

Increase Learning Motivation Through Game Based Learning

Yutika Indrawati

SD Negeri 3 Kutowinangun
yutikaindrawati08@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

The transition period from the pandemic era (Covid-19) to the new normal era had an impact in learning activities. That was previously carried out the online learning (in the network), now is starting face to face again. This affect, learning motivation of student is low. So, in order to make learning activities get effective, an effort is needed to increase student's learning motivation, because learning motivation will also determine the successfully of the learning process and the achievement of learning purposes. In this case, the teacher needs to create a pleasant learning climate, so that student's attention can be focused, stimulate learning enthusiasm, and boost student's spirit in the learning process then student's learning motivation will be increase. One of the efforts that can be made by teacher is implementing Game Based Learning. The purpose of this article is; (1) to describe the impact of the transition period on student's learning adaptation, (2) to describe student's learning motivation, and (3) to describe Game Based Learning as an effort to increase student's learning motivation.

Keywords: *learning adaptation, learning motivation, game based learning*

Abstrak

Masa transisi dari era pandemi (*Covid-19*) menuju era *new normal* berdampak pada aktivitas pembelajaran. Pembelajaran yang semula dilaksanakan secara daring (dalam jaringan), kini kembali dimulai secara tatap muka. Hal tersebut mempengaruhi motivasi belajar peserta didik yang rendah, sehingga untuk mengefektifkan kegiatan pembelajaran dibutuhkan cara untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sebab motivasi belajar akan turut menentukan keberhasilan proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, guru perlu menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan agar perhatian peserta didik dapat terpusatkan, merangsang antusiasme belajar, dan mendongkrak semangat peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga motivasi belajar peserta didik pun akan meningkat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan penerapan *Game Based Learning*. Adapun tujuan artikel ini yaitu untuk (1) Mendeskripsikan dampak masa transisi terhadap adaptasi belajar peserta didik, (2) Mendeskripsikan motivasi belajar peserta didik, dan (3) Mendeskripsikan *Game Based Learning* sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata kunci: *adaptasi belajar, motivasi belajar, game based learning*



PENDAHULUAN

Pasca pandemi *Covid-19*, motivasi belajar peserta didik menjadi kurang atau menurun akibat pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang telah diterapkan sebelumnya. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang dilakukan secara *daring* (dalam jaringan) dirasa kurang efektif, khususnya di wilayah pedesaan. Kondisi tersebut banyak dikeluhkan, karena tidak semua peserta didik memiliki gawai atau sarana untuk menjangkau pembelajaran *daring*. Kendati mereka memiliki, mayoritas gawai dipakai atau digunakan oleh wali peserta didik untuk bekerja sehingga pelaksanaan pembelajaran *daring* menjadi terkendala waktu. Adapun jika menggunakan media seperti video pembelajaran agar waktu lebih fleksibel, hasilnya tidak semua peserta didik mengunduh atau menonton video pembelajaran tersebut, karena keterbatasan memori gawai atau pun kuota internet. Terlebih lagi pada kawasan yang sulit atau tidak terjangkau jaringan, maka hal tersebut menjadi kendala yang sangat menghambat dalam pembelajaran *daring*.

Selain itu, kurangnya pemantauan guru secara langsung saat pembelajaran *daring* juga menjadi faktor kurang terkontrolnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik merasa lebih bebas dan kurang fokus dalam belajar. Hal-hal tersebut menjadikan permasalahan yang mengganggu kelancaran belajar, sehingga pada akhirnya memicu peserta didik menjadi malas untuk belajar atau motivasi belajar peserta didik rendah. Hal ini terlihat saat pembelajaran tatap muka dimulai, peserta didik mengalami perubahan kebiasaan dari yang semula belajar di rumah (pembelajaran *daring*) kemudian mereka kembali belajar di sekolah, yakni peserta didik yang semula bebas dalam belajar dan tidak dipantau secara langsung oleh guru, mereka kembali belajar dengan keadaan terpantau secara langsung oleh guru di kelas sehingga peserta didik membutuhkan penyesuaian diri.

