Copyright © 2025 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 14 No. 1 Februari 2025

Studi Literatur Review: Peran Media *Game Based Learning* terhadap Pembelajaran

Ni Luh Putu Andika[1], Ketut Agustini[2], I Gde Wawan Sudatha[3]
[1,2,3]Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

[1]andika.2@student.undiksha.ac.id

Abstrak

Proses pembelajaran seringkali menggunakan metode yang monoton menyebabkan siswa merasa bosan dan jenuh, sehingga pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan menjadi kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menelaah pemanfaatan penggunaan media *Game Based Learning* pada pembelajaran. Media GBL dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena proses pembelajaran dirancang untuk melibatkan siswa secara penuh yang memberikan pengalaman belajar menyenangkan, aktif dan interaktif. Penelitian ini dibatasi pada artikel yang diperoleh dari database *Publish Or Perish* sebanyak 100 artikel dalam jangka 4 tahun terakhir (2020-2024). Metode yang digunakan adalah *Systematic Literatur Review* yang dirancang untuk mengumpulkan, menilai, dan menganalisis temuan yang relevan dengan topik penelitian tertentu. Hasil penelitian terdapat 15 artikel yang memenuhi kriteria inklusi yang menunjukkan bahwa penggunaan media GBL dalam pembelajaran dapat meningkatkan semangat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Media GBL dapat mengajak seluruh siswa berperan aktif, menarik perhatian, mempermudah siswa memahami materi karena proses pembelajaran yang menyenangkan.
Kata kunci: Media *Game Based Learning*, hasil belajar, pembelajaran

Pendahuluan

Strategi dan model pembelajaran memiliki peran krusial dalam proses belajar mengajar, karena tidak hanya membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang optimal, tetapi juga meningkatkan motivasi, membentuk perilaku positif, serta mengembangkan aspek afektif yang mendukung pengalaman belajar yang lebih bermakna. Metode pembelajaran yang monoton dapat menurunkan motivasi siswa, menghambat keterlibatan aktif dan berdampak pada pemahaman materi yang kurang optimal. Sejalan dengan penelitian (Susanti et all., 2024) menyatakan bahwa penggunaan metode pengajaran yang monoton dapat mengakibatkan kejenuhan, kebosanan, penurunan minat dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengam kebutuhan siswa sangat penting untuk meningkatkan evektifitas belajar serta mendukung pencapaian hasil pembelajaran yang lebih baik. Guru harus memilih desain dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik mereka. (Bella & Hakiky, 2020).

Perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat siswa sangat ketergantungan dengan smartphone, sehingga guru dituntut untuk berinovasi terhadap media pembelajaran yang digunakan. Penggunaan game untuk menunjang proses pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi. Pembelajaran berbasis game telah menjadi pilihan yang populer sebagai bagian dari lingkungan belajar (Partovi & Razavi, 2019). Media *Game Based Learning* (GBL) dapat digunakan sebagai cara dalam mendukung siswa dalam menghadapi permasalahan yang ada didalam pembelajaran. GBL dapat membuat pembelajaran lebih seru dan meningkatkan gairah belajar, mendorong peserta didik untuk menjadi lebih kreatif (Astuti et all, 2017).

Pembelajaran berbasis Game menawarkan berbagai manfaat. Pertama, game dapat membuat materi pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Penggunaan animasi, grafik, dan suara pada game dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik daripada metode tradisional. Kedua, game memberikan umpan balik langsung kepada siswa, yang dapat membatu mereka memahami kemajuan belajar dan memperbaiki kesalahan secara cepat. Ketiga, Game dapat mendorong kolaborasi dan kompetisi sehat diantara siswa, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Lestari & Priyanto, 2023).

Penggunaan metode pembelajaran GBL diharapkan mampu mendorong siswa agar lebih proaktif serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini akan menginspirasi siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar serta mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Menurut Shellyna et all. (2023) beberapa kelebihan GBL adalah: (1) interaktif; (2) memudahkan pembelajaran; (3) memiliki daya tarik tersendiri; dan (4) dapat mengukur pemahaman. Dapat disimpulkan bahwa metode GBL atau pembelajaran berbasis permainan merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memanfaatkan permainan digital untuk mendukung keefektifan pembelajaran, penyampaian pembelajaran, peningkatan pengetahuan, serta evaluasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan memperlihatkan bahwa penggunaan media GBL dapat menambah semangat belajar peserta didik pada pelajaran. Contohnya, studi atau riset yang dilakukan oleh (Amalia et.all., 2024) Menunjukkan bahwa siswa yang memakai metode GBL dalam proses belajar mereka menunjukkan peningkatan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang memakai metode konvensional pada saat proses pembelajaran. Metode ceramah cenderung membuat siswa pasif karena mereka hanya menerima informasi tanpa banyak kesempatan untuk berinteraksi atau berpikir kritis. Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi et all. (2021) mengenai evektivitas model GBL dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan GBL secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep matematika dan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Metode GBL dapat menarik perhatian siswa karena menggunakan berbagai elemen permainan, seperti animasi, video, dan musik untuk menarik perhatian siswa. Elemen permainan tersebut dapat meningkatkan fokus siswa dan meningkatkan motivasinya.

