

Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran *Game Based Learning*

Muhammad Ari Kusuma^{1*}, Djoko Dwi Kusumajanto², Rima Handayani², Indra Febrianto²

¹Pendidikan Ekonomi, STKIP PGRI Nganjuk, Jalan Abd. Rahman Saleh No. 21 Nganjuk, Jawa Timur, Indonesia 64415

²Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Malang, Jalan Semarang 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia 65145
Email corresponding author*: arikusuma100@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 12-12-2020

Revised 20-06-2021

Accepted 09-08-2021

Published 01-04-2022

How to cite: Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran *Game Based Learning*. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 28–37.

<https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p028>

© The Author(s)



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Abstrak

Artikel ini mempunyai tujuan untuk melihat bagaimana pemanfaatan teknologi digital melalui metode pembelajaran berbasis game secara efektif di era pandemi COVID-19 dengan menggunakan pembelajaran yang menarik agar siswa yang melakukan pembelajaran tetap aktif. Jenis penelitian ini adalah penelitian literatur review dengan menggunakan studi Pustaka yang memanfaatkan literatur sebagai objek primer dalam penelitian. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* dapat memberikan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, efektif dan efisien selama pandemi COVID-19.

Kata Kunci: *pembelajaran berbasis game, pembelajaran aktif, pembelajaran era pandemi*

Abstract

This article aims to see how the use of digital technology through game-based learning methods is effective in the COVID-19 pandemic era by using interesting learning so that students who are learning remain active. This type of research is literature review research using literature study that utilizes literature as the primary object in research. By utilizing technology in learning using game-based learning methods, it can provide more active, interesting, effective and efficient learning during the COVID-19 pandemic.

Keywords: *game-based learning, active learning, learning in the pandemic era*

PENDAHULUAN

Saat ini dunia menghadapi sebuah wabah yang sangat berpengaruh pada semua aspek kehidupan yaitu pandemi COVID-19. Hal ini menyebabkan pemerintah di setiap negara menerapkan *social distancing* di dalam semua aspek kemasyarakatan hal ini juga berdampak

pada dunia Pendidikan sehingga pembelajaran tidak bisa dilakukan dengan tatap muka. Hal ini sangat berdampak kepada Indonesia karena Indonesia sebelumnya menggunakan pembelajaran tatap muka yang berarti dilakukan secara konvensional. Perubahan pola pengajaran secara mendadak membuat banyak pihak seperti tenaga pendidik, peserta didik, dan orang tua menjadi kewalahan karena mereka belum siap dalam segala aspek. Dengan adanya problematika dengan pembelajaran Jarak jauh muncul harapan bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran di kelas sehingga diharapkan para pendidik juga akan lebih kreatif dan aktif dalam setiap pengajarannya (Akyuz & Yavuz, 2015). Dalam pembelajaran jarak jauh para pendidik menemukan problem bahwa Pendidikan jarak jauh jika dilaksanakan secara monoton akan membuat siswa kesulitan dalam menyerap pembelajaran (Emka, 2017).

Pembelajaran pembelajaran jarak jauh secara monoton akan menyebabkan kurang aktif dan interaktif antara siswa kepada guru sehingga siswa akan kehilangan keingintahuan dalam memahami sebuah materi (Priyaadharshini et al., 2020). Hal ini akan menyebabkan kurang berkembangnya sikap kritis siswa di masa depan. Padahal sejatinya pada abad ke 21 ini berpikir kritis merupakan salah satu indikator dalam proses pembelajaran abad 21. Jika peserta didik sudah kehilangan rasa keingintahuan dalam dirinya, maka otomatis hal ini akan membuat peserta didik kembali pada pembelajaran di abad sebelumnya. Selain itu berpikir kritis juga merupakan salah satu hal penting dalam menyongsong generasi emas yang telah dipersiapkan oleh pemerintah Indonesia melalui pemberlakuan kurikulum 2013. Dimana di dalam kurikulum ini pembelajaran diarahkan untuk menjadikan peserta didik semakin kritis dalam menyelesaikan sebuah permasalahan atau problem solving.

Mengingat akan pentingnya keterampilan berpikir kritis pada peserta didik, maka hal ini menuntut pendidik untuk semakin kreatif dan juga semakin inovatif dalam mengembangkan media ataupun model-model pembelajaran. Dalam pemilihan model sekalipun pendidik tidak bisa “asal” dalam memutuskannya, pendidik perlu mengetahui kemampuan, tujuan pembelajaran, dan juga kebutuhan dari peserta didik. Model yang digunakan juga harus membuat peserta didik semakin aktif dan kritis dalam berpikir. Aktif dalam hal ini berarti bahwa peserta didik mampu aktif mengomunikasikan ide ataupun pemikiran mereka atas problem yang disajikan. Hal ini pada akhirnya juga akan memupuk keterampilan komunikasi yang juga termasuk dalam indikator pembelajaran abad 21.

