi situasi yang memaksa mereka untuk terlibat dalam pemikiran kritis dan mengatasi masalah sendiri. Bagi siswa, tantangan ini justru menambah minat mereka terhadap proses pembelajaran, karena kesulitan yang dihadapi memberikan stimulasi intelektual dan pengalaman belajar yang lebih bermakna [27].

Kelebihan dan Kekurangan Game-Based Learning

Penerapan kerangka kerja, media, atau teknik pendidikan yang digunakan dalam pengajaran di kelas secara konsisten berfungsi sebagai panduan bagi pendidik dalam memilih metode mereka. Demikian pula, penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan memiliki serangkaian manfaat dan kekurangannya sendiri.

Kelebihan Game-Based Learning

Adapun kelebihan dari model Game Based Learning diantaranya:

1. Siswa berperan aktif sebagai pemain dalam game selama kegiatan pembelajaran, sehingga keterlibatan mereka meningkat.
2. Memudahkan pemahaman materi karena siswa dapat belajar melalui permainan yang menyenangkan.

3. Kembangkan kreativitas dan kemampuan analisis siswa dengan menghadirkan tantangan dalam permainan [21].
4. Dorong siswa untuk terlibat dalam pemikiran aktif dan berpartisipasi penuh dalam pengalaman pendidikan mereka [28].
5. Tingkatkan dan pelihara keterampilan kognitif dan sosial siswa melalui interaksi mereka selama permainan.

Kekurangan Game-Based Learning

Ada beberapa kekurangan dalam penggunaan model Game Based Learning, yaitu:

1. Hal ini memerlukan waktu lebih lama daripada teknik pendidikan tradisional.
2. Suasana kelas cenderung menjadi kurang kondusif selama permainan berlangsung, terutama jika tidak dikelola dengan baik.
3. Koordinasi siswa, terutama di kelas rendah, bisa menjadi tantangan karena kemampuan mereka dalam mengikuti instruksi dan menjaga fokus masih terbatas.

Dengan mempertimbangkan manfaat dan kekurangan yang telah diuraikan, manfaat Pembelajaran Berbasis Permainan dapat dimanfaatkan dan dioptimalkan secara efektif oleh guru selama pengalaman mengajar dan belajar, karena meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis mereka. Di sisi lain, kekurangan yang terkait dengan pendekatan GBL ini dapat dikurangi dengan menetapkan pedoman dan pemahaman yang jelas untuk setiap permainan yang digunakan dalam pengajaran, karena lingkungan yang dikelola dengan buruk dapat menyebabkan suasana kelas yang kurang menyenangkan. Dengan model ini, siswa akan lebih siap dan terarah saat mengikuti aktivitas pembelajaran berbasis permainan [29].

4. Kesimpulan

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam bidang pendidikan sains berpotensi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis di kalangan siswa. Selain itu, model ini memiliki kapasitas untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan melibatkan mereka secara lebih aktif dalam pengalaman pendidikan. Pembelajaran Berbasis Permainan menumbuhkan pemikiran kritis di kalangan siswa dengan menantang mereka untuk mengatasi masalah dan membuat pilihan dalam konteks permainan, menawarkan model yang lebih menarik dan interaktif dalam bidang pendidikan sains.

Memfaatkan pembelajaran berbasis permainan berpotensi meningkatkan kemampuan analitis siswa, menumbuhkan suasana bebas stres untuk belajar, dan mengembangkan pengalaman yang hidup dan menyenangkan di dalam kelas. Keterlibat siswa dalam pembelajaran berbasis permainan terbukti sangat bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, yang mengarah pada peningkatan antusiasme di antara mereka. Menerapkan model ini tidak diragukan lagi membantu pendidik dalam menarik minat siswa dan merangsang fokus mereka, terutama ketika mereka kurang termotivasi dalam proses belajar. Siswa menjadi lebih tenang dan rileks saat belajar, tidak timbul rasa takut ataupun canggung dalam berkomunikasi dengan teman maupun dengan Guru serta senang jika bermain sambil belajar karena akan membuat mereka lebih bisa berpikir kritis dan semangat.

5. Referensi

- [1] N. Luh, P. Andika, K. Agustini, and I. G. W. Sudatha, "Studi Literatur Review : Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran," vol. 14, no. 1, pp. 799–812, 2025.
- [2] N. Asna Ntelu, Zilfa Achmad Bagtayan, "Implementasi Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbasis Media Wordwall dalam Pembelajaran Menyusun Teks Deskripsi," *J. Ideas*, vol. 11, no. 2, pp. 1–8, 2025, doi: 10.32884/ideas.v11i2.2303.
- [3] B. Rozi, "Problematisasi Pendidikan Islam di Era Revolusi Industri 4.0.," *J. Pendidik. Islam*, vol. 9, no. 1, pp. 33–47, 2020, doi: 10.38073/jpi.v9i1.204.
- [4] A. W. Rahayu *et al.*, "Pengaruh Model Pembelajaran Game based learning 'One Board' terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *J. Instr. Dev. Res.*, vol. 4, no. 2, pp. 46–53,