Penelitian mengenai *Game Based Learning* (GBL) telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, dengan berbagai studi yang meneliti efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterampilan kognitif siswa. Namun, sebagian besar penelitian yang ada lebih berfokus pada penerapan GBL dalam konteks mata pelajaran tertentu, seperti Matematika, IPA, Bahasa Inggris, dan lainnya. Kajian yang bersifat spesifik terhadap mata pelajaran tersebut telah memberikan wawasan yang mendalam mengenai efektivitas GBL dalam bidang tertentu. Akan tetapi belum ada penelitian yang ingin melihat penggunaan GBL secara lebih luas dan umum meliputi distribusi penelitian GBL dalam rentang waktu tertentu, jumlah publikasi penelitian terkait GBL, materi yang banyak digunakan dalam penelitian GBL, serta variabel terikat yang sering dikaji dalam penelitian GBL.

Penelitian ini berfokus pada literatur review yang membahas artikel-artikel yang terdapat dalam database *Publish or Perish* menggunakan kunci API mesin pencari *Google Scholar* dari tahun 2020 hingga 2024. Pencarian artikel dilakukan pada bulan Oktober 2024 dengan menggunakan kata kunci "Penggunaan Media, *Game Based Learning*". Data diambil dari database tersebut dengan penekanan pada dokumen berjenis artikel. Data dikelompokkan / dipilih berdasarkan judul dan abstrak yang mengandung kata-kata kunci seperti metode GBL *(Game Based Learning).*

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti ingin mengetahui peran media *Game Based Learning* terhadap pembelajaran. Serta ingin mengetahui Jumlah artikel yang telah terpublikasi,

Copyright © 2025 The Author(s)

materi yang digununakan, serta variabel terikat yang sering menggunakan media *Game Based Learning.*

Metode

Metode pendekatan yang diterapkan adalah *Literature Review*, yang melibatkan pencarian berbagai jenis sumber informasi seperti jurnal, buku, dan sumber lainnya. Tujuan penggunaan referensi seperti buku, jurnal, dan artikel adalah untuk memberikan bukti keaslian data yang relevan dalam rangka memberikan ide-ide baru dan informasi tentang penelitian sebelumnya kepada pembaca. Proses penyusunan *literature review* melibatkan lima tahap: (1) Pencarian sumber literatur yang sesuai, (2) Evaluasi literatur, (3) Penentuan fokus topik dan perbandingan dengan kondisi sebenarnya dan teori, (4) Pembuatan sub bagian-sub bagian yang mencakup kronologis, tematik, dan metodologis, dan (5) Penyusunan ulasan literature review. Berikut ini dipaparkan mengenai pertanyaan penelitian (RQ) yang akan dibahas pada penelitian ini:

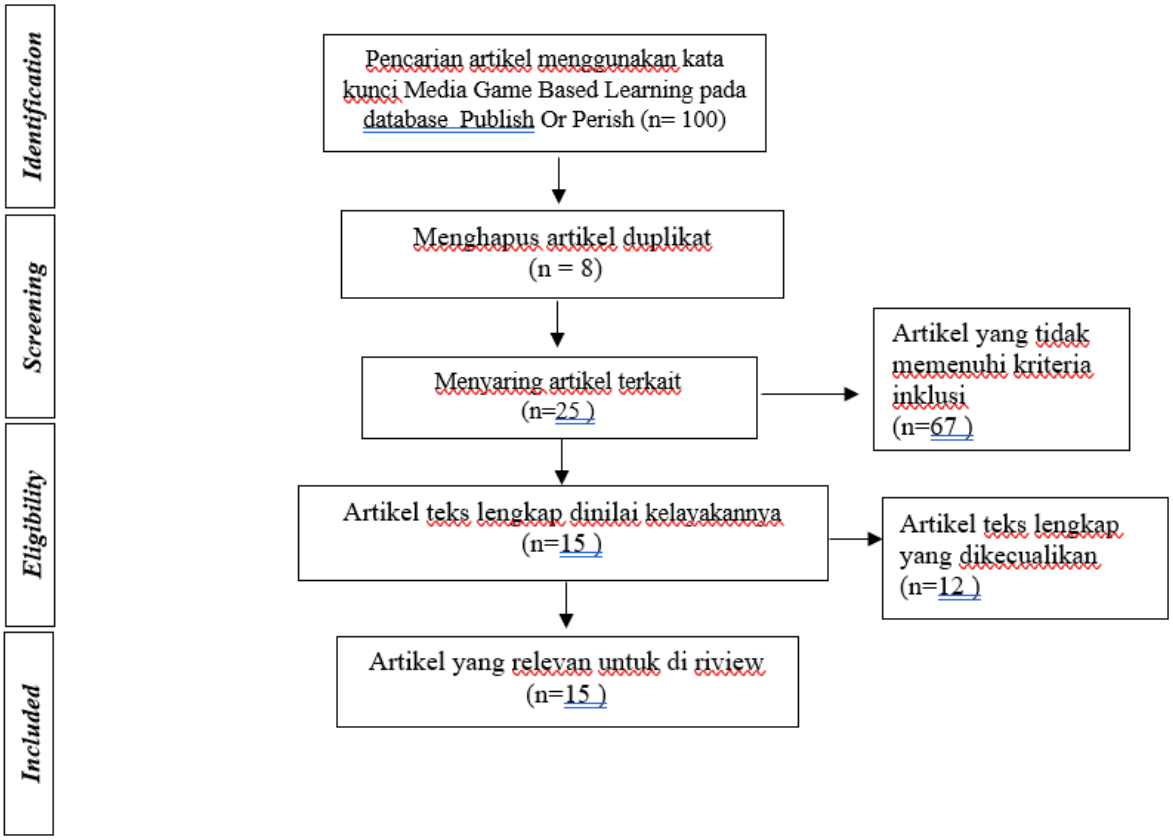
Tabel 1. Pertanyaan Penelitian

No	Pertanyaan
1	Berapa Jumlah artikel mengenai *Game Based Learning* pada pembelajaran yang telah terpublikasi?
2	Jenjang Pendidikan apa yang paling sering menggunakan *Game Based Learning* didalam pembelajaran?
3	Apa saja materi yang digunakan dalam penerapan *Game Based Learning* pada pembelajaran?
4	Variabel terikat apa yang paling sering diteliti dengan menggunakan *Game Based Learning* pada pembelajaran ?

Tabel 2. Kriteria Inklusi dan Ekslusi

Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
Artikel membahas topik utama *Game Based Learning* pada pembelajaran	Artikel tidak membahas topik media *Game Based Learning* pada pembelajaran
Artikel dipublikasikan dalam rentang tahun 2020 hingga 2024	Artikel dipublikasikan sebelum tahun 2020
Kata kunci yang digunakan adalah media pembelajaran, *Game Based Learning*	Selain kata kunci media pembelajaran, *Game Based Learning*
Artikel dapat diakses secara menyeluruh	Artikel tidak dapat diakses secara menyeluruh

Proses pencarian artikel meliputi identifikasi artikel, memfilter atau memilih artikel, dan menganalisisnya. Analisis data menggunakan metode PRISMA dengan memperhatikan kriteria inklusi dan ekslusi yang telah ditetapkan pada Tabel 2. Langkah-langkah penelitian ini diilustrasikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Proses Pencarian Dokumen Artikel menggunakan metode PRISMA

Hasil

Berdasarkan hasil kajian Pustaka yang telah dilakukan, hasil yang diperoleh terdapat 15 artikel yang memenuhi syarat. Berikut ini akan dipaparkan mengenai analisis dari 15 artikel tersebut.

Tabel 3. Hasil Analisis Artikel Relevan

No	Sumber (Penulis, Tahun)	Judul	Jenjang Pendidikan	Materi	Kompotensi Peserta didik
1	(Pitriani, N. W., & Dantes, N., 2024)	*Game Based Learning* Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar	SD	Tematik	Motivasi Belajar
2	(Amalia, E., & Athiyyah, A., 2024)	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.	SMP	Sejarah Kebudayaan Islam	Minat Belajar

Copyright © 2025 The Author(s)

3	(Ni'ma et al., 2024)	Peningkatan Kemampuan Belajar PPKN Melalui Metode *Game-Based Learning* Dengan Media Wordwall Pada Siswa Kelas X E DI SMA NEGERI 6 MADIUN	SMA	PPKN	Berpikir Kritis
4	(Palloan, P., & Kohar, N. M, 2024).	Implementasi Metode *Game Based Learning* (GBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VII	SMP	IPA	Hasil Belajar
5	(Murti et al., 2023)	Pengaruh Penerapan Metode *Game Based Learning (Baamboozle)* Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba	SMP	Bahasa inggris	Hasil Belajar
6	(Monalisa, M, 2023)	Pengaruh *Game Based* Learning Mata Pelajaran Informatika Kurikulum Merdeka Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar	SMP	Informatika	Motivasi dan Prestasi Belajar
7	(Siagian et al., 2023)	Penggunaan *"Fun With English"* Dengan Metode *Game Based Learning* untuk Melatih Kemampuan Kosakata Di SMP Negeri 3 Pamatangsiantar	SMP	Bahasa inggris	Kemampuan Kosakata
8	(Pujayanti et al., 2023)	Pengaruh Metode *Game Based Learning* terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kemampuan Sosial Emosional Anak TK	TK	-	Motorik Kasar dan Kemampuan Sosial Emosional
9	(Purnama et al., 2023)	Pengaruh Metode *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Energi Alternatif di SD Negeri 02 Lahat	SD	IPA	Hasil Belajar
10	(Nofitasari et al., 2023).	Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa dengan Pengajaran Berbasis *Game Based Learning* pada Siswa Kelas X-2 SMA Negeri 13 Surabaya.	SMA	IPA	Prestasi dan Motivasi Belajar
11	(Atmajaya et al., 2023)	Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Materi	SMP	Matematika	Pemecahan Masalah