Game Based Learning merupakan sebuah model pembelajaran berbasis game yang sangat unik dan tentunya dapat memacu keingintahuan siswa. Hal ini disebabkan model pembelajaran ini akan menyajikan visual-visual yang menarik dan dapat menarik perhatian siswa. Selama ini fakta menunjukkan bahwa menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran merupakan salah satu hal yang cukup menuai banyak tantangan dan hambatan. Oleh sebab itu *Game Based Learning* bisa dijadikan sebagai wadah dalam pembelajaran untuk membuat siswa semakin kritis dan juga aktif. Terlebih lagi pada masa pandemi seperti saat ini, perlu adanya sebuah pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar tetap belajar walaupun sekolah dilakukan secara virtual. Oleh sebab itu, dalam rangka menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di era pandemi seperti saat ini, maka *Game Based Learning* dapat dijadikan sebagai solusi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran (Erfan & Ratu, 2018).

Game atau elemen berbasis game, masing-masing, menawarkan keunikan dan kekuatan peluang untuk meningkatkan keterlibatan emosional dan akibatnya dapat mempengaruhi alokasi sumber daya kognitif secara positif dan meningkatkan hasil pembelajaran seperti yang diamati dalam meta analyses baru-baru ini pada pembelajaran

berbasis game (Ariffin et al., 2014). Studi menunjukkan bahwa penggunaan game mobile dalam pengajaran dan pembelajaran telah efek positif pada pembelajaran siswa dan motivasi siswa untuk belajar, meskipun tidak dalam semua kasus (Huizenga et al., 2019). Game berbasis seluler atau lokasi menyediakan guru di sekolah kemungkinan memindahkan pengajaran mereka di luar kelas dan menghubungkan pengajaran mereka kepada siswa belajar menggunakan benda-benda yang bermakna dan lingkungan di luar sekolah. Sebagian besar studi berbasis game mobile pembelajaran siswa telah difokuskan pada kegunaan game ini untuk mengajar dan belajar di lingkungan sekolah, tentang pengaruhnya terhadap siswa motivasi untuk belajar dan permainan itu sendiri, dan belajar dari permainan (Partovi & Razavi, 2019). Pembelajaran Berbasis Game di kelas pasti akan membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran mereka. Keberhasilan dalam bidang ini tergantung pada bagaimana Berbasis Game Pembelajaran akan digunakan.

Lingkungan belajar berbasis permainan dirancang untuk mendorong tingkat keterlibatan siswa yang tinggi dan motivasi selama belajar topik yang kompleks. Lingkungan belajar berbasis permainan memungkinkan siswa kebebasan untuk menavigasi ruang untuk berinteraksi dengan elemen permainan yang mendorong pembelajaran, yaitu, agensi. Agensi telah dipelajari dalam pembelajaran, dan telah ditunjukkan bahwa agensi siswa meningkat menghasilkan hasil belajar yang lebih besar (Taub et al., 2020). Dengan pemanfaatan *Game Based Learning* di pembelajaran di era pandemic akan meningkatkan semangat belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hal yang telah dipaparkan tersebut maka penulis akan memaparkan perkembangan pembelajaran *Game Based Learning alternative* pembelajaran aktif di era pandemi.

METODE

Penulisan artikel ini menggunakan metode literature review. Peneliti menyusun jurnal dengan menggunakan bahan dari literatur dan hasil penelitian yang sudah ada sebelumnya. Oleh sebab itu, hasil penelitian ini berupa informasi deskriptif yang disusun dengan narasi yang singkat dan mudah dipahami. Peneliti menggunakan Teknik analisis isi dalam penulisan artikel ini, hal tersebut dimaksudkan untuk membahas secara mendalam mengenai informasi-informasi yang peneliti kumpulkan untuk menyusun artikel ini.