- 2024.
- [5] Q. Aini, “, Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Pademawu,” vol. 4, no. 1, pp. 29–37, 2018, [Online]. Available: http://opacperpus.iainmadura.ac.id/index.php?p=show_detail&id=15603&keywords=
- [6] O. L. Fatimah, Abdul Halim Fathani, and W. Awae, “Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Game-Based Learning,” *J. Ris. dan Inov. Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 73–83, 2024, doi: 10.51574/jrip.v4i1.1240.
- [7] P. D. A. N. Pendidikan, M. Operasi, H. Pecahan, D. Sekolah, and D. Kelas, “PAIDAGOGIA : JURNAL Analisis Penggunaan Model Game Based Learning Pada,” vol. 1, no. 2, pp. 29–42, 2025.
- [8] A. C. P. Wibawa, H. Q. Mumtaziah, L. A. Sholaihah, and R. Hikmawan, “Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal,” *Integr. (Journal Inf. Technol. Vocat. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 49–54, 2020, doi: 10.17509/integrated.v3i1.32729.
- [9] A. K. Mia Lusy Ananda, Ari Metalin Ika Puspita, “TREN RISET TPACK DALAM JURNAL PENDIDIKAN DASAR DI INDONESIA,” *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 9, no. 4, pp. 362–377, 2024, doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20497>.
- [10] U. Royal, “ANALISIS KEEFEKTIFAN IMPLEMENTASI GAME BASED LEARNING BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN,” vol. 4307, no. May, pp. 1272–1279, 2025.
- [11] J. saddam Akbar *et al.*, “Penerapan media pembelajaran era digital,” in *PT. Sonpedia Publishing Indonesia*, 2023, pp. 1–166.
- [12] G. Prananda, L. Judijanto, Stavinibelia, Aristanto, R. Ramadhona, and N. C. Lestari, “Evaluasi literatur terhadap pengaruh game-based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa,” *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 9, no. 4, pp. 388–401, 2024.
- [13] A. A. Lisa and S. Muthohar, “Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C + S Siswa,” vol. 13, no. 001, pp. 125–138, 2024.
- [14] A. A. Y. Seriwati Ginting, Tessa Eka Darmayanti, Elizabeth Wianto, “Harapan dan Kenyataan: Implementasi Kurikulum Pendidikan Inklusi di Sekolah Dasar Negeri: Kota Bandung,” *J. Ideas*, vol. 11, no. 2, pp. 9–18, 2025, doi: 10.32884/ideas.v11i2.2129.
- [15] U. Hofifah and M. Mislan, “Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II Upit,” *J. Ilm. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 2, pp. 42–56, 2025.
- [16] H. I. Anggraini, Nurhayati, and S. R. Kusumaningrum, “Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis hots dengan metode digital game based learning (DGBL) di sekolah dasar,” *J. Pendidik. Indones.*, vol. 2, no. 11, pp. 1885–1896, 2021.
- [17] R. T. Hartanto, Hamidah, and J. W. Kusuma, “Penerapan model pembelajaran game based learning dengan quiz game baambloze terhadap kemampuan berpikir kritis matematik siswa SMP,” *Pros. Disk. Panel Nas. Pendidik. Mat.*, pp. 337–346, 2024.
- [18] M. A. Kusuma, D. D. Kusumajanto, R. Handayani, and I. Febrianto, “Alternatif pembelajaran aktif di era pandemi melalui metode P-pembelajaran game based learning,” *Edcomtech J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 7, no. 1, p. 28, 2022, doi: 10.17977/um039v7i12022p028.
- [19] A. A. A. H. Sandi Aji Wahyu Utomo, “Analisis Kreasi Pembelajaran Rekreasi Pendidikan Pada Pendidikan Dasar,” *J. PANCAR*, vol. 3, no. 1, pp. 248–253, 2019.
- [20] H. Rambe, Andina Halimsyah, Humaidah Fatimah Parapat, Rilwan Hadinata, “PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS GAME DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR,” *Elem. Sch. Educ. J.*, vol. 8, no. 3, pp. 117–132, 2024, doi: <http://dx.doi.org/10.30651/else.v8i3.24251>.
- [21] A. Athiyyah and E. Amalia, “Penggunaan metode pembelajaran game based learning (GBL) untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis,” *J. Kreat. Mhs.*, vol. 2, no. 1, pp. 190–201, 2024.
- [22] E. S. Lestari, Madya Indah, Sri Sumartiningsih, “HAMBATAN DAN TANTANGAN

- PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR,” *Elem. Sch. Teach. J. Vol.*, vol. 7, no. 2, pp. 48–58, 2024.
- [23] S. Wahyuning, “Pembelajaran Ipa interaktif dengan game based learning,” *J. Sains Edukatika Indones.*, vol. 4, no. 2, p. 1, 2022.
- [24] L. Latifah, M. Ni’mah, and I. H. Kiromi, “Analisis Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Dalam Film Animasi Nusa Dan Rara,” *J. Buah Hati*, vol. 9, no. 2, pp. 109–117, 2022, doi: 10.46244/buahhati.v9i2.2109.
- [25] E. Syafitri, D. Armanto, and E. Rahmadani, “Aksiologi kemampuan berpikir kritis,” *J. Sci. Soc. Res.*, vol. 4, no. 3, pp. 320–325, 2021, doi: 10.54314/jssr.v4i3.682.
- [26] H. R. Salma, Riyadi, and S. Wahyuningsih, “Analisis kemampuan berpikir kritis pada materi cerita operasi hitung campuran dalam pembelajaran matematika kelas III sekolah dasar,” *Didakt. Dwija Indria berpikir*, vol. 13, no. 2, pp. 122–127, 2025.
- [27] B. K. Ardhana, I. Siti, and A. F. Purnama, “Peningkatan pemahaman mata pelajaran ipas materi indonesiaku kaya raya melalui model problem based learning pada kelas v sekolah dasar,” *Didakt. Dwija Indria*, vol. 13, no. 2, pp. 162–167, 2025.
- [28] D. A. W. Wardani, “Problem Based Learning: Membuka Peluang Kolaborasi Dan Pengembangan Skill Siswa,” *J. Penelit. dan Penjaminan Mutu*, vol. 4, no. 1, pp. 1–17, 2023.
- [29] M. Ni’mah, “Memahami Konsep Dasar Teori Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa,” *At-Ta’lim*, vol. II, no. II, p. 63, 2016.