Penyesuaian diri atau adaptasi peserta didik mempengaruhi keefektifan proses pembelajaran yang berlangsung, sebab hal tersebut biasanya berimbas pada kecenderungan minat atau motivasi belajar peserta didik yang rendah seperti mudah merasa bosan, pikiran dan perhatian tidak fokus, serta kurangnya semangat belajar. Kondisi tersebut harus dipahami dengan baik oleh guru, sehingga guru dapat mengetahui apa yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran agar dapat memfasilitasi kebutuhan dan minat peserta didik. Untuk memenuhi hal tersebut dibutuhkan upaya pemusatan perhatian agar peserta didik memiliki rasa gembira pada saat mengikuti proses pembelajaran, sehingga peserta didik akan dapat memfokuskan pikiran, terlibat aktif, dan interaktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penting bagi seorang guru untuk menguasai berbagai macam model dan metode pembelajaran yang variatif untuk terus menjaga konsentrasi belajar dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga esensi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Esensi pembelajaran dikatakan berhasil jika tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai. Capaian tujuan pembelajaran tersebut dilihat dari hasil belajar dan keantusiasan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Persyaratan utama dalam proses belajar mengajar adalah perhatian dan motivasi, sebab hasil belajar yang akan dicapai peserta didik tidak akan optimal tanpa kedua hal tersebut. Oleh karena itu, upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik merupakan salah satu cara agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Adapun motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual dan memiliki peranan khas dalam aktivitas belajar yakni sebagai indikator semangat dan perasaan senang dalam belajar. Kemudian, dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dapat dilakukan dengan menciptakan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan seperti pembelajaran berbasis permainan atau *Game Based Learning*.

Secara harfiah, *Game Based Learning* berarti pembelajaran berbasis permainan. Sedangkan menurut Torrente, *Game Based Learning* adalah penggunaan permainan

dengan tujuan pendidikan sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan (Pratiwi dan Musfiroh, 2014). *Game Based Learning* memiliki peranan penting dalam mempengaruhi motivasi belajar peserta didik karena menjadikan peserta didik merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dapat menjalin kerjasama antar teman, serta meningkatkan atensi dan rasa ingin tahu peserta didik (Anjani, dkk., 2016). Hal tersebut sejalan dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yang memiliki kebutuhan untuk bermain, bergerak aktif, bekerja dalam kelompok, serta melakukan sesuatu secara langsung.

Dengan diterapkannya *Game Based Learning* bertujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Peralihan situasi dan penyesuaian diri peserta didik dari yang mudah mengantuk, jenuh, bosan, dan tegang akan menjadi rileks, bersemangat, fokus, lebih perhatian, serta muncul rasa ketertarikan terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, adanya penerapan pembelajaran berbasis permainan atau *Game Based Learning* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Jika peserta didik dalam keadaan gembira dan semangat atau memiliki motivasi tinggi, maka pencapaian hasil belajar pun akan lebih baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kata motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu *movere*, yang berarti atau menggerakkan. Menurut Uno (2013), motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan yang tercipta dari dalam diri individu dan dapat menyebabkan individu tersebut bertindak atau tergerak. Motivasi juga dapat diartikan sebagai usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu menjadi tergerak untuk melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya (Syarif, 2012). Motivasi memegang peranan yang cukup penting dalam pembelajaran karena dapat memberikan semangat dan rasa senang. Peserta didik yang termotivasi akan mudah diarahkan, diberi penugasan, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya menurut Sardiman (2018), proses pembelajaran akan mencapai keberhasilan apabila peserta didik memiliki motivasi belajar yang baik. Adapun motivasi belajar menurut Sardiman (2018) adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar. Dengan demikian, sebagai seorang guru harus dapat memotivasi peserta didik untuk belajar karena peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar akan melakukan aktivitas belajar dengan baik sehingga pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih bermakna, hasil belajar optimal, dan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dapat tercapai.