HASIL

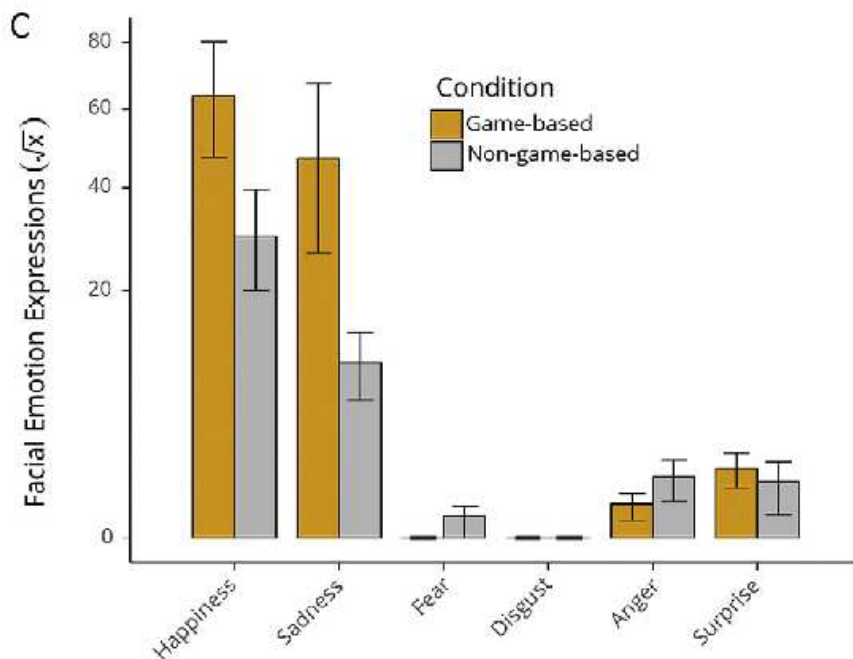
Di masa COVID-19 seperti saat ini sangat berpengaruh dalam dunia Pendidikan karena tidak bisa lagi dilakukan secara konvensional lagi melainkan melalui jarak jauh karena pemerintah melakukan social distancing secara berkala dan berkelanjutan untuk menjaga berkemabangnya COVID-19. Peralihan dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran jarak jauh secara mendadak seperti ini membuat banyak pihak dalam dunia Pendidikan di Indonesia melakukan kebijakan secara mendadak sehingga masih banyak tenaga pengajar maupun siswa dan orang tua belum siap sehingga pembelajaran jarak jauh hanya dilakukan sebagaimana adanya Dalam situasi yang kurang kondusif dalam masyarakat seorang pendidik harus bisa mengevaluasi sebuah pembelajaran yang akan bisa membuat siswa termotivasi untuk melakukan pembelajaran yang aktif (Kiili, 2005). Banyak penelitian mengungkapkan bahwa pembelajaran *Game Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar (Yeh et al., 2019). Dengan demikian seorang pendidik harus benar benar memanfaatkan kondisi yang ada agar dapat tetap menjalankan pembelajaran yang sesuai di dalam kondisi yang ada. Ada suatu fakta di decade terakhir seperti ini, yaitu video game mendominasi ruang dan waktu anak-anak di seluruh dunia tidak terkecuali di Indonesia

(Murtiningsih et al., 2013). Dengan adanya kasus seperti itu banyak pendidik saat ini memanfaatkan momen yang sedang terjadi pada anak agar bisa dimanfaatkan yaitu dengan cara menggunakan metode belajar *Game Based Learning*.

Selain itu pembelajaran menggunakan game dapat menurunkan tekanan pada anak sehingga anak lebih rileks dan santai namun tetap serius (Kiili et al., 2018). Sehingga model pembelajaran *Game Based Learning* akan lebih cocok dan sesuai dalam masa pandemic COVID-19 seperti ini karena akan membuat anak dalam semua taraf pendidikan lebih aktif dan semangat melakukan pembelajaran secara online. Dalam studi pembelajaran pada siswa sekolah menengah dan menemukan bahwa bermain game memiliki peran penting dalam belajar dengan menciptakan kegembiraan dan kegembiraan (Priyaadharshini et al., 2020).

Dalam mendukung proses pembelajaran jarak jauh, terdapat pula sebuah penelitian yang menyebutkan bahwa pembelajaran dengan game dapat membantu meningkatkan kualitas belajar bagi anak yang tergolong malas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara matematis Pembelajaran Berbasis Game dapat meningkatkan prestasi akademik siswa (Partovi & Razavi, 2019). Peserta didik yang menggunakan tugas berbasis game menunjukkan proporsi kebahagiaan yang lebih tinggi dibandingkan dengan individu dalam versi tugas non-berbasis game / konvensional (Ninaus et al., 2019).

