

PENERAPAN METODE *GAME BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA MI MA'ARIF CANDIREJO

Widayati Lestari¹, Putri Meisaraoh², Siti Rohmah³, Nur Milasari⁴, Nurul Kholifah
Aminatul Itsnaini⁵

¹Psikologi Islam, Universitas Islam Negeri Salatiga

^{2,5}Ekonomi Syariah, Universitas Islam Negeri Salatiga

^{3,4}Perbankan Syariah, Universitas Islam Negeri Salatiga

Email: sitirrrr848@gmail.com

ABSTRAK

Pengabdian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berfikir kritis siswa MI Ma'arif Candirejo melalui penerapan metode *game based learning*. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Melalui serangkaian permainan edukatif yang dirancang khusus, penelitian ini berupaya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini melibatkan siswa kelas dua di MI Ma'arif Candirejo. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan fokus pada permainan edukatif yang berbeda, meliputi konsep warna, jenis garis, dan operasi dasar matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* mampu meningkatkan antusiasme, motivasi belajar, pemahaman konsep, dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa melaporkan antusiasme yang lebih tinggi dan kemudahan dalam memahami materi pembelajaran. Wali kelas dan kepala sekolah juga mengamati peningkatan keaktifan siswa di kelas.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, Keterampilan Berpikir Kritis, Inovasi Pembelajaran, Siswa

ABSTRACT

The research aims to overcome the problem of conventional learning methods that are less effective in attracting interest and increasing understanding of MI Ma'arif Candirejo students through the application of game based learning methods. Through a series of specially designed educational games, this research seeks to create a fun and interactive learning environment, so that it is expected to increase student motivation and involvement in the learning process. This activity involves students at MI Ma'arif Candirejo. Learning activities were carried out in three meetings with a focus on different educational games, including color concepts, types of lines, and basic mathematical operations. The result showed that the application of Game Based Learning was able to increase students' enthusiasm, learning motivation, concept understanding, and participation in learning activities. Student reported higher enthusiasm and ease in understanding the learning materials. The homeroom teacher and principal also observed an increase in student engagement in the classroom.

Keywords: *Game Based Learning*, *Critical Thinking Skills*, *Learning Innovation*, *Students*

PENDAHULUAN

Tri Dharma Perguruan Tinggi merupakan tiga pilar utama yang menjadi landasan dan kewajiban bagi setiap institusi pendidikan tinggi di Indonesia. Ketiga pilar tersebut meliputi pendidikan dan pengajaran, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat (Jamaluddina et al., 2022). Pengabdian masyarakat, sebagai salah satu dari tiga dharma tersebut, memiliki peran penting dalam mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk kemajuan masyarakat. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat, perguruan tinggi dapat berkontribusi secara langsung dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat, termasuk dalam bidang pendidikan.

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan suatu bangsa (Herdiansyah & Kurniati, 2020). Kualitas pendidikan, terutama di tingkat dasar, menjadi penentu bagi perkembangan sumber daya manusia di masa depan. Namun, masih ada beberapa permasalahan yang sering dihadapi, salah satunya yaitu metode pembelajaran yang kurang efektif dan menarik bagi siswa, terutama di tingkat sekolah dasar (Magdalena et al., 2020). Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ma'arif Candirejo, sebagai salah satu institusi pendidikan dasar juga menghadapi tantangan serupa. Metode pembelajaran konvensional yang diterapkan seringkali kurang mampu menarik dan memotivasi siswa untuk belajar. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan kurangnya keterlibatan dalam proses belajar-mengajar. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Penerapan pembelajaran berbasis permainan atau *game based learning* (GBL) dinilai sebagai salah satu pendekatan yang efektif dalam mengatasi permasalahan tersebut, terutama jika ditinjau dari indikator motivasi (Dipani, 2023). Metode ini menggabungkan unsur permainan dengan konten pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa. (Paulina et al., 2023) menyatakan bahwa penggunaan metode GBL dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar dapat meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran dan motivasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini disebabkan oleh kemampuan metode GBL dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang, serta memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan atau *game based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan komunikasi (Wahyuning, 2022). Melalui permainan edukatif, siswa dihadapkan pada berbagai situasi yang memerlukan analisis, pengambilan keputusan, dan penerap konsep-konsep yang telah dipelajari. Proses tersebut tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, namun juga mengembangkan keterampilan kognitif yang lebih tinggi.