Untuk memberi motivasi kepada peserta didik, guru perlu memikirkan dan mengupayakan strategi, model, maupun metode pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Dalam hal ini, guru harus mempersiapkan hal tersebut dengan matang melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan yaitu menganalisis permasalahan belajar peserta didik, baik dari segi internal maupun eksternal; mengeksplorasi alternatif solusi; memilih solusi yang relevan; menetapkan solusi terbaik; dan merumuskan komponen-komponen pembelajaran. Adapun pada tahap pelaksanaan yaitu mengaktualisasikan ide atau gagasan pembelajaran dengan memodifikasi dan memberikan perlakuan yang selaras serta sesuai dengan sintaks alur pembelajaran yang telah dirancang, sehingga dalam penerapannya dapat memotivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Kemudian, pada tahap evaluasi yaitu guru melakukan evaluasi dan refleksi pembelajaran untuk mempersiapkan tindak lanjut yang perlu diterapkan guna memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran selanjutnya.

Jika ketiga tahap tersebut dapat diterapkan dengan baik, maka proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sehingga mereka pun menjadi lebih antusias, semangat, dan termotivasi untuk mengikuti setiap proses pembelajaran. Selain itu, esensi atau materi pembelajaran yang disampaikan juga dapat dipahami oleh peserta didik dengan lebih bermakna, mampu mendorong dan mengembangkan potensi peserta didik, meningkatkan hasil belajar, serta mampu mencapai tujuan pembelajaran secara lebih optimal. Dengan demikian, penting bagi para guru untuk mengupayakan hal yang dapat membuat anak senang dan termotivasi dalam proses pembelajaran melalui tahapan atau langkah-langkah persiapan pembelajaran yang matang.

Sejalan dengan hal tersebut, guru dapat mempersiapkan proses pembelajaran dengan menerapkan cara yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan teori belajar konstruktivisme dinyatakan bahwa belajar akan lebih bermakna ketika peserta didik terlibat dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Teori ini menekankan pada penyediaan kesempatan kepada peserta didik untuk membuat penilaian dan interpretasi dari situasi yang mereka alami sendiri (Hussain, 2012). Salah satu bentuk aktivitas pembelajaran inovatif yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang untuk bekerjasama yaitu melalui aktivitas permainan. Permainan dalam dunia pendidikan merupakan suatu aktivitas pembelajaran langsung dengan pola *learning by doing*. Permainan atau *game* merupakan aktivitas yang sangat potensial dan memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai metode atau pun model pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Permainan mempengaruhi aspek kognitif dan emosional seseorang yang melakukannya dan dapat menjadikan sebuah kekuatan sebagai pemacu semangat seseorang dalam belajar. Dalam melakukan aktivitas permainan, peserta didik belajar untuk taat atau patuh pada aturan permainan, mengikuti langkah-langkah atau instruksi permainan, mempertimbangkan dan menghubungkan sebab akibat, juga belajar untuk fokus dan menyadari masalah yang terdapat dalam permainan, serta menemukan solusi dari permasalahan di dalam permainan.

Pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas permainan sebagai cara dalam menyampaikan pesan, materi, dan tujuan pembelajaran biasa disebut sebagai pembelajaran berbasis permainan atau *Game Based Learning*. Menurut Prasetya, dkk. (2013) pembelajaran berbasis permainan atau *Game Based Learning* merupakan bentuk pembelajaran yang berpusat pada pembelajar atau peserta didik dengan menggunakan permainan atau *game* demi tercapainya tujuan pembelajaran. Ada empat unsur penting dalam permainan, yaitu: fantasi, rasa ingin tahu, tantangan, dan kendali. Fantasi dalam konteks permainan menuntun pada minat yang lebih besar di pihak peserta didik serta meningkatkan efisiensi pembelajaran. Keingintahuan didukung oleh pengenalan informasi baru yang secara terus-menerus, serta tantangan diberikan dalam setiap tingkat kesulitan yang tetap. Ada kemungkinan untuk mengontrol permainan yang harus memecahkan tugas berbeda atau yang dihadapkan dengan sebuah masalah. Karakteristik dari *Game Based Learning* yaitu menarik, mengasyikkan, menantang, interaktif, terdapat umpan balik, serta adanya aspek sosial seperti sikap kerjasama.