Berdasarkan data pada [Gambar 1](#) yang telah dipaparkan di atas dapat dilihat bahwa dengan adanya pembelajaran berbasis game, peserta didik lebih bahagia dalam menyelesaikan tugas ataupun memecahkan permasalahan dibandingkan saat peserta didik saat tidak menggunakan pembelajaran berbasis game digital atau dapat dikatakan masih belajar dengan menggunakan metode yang konvensional. Sehingga *Game Based Learning* ini dapat membantu untuk menghibur peserta didik di masa karantina dalam menjaga social distancing selama COVID-19 agar mereka selalu semangat dalam belajar. Sehingga pendidik tidak perlu secara langsung harus aktif mengingatkan peserta didik, model pembelajaran ini akan menjadikan anak yang sebelumnya tidak aktif dalam pembelajaran akan lebih aktif dalam pembelajaran karena pembelajaran ini akan menarik bagi siswa dari pada pembelajaran secara konvensional.



Gambar 1. Ekspresi emosi wajah menggunakan *game based learning*

Pembelajaran berbasis game dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa dan mendorong tingkat keterlibatan siswa yang tinggi dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa yang tinggi dalam memecahkan permainan akan melatih akan untuk berpikir kritis untuk memecahkan permainan sehingga pemikiran anak akan tumbuh menjadi pemikiran kritis dalam lingkungan mereka sendiri. Lingkungan belajar berbasis game juga memungkinkan siswa meningkatkan kebebasan siswa dalam ruang imajinasinya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game dalam proses belajar dan pembelajaran telah efek positif pada pembelajaran siswa dan motivasi siswa untuk belajar, meskipun tidak dalam semua kasus (Huizenga et al., 2020).

PEMBAHASAN

Hasil dari kajian literatur menunjukkan bahwa *Game Based Learning* merupakan sebuah model pembelajar yang sangat cocok diterapkan apabila guru menginginkan siswanya untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh. Pada masa social distancing seperti saat ini memang sangat tidak memungkinkan untuk melakukan pembelajaran tatap muka, alhasil guru harus lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada masa pandemic seperti saat ini.

Game Based Learning merupakan salah satu solusi pembelajaran yang tepat untuk membuat pembelajaran semakin menyenangkan, dan meningkatkan keaktifan siswa dalam metode pembelajaran jarak jauh (Andrew et al., 2019). Melalui *Game Based Learning* pula, peserta didik dapat lebih partisipatif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini juga telah ditunjukkan dalam penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa melalui sistem pembelajaran, ditemukan bahwa murid yang berpartisipasi menjadi lebih percaya diri dalam kompetensi kreativitas mereka (Yeh et al., 2019). Hal ini juga menjadikan sebuah kesimpulan bahwa dengan *Game Based Learning* peserta didik akan semakin aktif dalam kegiatan pembelajaran, sebab partisipasi peserta didik dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran ini.

Memasuki abad ke 21, model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dari pembelajaran abad 21 yang harus memiliki beberapa keterampilan yang biasa disebut dengan keterampilan 4C yang meliputi communication skill, critical thinking skill, collaboration skill, creative and innovative skill. Oleh sebab itu dalam pembelajaran harus memuat keempat keterampilan abad 21 tersebut. Dengan demikian, pada pembelajaran abad 21 peserta didik harus didorong agar memiliki motivasi yang tinggi dalam pembelajaran. Dengan demikian *Game Based Learning* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dari peserta didik (Ucus, 2015).

Masih berkaitan dengan pembelajaran di abad 21 yang memaksimalkan teknologi dalam pembelajarannya, dimana peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan kreativitas tinggi, sehingga guru perlu menyusun sebuah model pembelajaran yang dapat meningkat kreativitas dari peserta didik di jaman yang serba canggih seperti ini. Di Jaman modern seperti ini perkembangan anak akan bisa lebih aktif lagi di dari pada jaman zaman sebelumnya karena mereka memanfaatkan teknologi dengan maksimal, teknologi menawarkan sebuah kemudahan dimana akses untuk dunia benar benar terbuka dengan lebar sehingga informasi yang mereka dapatkan lebih banyak dan kaya. Maka dari itu kreatif perlu dikembangkan pada peserta didik karena kreativitas dianggap sebagai faktor yang sangat penting bagi anak-anak, penelitian ini diuji kembali agenda kreativitas daripada motivasi untuk kemajuan. Pembelajaran Berbasis Game edukatif dapat digunakan untuk

meningkatkan kreativitas siswa sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah. Walaupun demikian model pembelajaran juga dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan kreatifitas dan keaktifan peserta didik pada masa-masa social distancing seperti saat ini sehingga pembelajaran berbasis game ini akan membuat otak mereka tidak tertekan karena adanya ancaman virus dan tugas yang banyak.