		Lingkaran Kelas VIII SMP NEGERI 18 Kota Bengkulu			
12	(Lubis et al., 2022)	Pengaruh *Game Based Learning* (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA di SDN 060811 Medan	SD	IPA	Berpikir Kritis
13	(Ulfa et al., 2022)	Implementasi *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar	SD	Tematik	Literasi dan Numerasi
14	(Kudri, A., & Maisharoh, M. 2021)	Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot berbasis *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar Mahasiswa	Universitas	Mahasiswa rekam medis dan informasi kesehatan yaitu mata kuliah public relation	Hasil Belajar
15	(Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. 2020).	Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar	Universitas	Mahasiswa Sistem Komputer	Motivasi dan Prestasi Belajar

Berdasarkan data *Tabel 3.* Terdapat 15 artikel yang di kaji dari rentan tahun 2020-2024 mengenai penelitian *Game Based Learning* diperoleh hasil yang disajikan pada sebuah tabel diatas. 15 Artikel yang diperoleh terdiri dari berbagai jenis penelitian seperti penelitian PTK dan Eksperimen. *Game Based Learning* digunakan dalam berbagai jenjang Pendidikan mulai dari TK, SD, SMP, SMA dan Perguruan Tinggi. Adapun materi yang digunakan yaitu tematik, Sejarah kebudayaan islam, PPKN, IPA, Bahasa inggris, Informatika, Matematika, mahasiswa sistem komputer dan mata kuliah *public relation* pada mahasiswa rekam medis. Kompetensi yang diteliti sangat beragam mulai dari motivasi belajar, hasil belajar, berpikir kritis, prestasi belajar, kemampuan kosakata, motorik kasar dan kemampuan social emosional, pemecahan masalah, literasi dan numerasi.

Jumlah Artikel Terpublikasi Mengenai Game Based Learning pada Pembelajaran

Berdasarkan hasil *search* dan *select* yang telah dilakukan menggunakan *search engine publish or perish* diperoleh data Publikasi Artikel Mengenai *Game Based Learning* dalam kurun waktu tahun 2020 sampai 2024.

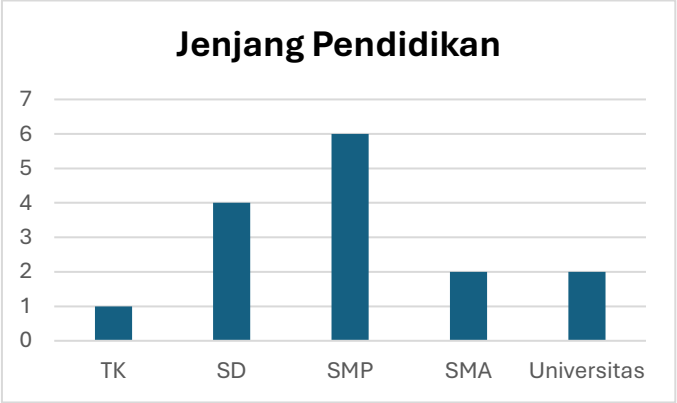
Copyright © 2025 The Author(s)



Gambar 2. Jumlah Publikasi Artikel GBL pada Tahun 2020-2024

Berdasarkan *Gambar 2.* menunjukkan bahwa penelitian mengenai *Game Based Learning* sejak tahun 2020 sampai 2024 mengalami peningkatan. Dapat dilihat berdasarkan data diatas pada tahun 2020 dan 2021 terdapat 1 artikel, tahun 2022 terdapat 2 artikel, serta mengalami peningkatan di tahun 2023 terdapat 7 artikel, dan tahun 2024 terdapat penurunan dari 7 menjadi 4 artikel. Hasil ini menunjukkan bahwa dalam kurun waktu 4 tahun dari 2020 sampai 2024 penelitian dengan tema *Game Based Learning* selalu mengalami perkembangan khususnya dalam bidang Pendidikan. Tema *Game Based Learning* memiliki daya Tarik sendiri sehingga masih banyak peneliti yang ingin mengembangkan penelitian mengenai *Game Based Learning.*