Game Based Learning mampu mengubah paradigma pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru atau *teacher center* menjadi berpusat pada peserta didik atau *student center*. *Game Based Learning* dapat membantu peserta didik membangun pembelajaran yang bermakna dan menstimulasi perkembangan peserta didik dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Pengalaman belajar yang menyenangkan ini tentunya akan berdampak pada minat dan motivasi peserta didik. Minat dan motivasi peserta didik yang meningkat akan mendorong rasa ingin tahu serta mengarahkan mereka pada eksplorasi lebih lanjut dan lebih mendalam dari apa yang telah mereka lakukan (Chin & Zakaria, 2015). Selain itu

menurut Yien, et.al. (2011), *Game Based Learning* dapat meningkatkan prestasi dan sikap belajar (antusiasme dan motivasi) peserta didik. Oleh karena itu, integrasi permainan dalam proses pembelajaran menunjukkan hasil yang menguntungkan bagi peserta didik dengan menunjukkan perubahan positif dalam motivasi dan prestasi belajar yang meningkat. Melalui *Game Based Learning* peserta didik akan belajar bagaimana cara bekerja sama, berbagi pengetahuan, saling mengevaluasi, serta memberikan umpan balik selama proses bermain. Dalam hal ini, guru harus dapat menjadi kunci dan memainkan peran penting sebagai fasilitator. Selain itu guru harus dapat memberikan bimbingan pada situasi dan waktu yang tepat, sebab penerapan aktivitas permainan dalam proses pembelajaran atau *Game Based Learning* bukan berarti bahwa peserta didik diperbolehkan bermain tanpa arah dan tanpa pengawasan, melainkan tetap dalam aturan permainan, arahan, serta bimbingan dari guru. Hal tersebut dimaksudkan agar penerapan *Game Based Learning* dapat terlaksana dengan baik sesuai sintaks pembelajaran, proses pembelajaran dapat berjalan dengan tertib dan terkendali, motivasi belajar peserta didik terarahkan, hasil belajar memuaskan, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

SIMPULAN

Game Based Learning menjadikan peserta didik memiliki rasa gembira pada saat mengikuti proses pembelajaran, peserta didik lebih tertarik, fokus, dan antusias, serta terlibat aktif dan interaktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan *Game Based Learning* menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dan membantu proses adaptasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M., Sardiman. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Anitah W., S., dkk. 2014. *Strategi Pembelajaran di SD*. Banten: Universitas Terbuka.
- Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. 2016. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen dan Games Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1 (9), 1787-1790.
- Chin, L.C. & Zakaria, E. 2015. Effect of Game Based Learning Activities on Children's Positive Learning and Prosocial Behaviours (Kesan Aktiviti Pembelajaran Berasaskan Permainan terhadap Pembelajaran Positif dan Tingkah Laku Prososial Kanak-Kanak). *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 40 (2), 159-165. <https://doi.org/10.17576/jpen-2015-4002-08>
- Hussain, I. 2012. Use of Constructivist Approach in Higher Education: An Instructor's Observation. *Creative Education*, 3 (2), 179-184. <https://doi.org/10.4236/ce.2012.32028>
- Idris, M.H. 2015. *Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Prasetya, D.D., Sakti, W., & Patmanthara, S. 2013. Digital Game Based Learning untuk Anak Usia Dini. *TEKNO*, 2 (20), 45-50.
- Pratiwi, A. S., & Musfiroh, T. 2014. Pengembangan Media Game Digital Edukatif untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Peserta didik Sekolah Menengah Pertama. *LingTera*, 1 (2), 123-135.
- Syarif, I. 2012. The Influence of Blended Learning Model on Motivation and Achievement of Vocational. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2, 234-249.
- Uno, H.B. 2013. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yien, J.M., Hung, C.M., Hwang, G.J., & Lin, Y.C. 2011. A game-based learning approach to improving students' learning achievements in a nutrition course. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10 (2), 1-10. <https://doi.org/10.1055/s-2003-812397>