Model pembelajaran Game-Based Learning melibatkan permainan dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran. Saat ini, siswa sangat tertarik pada teknologi (Teichmann et al., 2020). Ini adalah kesempatan yang harus di manfaatkan oleh pendidik untuk menggunakan instrumen ini untuk mencapai tujuan pendidikan dan instruksional. Studi terbaru dari banyak pendidik memiliki menganggap Game-Based Learning sebagai alat pendidikan untuk mempercepat motivasi prestasi akademik (Hasibuan et al., 2011). Pembelajaran Berbasis Game ini mendukung pembelajaran yang aktif, konsentrasi, dan pemanfaatan coba-coba. Pembelajaran Berbasis Game yang dikembangkan dengan baik, selain potensinya untuk pembelajaran dan hiburan, dapat mendorong interaksi di antaranya teman sebaya (Perini et al., 2018). Pembelajaran Berbasis Game ini memiliki potensi untuk mengubah lanskap pendidikan seperti yang ada menjadi lebih modern praktis, aktif, dan efisien (Acquah & Katz, 2020). Pembelajaran Berbasis Game bisa bergerak sistem pendidikan kita di luar disiplin tradisional, dan menuju model baru pembelajaran yang bermakna dan berkesan kepada anak. Pembelajaran Berbasis Game di dalam kelas maupun luar kelas secara jarak jauh pasti akan membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran mereka. Keberhasilan dalam bidang ini tergantung pada bagaimana Pembelajaran berbasis game itu di digunakan pada tempat yang benar dan waktu yang tepat. Pembelajaran Berbasis Game memiliki peran penting dalam pembelajaran konsep abstrak dan Motivasi berprestasi siswa difasilitasi dengan menciptakan kegembiraan dan kegembiraan, serta interaksi di antara para siswa.

Pembelajaran Berbasis Game mendukung pembelajaran aktif, konsentrasi, dan pemanfaatan coba-coba. Sebuah Pembelajaran Berbasis Game yang dikembangkan dengan baik, selain potensinya untuk pembelajaran dan hiburan, dapat mendorong interaksi di antaranya teman sebaya. Dengan hal tersebut, maka dapat diartikan pula bahwa pembelajaran berbasis game atau *Game Based Learning* dapat mendorong keterampilan kolaborasi antar peserta didik. Pasalnya model ini memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dan juga teman sebayanya. Beriringan dengan hal ini pula, maka peserta didik juga akan lebih melatih kemampuan komunikasinya dengan peserta didik lainnya. Hal ini tentunya sangat membantu guru dalam mengembangkan potensi potensi peserta didik selama *social distancing*, sehingga guru tetap dapat memaksimalkan pembelajaran walaupun pembelajarannya dilakukan secara online dan jarak jauh.

Pembelajaran Berbasis Game memiliki peran penting dalam pembelajaran konsep abstrak dan Sekolah Dasar Motivasi berprestasi siswa difasilitasi dengan menciptakan kegembiraan dan kegembiraan, serta interaksi di antara para siswa (La Guardia et al., 2014). Dalam hal ini tentunya yang dapat dimotivasi bukan hanya siswa Sekolah Dasar saja, namun juga dapat diterapkan pada setiap jenjang Pendidikan. Penggunaan pembelajaran dengan menggunakan *Game Based Learning* ini dapat memperluas transfer kegiatan pembelajaran dan konten akademik melalui berbasis komputer permainan edukasi kepada siswa akan menciptakan interaksi yang lebih baik antara konten pembelajaran dan siswa dan mendorong mereka untuk terlibat dalam kegiatan belajar (Partovi & Razavi, 2019).