Jenjang Pendidikan yang Paling Sering Menggunakan Game Based Learning

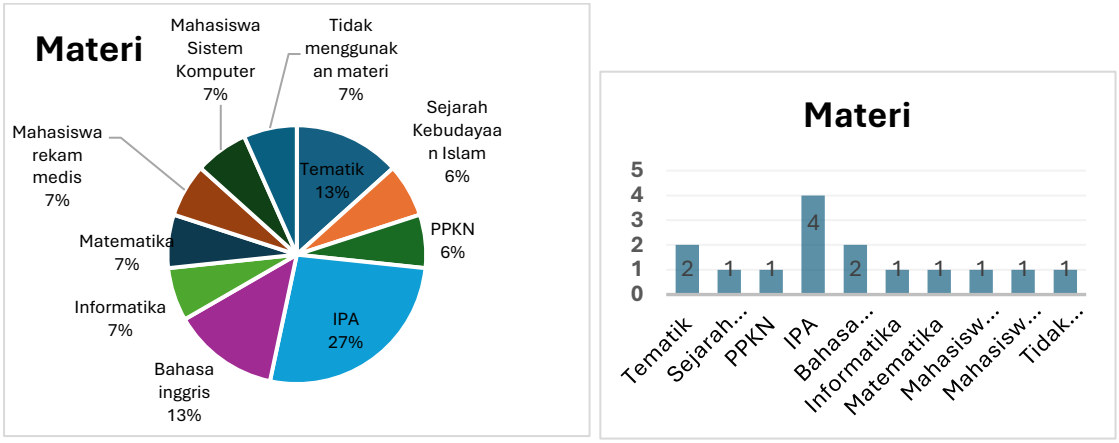


Gambar 3. Jumlah sebaran penelitian berdasarkan jenjang Pendidikan

Berdasarkan Gambar 3 menunjukkan bahwa media *Game Based Learning* telah digunakan dan dikembangkan pada semua jenjang Pendidikan, mulai dari TK, SD, SMP, SMA, dan Universitas. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *Game Based Learning* dapat dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Hasil pemetaan penggunaan *Game Based Learning* berdasarkan jenjang pendidikan diperoleh bahwa pada jenjang TK terdapat 1 penelitian, SD sebanyak 4 penelitian, SMP sebanyak 6 penelitian, SMA dan Universitas sebanyak 2 penelitian. Berdasarkan pemetaan tersebut diperoleh bahwa pada jenjang Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama memperoleh jumlah yang terbanyak sebesar 4 pada SD dan 6 pada jenjang SMP dibandingkan dengan jenjang pendidikan lainnya.

Materi yang Digunakan dalam Penerapan Game Based Learning

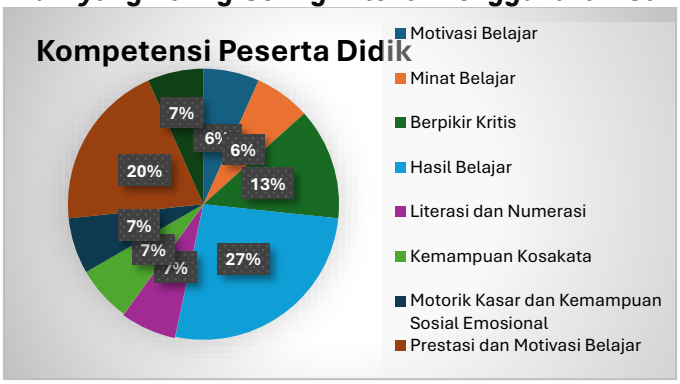
Berdasarkan data pada Gambar 4. Menunjukkan bahwa terdapat berbagai materi yang digunakan dalam *Game Based Learning*. Materi tersebut yaitu IPA, tematik, sejarah kebudayaan islam, PPKN, Bahasa Inggris, dan Matematika



Gambar 4. Materi dalam Game Based Learning

Berbagai materi yang digunakan dalam *Game Based Learning* terdapat materi IPA yang paling banyak digunakan dalam penelitian menggunakan Media *Game Based Learning* dengan jumlah 4 artikel serta persentase 27%. Materi tematik memperoleh 13%, sejarah kebudayaan islam 8%, PPKN 6%, Bahasa inggris 13%, informatika 7%, mahasiswa sistem komputer 7%, mahasiswa rekam medis 7%, dan terdapat satu artikel di jenjang TK tidak menggunakan materi sebesar 7%.

Kompetensi Peserta Didik yang Paling Sering Diteliti Menggunakan Game Based Learning



Gambar 5. Kompetensi yang diteliti menggunakan Game Based Learning

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dilihat pada *Gambar 5.* Menunjukkan diagram lingkaran terdapat berbagai kompetensi peserta didik yang diteliti menggunakan *Game Based Learning.* 15 artikel yang dikaji diperoleh hasil 27% meneliti tentang hasil belajar, 20% meneliti tentang Prestasi dan Motivasi belajar, 13% meneliti tentang berpikir kritis, serta 7 % meneliti pemecahan masalah, 7% meneliti tentang motoric kasar dan kemampuan social emosional, 7% meneliti tentang kemampuan kosa kata, 7% meneliti tentang literasi dan numerasi, dan 6% tentang motivasi belajar. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik Kesimpulan bahwa kompetensi yang paling banyak diteliti menggunakan *Game Based Learning* adalah hasil belajar.

Copyright © 2025 The Author(s)

Pembahasan

Pembelajaran menggunakan *Game Based Learning* dapat menjadi alternatif yang digunakan dalam pembelajaran yang menyenangkan. GBL dapat mengajak siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga siswa lebih mudah dalam menerima pembelajaran. Siswa cenderung menikmati pembelajaran Ketika proses pembelajaran yang mereka alami terasa menyenangkan dan mudah dipahami. Menurut Maulidina dan Abidin (2018), *Game Based Learning* menjadi salah satu metode pembelajaran yang mempunyai karakteristik dimana proses berlangsungnya pembelajaran dengan bermain.