Hal tersebut pada dasarnya memiliki maksud bahwa *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang diupayakan oleh guru dalam mendorong peserta didik agar aktif

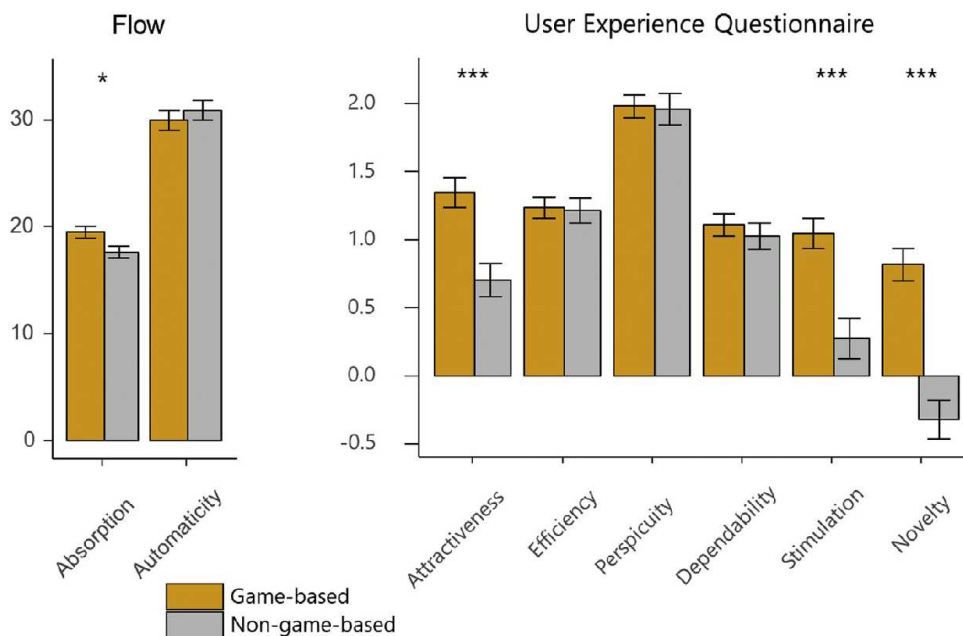
dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini tentunya *Game Based Learning* dapat dijadikan sebagai sebuah jawaban dalam mengisi kejenuhan peserta didik dalam menjalankan aktivitas belajar secara online di masa pandemic seperti saat ini. *Game Based Learning* dapat memberikan motivasi kepada setiap peserta didik agar lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran.

Tujuan utama pembelajaran berbasis game adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang kaya dan interaktif secara bersamaan efektif dan menarik bagi siswa. Lingkungan belajar berbasis game seringkali dirancang untuk memberikan siswa dengan agensi yang signifikan untuk mengeksplorasi dan memecahkan masalah dengan cara pilihan mereka sehingga disini siswa dituntut untuk berfikir kritis dalam pemecahan masalah dan akan merangsang pemikiran yang lebih tajam dalam sebuah masalah dan cara menanggulangi masalah. Kebebasan untuk mengejar tugas berdasarkan preferensi pribadi siswa dapat mengarah pada peningkatan minat dan keterlibatan siswa sambil mencegah emosi negatif pengalaman. Namun, semakin besar kebebasan yang disediakan, semakin sedikit struktur yang tersedia, terkadang mengarah pada hasil belajar yang berkurang.

Game berbasis seluler atau lokasi menyediakan guru di sekolah kemungkinan memindahkan pengajaran mereka di luar kelas dan menghubungkan pengajaran mereka kepada siswa belajar menggunakan benda-benda yang bermakna dan lingkungan di luar sekolah. Sebagian besar studi berbasis game mobile pembelajaran siswa telah difokuskan pada kegunaan game ini untuk mengajar dan belajar di lingkungan sekolah, tentang pengaruhnya terhadap siswa motivasi untuk belajar dan permainan itu sendiri, dan belajar dari permainan (Huizenga et al., 2019). Pembelajaran berbasis game ini juga memungkinkan dan mendukung pembelajaran di luar kelas atau diluar jam pembelajaran. Hal ini dikarenakan dengan adanya game maka siswa akan selalu termotivasi untuk memainkan game yang sebenarnya adalah game pembelajaran tersebut, sehingga dengan adanya game tersebut akan dapat membuat siswa semakin ingin dan ingin lagi untuk belajar karena ketertarikannya dalam game belajar tersebut.

Hasil dari penelitian pada [Gambar 2](#) membuat kasus yang kuat untuk keterlibatan emosional diferensial dalam game dan pembelajaran non-game. Di khususnya, kami mengamati bahwa ukuran proses perilaku ekspresif emosional memungkinkan untuk perbedaan yang signifikan antara individu yang memainkan tugas berbasis game vs mereka yang menyelesaikan padanannya yang tidak berbasis game meskipun baru-baru ini ditemukan itu mengetahui tentang diamati mengurangi pengalaman emosional (Ninaus et al., 2019). Berdasarkan [Gambar 2](#) juga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan game nyata memberikan manfaat secara positif bagi perkembangan pembelajaran peserta didik. Dimana melalui pembelajaran berbasis game peserta didik dapat belajar dengan lebih aktif sehingga pembelajaran menjadi efisien untuk dilakukan.