Berdasarkan grafik "Publikasi Artikel GBL pada Tahun 2020-2024" pada gambar 2, terlihat adanya tren peningkatan jumlah publikasi terkait penelitian *Game Based Learning* (GBL) selama periode tersebut. Pada tahun 2020 dan 2021 jumlah publikasi masih relatif rendah, dengan hanya 1 artikel per tahun. Namun, pada tahun 2022 terjadi sedikit peningkatan dengan jumlah publikasi mencapai 2 artikel. Peningkatan yang lebih signifikan terlihat pada tahun 2023, di mana jumlah publikasi mencapai puncaknya dengan 7 artikel, menunjukkan adanya minat yang semakin besar terhadap penelitian GBL. Namun, pada tahun 2024 jumlah publikasi mengalami penurunan menjadi 4 artikel. Meskipun masih lebih tinggi dibandingkan tahun-tahun awal, penurunan ini mengindikasikan adanya kemungkinan kejenuhan dalam penelitian GBL, perubahan tren penelitian, atau faktor eksternal lainnya yang memengaruhi jumlah publikasi.

Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa penelitian tentang GBL mengalami perkembangan pesat dalam beberapa tahun terakhir, dengan puncak pertumbuhan pada tahun 2023, sebelum mengalami sedikit penurunan pada tahun 2024. Tren ini dapat menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang memengaruhi dinamika publikasi di bidang ini.

Berdasarkan hasil pemetaan pada gambar 3. menunjukkan bahwa media *Game Based Learning* paling banyak digunakan pada jenjang SD dan SMP. Siswa pada jenjang sekolah dasar dan Sekolah Menengah Pertama memiliki karakter siswa yang masih memerlukan bimbingan dari guru, sehingga proses pembelajaran harus dikemas secara menarik dan melibatkan siswa secara penuh sehingga pembelajaran terasa aman, dan nyaman (Chan, et al.,2019). *Game Based Learning* sangat cocok untuk diterapkan kepada siswa Sekolah Dasar dan Siswa Menengah Pertama karena media berbasis *Game Based Learning* menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan mempermudah mengkondisikan siswa dalam mempelajari suatu materi (Mahardikha et al., 2023).

Sementara pada jenjang SMA, dan Universitas siswa dianggap memiliki kemampuan belajar yang mandiri. Selain itu media *Game Based Learning* tidak terlalu cocok digunakan pada jenjang TK. Karena, pada jenjang TK guru harus fokus untuk mengembangakan kemampuan fisik dan motorik anak terlebih dahulu. Keterampilan kognitif anak-anak masih dalam fase awal permulaan sehingga anak-anak TK bukan fokus untuk menerima materi pembelajaran melainkan terfokus pada dunia bermain. Salah satu kemampuan pada anak TK yang berkembang pesat adalah kemampuan fisik dan motoriknya (Sujiono, 2019). Perkembangan kemampuan anak akan terlihat melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan topik yang paling banyak digunakan dalam penelitian yang menerapkan GBL, dengan jumlah 4 artikel atau 27% dari total penelitian. Materi IPA sering dianggap sebagai materi yang berisi pemahaman konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak dan kompleks sehingga susah dipahami serta dimengerti, selain itu materi IPA juga sangat baku sehingga siswa merasa bosan untuk mempelajari. Konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), memerlukan motivasi belajar serta proses pembelajaran yang menyenangkan agar dapat meraih kesuksesan dalam

pengalaman belajar (Pratama, 2019). Informasi atau pengetahuan dapat lebih mudah dipahami oleh siswa ketika mereka menikmati topik yang dipelajari. Sebaliknya, sangat sulit bagi mereka untuk menerima dan memahami informasi yang sudah tidak menarik bagi mereka. Keterlibatan akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran daripada siswa yang tidak aktif (Rohmani et.,all 2021). Metode *Game Based Learning* (GBL) terbukti mampu meningkatkan pencapaian pembelajaran IPA, Pendekatan ini sejalan dengan pendekatan kurikulum 2013 yang terfokus pada aspek pembelajaran aktif, kreatif dan inovatif (Purnama et al., 2023)

Selain pembelajaran IPA terdapat beberapa materi lain yang juga digunakan dalam penelitian GBL meskipun dalam persentase yang lebih kecil antara lain materi tematik (13%) dan Bahasa Inggris (13%) menunjukkan minat yang cukup tinggi, karena pendekatan game dapat membantu siswa dalam menghubungkan berbagai konsep lintas mata pelajaran serta meningkatkan keterampilan berbahasa dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Sejalan dengan penelitian Dewi dan Listiowarni (2019) mengkaji implementasi GBL dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Selain itu GBL terdapat pada pembelajaran sejarah Kebudayaan Islam (8%), PPKN (6%), serta Informatika (7%), mahasiswa sistem komputer (7%) dan Mahasiswa Rekam Medis (7%) menunjukkan bahwa GBL tidak hanya diterapkan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah, tetapi juga mulai digunakan dalam pendidikan tinggi untuk membantu mahasiswa memahami materi yang lebih kompleks. Terdapat satu penelitian pada jenjang TK (7%) yang tidak menggunakan materi tertentu, yang berfokus pada aspek pengembangan kognitif dan motorik anak melalui permainan edukatif. Penerapan GBL pada berbagai mata pelajaran lain menunjukkan bahwa GBL memiliki fleksibilitas yang tinggi dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan di berbagai jenjang pendidikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang ditampilkan dalam Gambar 5, bahwa kompetensi peserta didik yang paling banyak diteliti menggunakan *Game-Based Learning* (GBL) adalah hasil belajar, dengan persentase sebesar 27%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian berfokus pada bagaimana GBL dapat meningkatkan pemahaman dan pencapaian akademik siswa, sejalan dengan tujuan utama pendidikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Purnama et all. (2023) menyatakan bahwa melalui GBL siswa dapat membangun konsep sendiri dan lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga terdapat peningkatan hasil belajar. Selain itu, prestasi dan motivasi belajar menjadi aspek yang cukup banyak diteliti, dengan persentase 20%. Ini mengindikasikan bahwa selain hasil akademik, GBL juga digunakan sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Nofitasari et all. (2023) menyatakan bahwa pembelajaran *Game Based Learning* memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah disampaikan guru.

Berpikir kritis (13%) juga menjadi perhatian dalam penelitian ini, mengingat bahwa pendekatan berbasis permainan dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan reflektif terhadap suatu permasalahan. Model pembelajaran berbasis bermain memberikan pengaruh penting dalam kesanggupan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPA, dimana peserta didik punya nilai rata-rata kesanggupan berpikir kritis yang tinggi (Lubis et all., 2022). Di sisi lain, aspek pemecahan masalah (7%), motorik kasar dan kemampuan sosial emosional (7%), kemampuan kosakata (7%), serta literasi dan numerasi (7%) menunjukkan bahwa GBL juga diterapkan dalam berbagai ranah keterampilan akademik maupun non-akademik. Secara keseluruhan, data ini mengindikasikan bahwa *Game-Based Learning*

Copyright © 2025 The Author(s)

tidak hanya digunakan untuk meningkatkan hasil belajar, tetapi juga diterapkan dalam berbagai kompetensi seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial-emosional. Hasil ini memperkuat pandangan bahwa GBL merupakan metode pembelajaran yang fleksibel dan dapat diterapkan dalam berbagai aspek pendidikan, baik dalam meningkatkan pemahaman akademik maupun keterampilan kognitif dan sosial peserta didik.

Kesimpulan

Studi Literatur terhadap 15 artikel mengenai *Game Based Learning* rentang tahun 2020 sampai 2024 menunjukkan bahwa Media *Game Based Learning* memiliki daya tarik sendiri sehingga terdapat peningkatan yang cukup signifikan pada jumlah publikasi penelitian terkait GBL dari tahun ke tahun, terutama pada tahun 2023. Hal ini menunjukkan adanya minat yang terus tumbuh dalam komunitas akademik untuk mengeksplorasi potensi GBL dalam berbagai bidang, khususnya pendidikan. GBL dapat diaplikasikan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat TK hingga perguruan tinggi. Ini menunjukkan bahwa GBL adalah sebuah metode pembelajaran yang sangat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan belajar pada setiap tahap perkembangan peserta didik. Penggunaan GBL paling banyak ditemukan pada jenjang Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Hal ini menunjukkan bahwa GBL sangat cocok untuk menarik minat belajar siswa pada usia tersebut. Karakteristik siswa SD dan SMP yang masih membutuhkan bimbingan dan pembelajaran yang menyenangkan membuat GBL menjadi pilihan yang tepat. Materi IPA merupakan materi yang paling sering digunakan dalam penelitian yang memanfaatkan media *Game Based Learning* (GBL). Hal ini mengindikasikan bahwa GBL dianggap sebagai metode yang efektif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran IPA.

GBL terbukti menjadi metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, potensi GBL tidak hanya terbatas pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai kompetensi lain yang penting bagi keberhasilan siswa di masa depan.

Ucapan terima kasih

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penyelesaian penelitian ini. Penulis menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada Universitas Pendidikan Ganesha atas dukungan akademik yang diberikan selama proses penelitian ini berlangsung. Ucapan terima kasih juga ditunjukan kepada Ketut Agustini dan I Gde Wawan Sudatha selaku dosen S2 Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bimbingan, wawasan, serta masukan yang berharga dalam penyusunan penelitian ini.

Selain itu penulis juga berterima kasih kepada berbagai peneliti dan akademisi yang telah menghasilkan penelitian terdahulu yang menjadi dasar penyusunan Systematic Literature Review (SLR) ini. Literatur yang telah dikaji memberikan wawasan yang mendalam dan memperkaya analisis dalam penelitian ini. Tak lupa, penulis juga mengapresiasi dukungan dari keluarga, pasangan, dan rekan-rekan sejawat yang telah memberikan motivasi serta semangat dalam menyelesaikan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi refrensi bagi penelitian selanjutnya.