Dalam pengaplikasiannya, nyata pembelajaran berbasis game dapat dilakukan dengan berbagai variasi game, diantaranya pembelajaran dengan game komputer, pembelajaran dengan game digital, dan juga pembelajaran dengan menggunakan LCA game (Perini et al., 2018). Dalam pembelajaran berbasis game, banyak sekali hal yang dapat dilakukan oleh siswa, sebagai contoh kuis permainan dengan cara ini siswa menjawab pertanyaan yang sudah disiapkan oleh guru dan jika sudah menjawab akan mendapat koin yang akan bisa ditukar oleh karakter karakter yang menarik dalam permainan. Sehingga hal ini akan lebih menarik yang dapat dimainkan oleh peserta didik dan akan membuat peserta didik aktif dan tertarik dalam pembelajaran jarak jauh berbasis game (Nietfeld, 2020).



Gambar 2. Perbedaan emosi antara pembelajaran dengan game dan non-game

Tinjauan saat ini menganalisis dampak *Game Based Learning* pada keterampilan secara mendalam dan mengungkapkan bahwa efektivitas *Game Based Learning* tampaknya tergantung pada desain game (Qian & Clark, 2016). Jika game yang diberikan oleh guru di masa pandemic cocok, pastinya akan secara efektif dan efisien pembelajaran yang dilaksanakan. Selain efektif dan efisien pembelajaran seperti ini akan membuat peserta didik akan terbawa suasana yang Bahagia karena mereka secara tidak langsung terhibur dalam permainan pembelajaran yang telah diberikan oleh pendidik. Desain game yang menampilkan perpaduan teori-teori pembelajaran yang mapan dengan Elemen desain game terbukti sukses di dunia hiburan industri game kemungkinan besar mengarah pada pembelajaran yang efektif. Dengan Berkenaan dengan genre game, game berbasis desain cenderung bekerja lebih baik daripada sekadar meminta siswa bermain pendidikan atau hiburan permainan.

SIMPULAN

Game Based Learning adalah sebuah pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi dan memanfaatkan perangkat lunak berupa game yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di lingkungan akademik di masa social distancing saat ini. Dengan adanya arus globalisasi, pembelajaran berbasis game mobile sudah difokuskan pada kegunaan game itu sendiri yaitu untuk mengajar dan belajar di lingkungan sekolah maupun luar sekolah seperti tugas dan pembelajaran jarak jauh, sangat banyak pengaruhnya terhadap motivasi siswa untuk belajar secara aktif dalam permainan.

Berdasarkan hasil dari pembahasan menunjukkan penggunaan metode Pembelajaran *Game Based Learning* merupakan salah satu pembelajaran modern dengan memanfaatkan teknologi yang cocok dimanfaatkan di era COVID-19 karena metode pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dan mengusir kebosanan. Penggunaan game pembelajaran nyatanya mampu untuk memacu siswa memiliki motivasi yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran, disamping itu siswa juga lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya membuat pembelajaran dengan menggunakan game ini lebih efisien dibandingkan dengan pembelajaran dengan menggunakan model konvensional karena siswa di era modern seperti saat ini lebih menyukai pembelajaran berbasis game

karena lebih menarik dan tidak membosankan sehingga siswa yang bosan dirumah saja pada masa pandemic saat ini akan lebih terhibur dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Banyak orang tua dan peserta didik melapor bahwa pembelajaran berbasis game membuat peserta didik banyak lebih tau tentang topik permainan setelah bermain game daripada mereka sebelum bermain game sehingga pembelajaran ini akan lebih efektif dilakukan dari pada pembelajaran konvensional lainnya. Sehingga lebih baik guru di era pandemic lebih memanfaatkan game dalam pembelajarannya agar siswa lebih aktif dalam pembelajarannya agar tujuan pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan lebih efektif dan efisien dalam capaian pembelajarannya. Penggunaan pembelajaran dengan menggunakan *Game Based Learning* ini dapat memperluas transfer kegiatan pembelajaran dan konten akademik melalui berbasis permainan edukasi kepada siswa akan menciptakan interaksi yang lebih baik antara konten pembelajaran dan siswa dan mendorong mereka untuk terlibat dalam kegiatan belajar dan mereka berlatih untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah.

REFERENSI

- Acquah, E. O., & Katz, H. T. (2020). Digital game-based L2 learning outcomes for primary through high-school students: A systematic literature review. *Computers & Education*, 143, 103667. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103667>
- Akyuz, S., & Yavuz, F. (2015). Digital learning in EFL classrooms. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 197, 766–769. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.176>
- Andrew, J., Henry, S., Yudhisthira, A. N., Arifin, Y., & Permai, S. D. (2019). Analyzing the factors that influence learning experience through game based learning using visual novel game for learning pancasila. *Procedia Computer Science*, 157, 353–359. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.08.177>
- Ariffin, M. M., Oxley, A., & Sulaiman, S. (2014). Evaluating game-based learning effectiveness in higher education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 123, 20–27. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1393>
- Emka, H. A. (2017). Game Edukasi Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan DGBL-ID Model. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 2(1). <https://doi.org/10.31284/j.integer.2017.v2i1.93>
- Erfan, M., & Ratu, T. (2018). Meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa pada perkuliahan elektronika dasar melalui digital game-based learning. *Prosiding Seminar Nasional Pendidik Dan Pengembang Pendidikan Indonesia*, 332–337.
- Hasibuan, Z. A., Isal, Y. K., Ahmad, M., & Selviandro, N. (2011). Preservation of cultural heritage and natural history through game based learning. *International Journal of Machine Learning and Computing*, 1(5), 460.
- Huizenga, J., Admiraal, W., Ten Dam, G., & Voogt, J. (2019). Mobile game-based learning in secondary education: Students' immersion, game activities, team performance and learning outcomes. *Computers in Human Behavior*, 99, 137–143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.05.020>
- Kiili, K. (2005). Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. *The Internet and Higher Education*, 8(1), 13–24. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.12.001>
- Kiili, K., Moeller, K., & Ninaus, M. (2018). Evaluating the effectiveness of a game-based rational number training-In-game metrics as learning indicators. *Computers & Education*, 120, 13–28. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.01.012>
- La Guardia, D., Gentile, M., Dal Grande, V., Ottaviano, S., & Allegra, M. (2014). A game based

- learning model for entrepreneurship education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 141, 195–199. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.05.034>
- Murtiningsih, S., Siswanto, J., & Syamsudin, M. M. (2013). Problem Pendidikan Video Games Dalam Perspektif Teori Simulacra Jean Baudrillard. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(1). <http://dx.doi.org/10.17977/jip.v19i1.3758>
- Nietfeld, J. L. (2020). Predicting transfer from a game-based learning environment. *Computers & Education*, 146, 103780. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103780>
- Ninaus, M., Greipl, S., Kiili, K., Lindstedt, A., Huber, S., Klein, E., Karnath, H.-O., & Moeller, K. (2019). Increased emotional engagement in game-based learning—A machine learning approach on facial emotion detection data. *Computers & Education*, 142, 103641. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103641>
- Partovi, T., & Razavi, M. R. (2019). The effect of game-based learning on academic achievement motivation of elementary school students. *Learning and Motivation*, 68, 101592. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2019.101592>
- Perini, S., Luglietti, R., Margoudi, M., Oliveira, M., & Taisch, M. (2018). Learning and motivational effects of digital game-based learning (DGBL) for manufacturing education—The Life Cycle Assessment (LCA) game. *Computers in Industry*, 102, 40–49. <https://doi.org/10.1016/j.compind.2018.08.005>
- Priyaadharshini, M., Dakshina, R., & Sandhya, S. (2020). Learning analytics: game-based learning for programming course in higher education. *Procedia Computer Science*, 172, 468–472. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.05.143>
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>
- Taub, M., Sawyer, R., Smith, A., Rowe, J., Azevedo, R., & Lester, J. (2020). The agency effect: The impact of student agency on learning, emotions, and problem-solving behaviors in a game-based learning environment. *Computers & Education*, 147, 103781. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103781>
- Teichmann, M., Ullrich, A., Knost, D., & Gronau, N. (2020). Serious games in learning factories: perpetuating knowledge in learning loops by game-based learning. *Procedia Manufacturing*, 45, 259–264. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2020.04.104>
- Ucus, S. (2015). Elementary school teachers' views on game-based learning as a teaching method. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 186, 401–409. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.216>
- Yeh, Y., Chang, H.-L., & Chen, S.-Y. (2019). Mindful learning: A mediator of mastery experience during digital creativity game-based learning among elementary school students. *Computers & Education*, 132, 63–75. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.01.001>