References

Astuti, I. A., Suyanto, S., & Sukoco, S. (2017). Penerapan Metode User Centered Design Pada Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Informasi Interaktif, 2(1), 10–20

Atmajaya, T., Susanta, A., Utari, T., Susanto, E., & Maulidiya, D. (2023). PENGARUH GAME BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA MATERI LINGKARAN KELAS VIII SMP NEGERI 18 KOTA BENGKULU. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, *7*(3), 441-449.

Amalia, E., & Athiyyah, A. (2024). 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. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, *2*(1), 190-201

Bella, L., & Hakiky, D. (2020). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Gerak Dasar Shooting Bola Basket

Chan, F., Kurniawan, A. R., . N., Herawati, N., Efendi, R. N., & Mulyani, J. S. (2019). Strategi Guru Dalam Mengelola Kelas di Sekolah Dasar*. International Journal of Elementary Education, 3(4),* 439. https://doi.org/10.23887/ijee.v3i4.21749

Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi), 3(2), 124–130. https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885

Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021). Pengaruh media pembelajaran kahoot berbasis game based learning terhadap hasil belajar mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(6), 4628-4636.

Lestari, S., & Priyanto, A. (2023). Pengaruh pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SD. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 12(4), 210-223. https://doi.org/10.1234/jpp.2023.12.4.210

Lubis, F. A., Lubis, K. N., & Anas, N. (2022). Pengaruh game based learning (GBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA di SDN 060811 Medan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *8*(2), 2816-2826.

Mahardikha, S. K., Yusuf, M., & Musdad, A. A. (2023). Development of Learning Media Based on Gamification of Hijayyah Letters in Elementary Schools. JTP – *Jurnal Teknologi Pendidikan,* 25(1), 29– 41. https://doi.org/10.21009/jtp.v25i1.34554

Maulidina, M. A., & Abidin, Z. 2018. Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran. 4 (2):113-118

Monalisa, M. (2023). Pengaruh Game Based Learning Mata Pelajaran Informatika Kurikulum Merdeka Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan,* 3(01), 19–29. https://doi.org/10.53977/ps.v3i01.908

Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. Jurnal Kependidikan Media, 12(3), 132-141.

Ni'ma, N. N., Nurhadji, N., & Fauzi, M. (2024). PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR PPKN MELALUI METODE GAME-BASED LEARNING DENGAN MEDIA WORDWALL PADA SISWA KELAS XE DI SMA NEGERI 6 MADIUN. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, *2*(3), 865-875.

Copyright © 2025 The Author(s)

Nofitasari, Y., Murtini, S., & Rohmah, R. R. (2023). Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa dengan Pengajaran Berbasis Game-Based Learning pada Siswa Kelas X-2 SMA Negeri 13 Surabaya. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(2), 6381-6386.

Palloan, P., & Kohar, N. M. (2024). Implementasi Metode Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VII. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, *6*(2), 953-959.

Partovi, T., & Razavi, M. R. (2019). The effect of game-based learning on academic achievement motivation of elementary school students. Learning and Motivation, 68(June), 101592. https://doi.org/10.1016/j.lmot.2019.101592

Pitriani, N. W., & Dantes, N. (2024). Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *13*(1), 643-650.

Pratama, F. (2019). *Pengaruh Motivasi Belajar IPA Siswa Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah Dasar Negeri 0.*

Pratiwi, R., Yuhanna, Y., Sopiah, S., Habadi, N., Harahap, R., & Aminah, R. (2021). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Metode Game Based Learning. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(2), 123-130.

Pujayanti, F. H., Sumiharsono, R., & Triwahyuni, E. (2023). Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Dan Kemampuan Sosial Emosional Anak TK (The Effect of Game Based Learning Methods on Gross Motor Abilities and Social Emotional Abilities of Kindergarten Children). *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *4*(2), 1435-1444.

Purnama, A. V., Arafat, Y., & Heldayani, E. (2023). Pengaruh Metode Game Based Learning (GBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Energi Alternatif di SD Negeri 02 Lahat. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(3), 9040-9050.

Rohmani, R., Apriza, B., & Mahendra, Y. (2021). Pengembangan gim kuis edukasi suplemen buku ajar pengantar dasar IPA berbasis website. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran),* 7(2), 194-208. https://doi.org/10.22219/jinop.v7i2.18576

Shellyna, S., Sari, D. P., & Suryani, N. (2023). Manfaat Game Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa di Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 3(2), 45-56.

Siagian, C. B., Silaban, G. C., Marbun, E. M. Y., Purba, I. M., Panjaitan, A., Sirait, E. U. M., ... & Sibarani, I. S. (2023). Penggunaan "Fun With English" Dengan Metode Game Based Learning Untuk Melatih Kemampuan Kosakata Di Smp Negeri 3 Pematangsiantar. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, *1*(2), 75-84.

Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Riset, 2*(2), 86-93.

Sujiono, Y. N. (2019) *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks

Ulfa, E. M., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(6), 9344-9355.

Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *10*(3), 198-206.

---Halaman ini sengaja dikosongkan---