Dalam konteks sekolah dasar MI Ma'arif Candirejo, penerapan *game based learning* diharapkan menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran terutama pada kelas dua. Melalui kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilakukan mahasiswa UIN Salatiga, mahasiswa dapat berperan aktif dalam mengimplementasikan metode ini. Sehingga kegiatan ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa di MI Ma'arif Candirejo, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa dalam mengaplikasikan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah, sekaligus mengembangkan kepekaan sosial mahasiswa terhadap permasalahan masyarakat. Kegiatan ini tidak hanya sejalan dengan misi pengabdian masyarakat dalam tri dharma

perguruan tinggi, tetapi juga merupakan langkah konkret dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital dan mempersiapkan generasi penerus bangsa yang berkualitas.

MATERI DAN METODE

Metode Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di MI Ma'arif Candirejo untuk siswa kelas dua dengan tujuan utama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan metode *game based learning* (GBL). Metode ini dipilih karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai target yang direncanakan, metode pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui media game pada siswa di MI Ma'arif Candirejo tahapannya adalah sebagai berikut:

1. Persiapan pelaksanaan, tahap persiapan dimulai dengan melakukan koordinasi antara tim pengabdian masyarakat UIN Salatiga dan pihak MI Ma'arif Candirejo. Pertemuan awal diadakan untuk membahas tujuan kegiatan, jadwal pelaksanaan, dan kebutuhan teknis. Tim pengabdian kemudian melakukan analisis kebutuhan dengan mewawancarai guru-guru dan mengobservasi kondisi pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil analisis, tim merancang serangkaian permainan edukatif yang sesuai dengan kurikulum dan tingkat pemahaman siswa. Permainan ini dirancang untuk mencakup beberapa mata pelajaran seperti seni budaya, dan matematika.
2. Pelaksanaan kegiatan, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, masing-masing dengan fokus pada *game* edukatif yang berbeda. Pertemuan pertama, *game* eksperimen warna untuk memperkenalkan konsep warna primer dan sekunder melalui eksperimen dan pembuatan karya seni. Pertemuan kedua, *game* menebak gambar untuk memperkenalkan dan penguatan pemahaman tentang jenis-jenis garis dan ciri-cirinya. Pertemuan terakhir, *game* berhitung untuk memperkenalkan konsep operasi dasar matematika melalui permainan estafet "cepat tepat hitung".
3. Evaluasi, tim pengabdian masyarakat melakukan pengamatan terhadap antusiasme, partisipasi, dan interaksi siswa selama kegiatan berlangsung. Kemudian melakukan diskusi dengan wali kelas serta kepala sekolah terkait pemahaman siswa selama mengikuti kegiatan.

Lokasi Kegiatan

Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan di MI Ma'arif Candirejo, tepatnya di Jl. Mertakusuma 03, Candirejo, Kec. Tuntang, Kab. Semarang, Prov. Jawa Tengah.

Peserta Kegiatan

Kegiatan ini diikuti oleh siswa/i dan wali kelas kelas dua MI Ma'arif Candirejo, serta Mahasiswa Pengabdian Masyarakat sejumlah 4 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan mahasiswa UIN Salatiga di MI Ma'arif Candirejo untuk siswa kelas dua dengan menerapkan metode *game based learning* telah berhasil dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan pembelajaran dan sekali

untuk bahan evaluasi. Setiap pertemuan dirancang untuk mengembangkan kreativitas, meningkatkan pemahaman konsep, dan melatih keterampilan motorik siswa melalui berbagai permainan edukatif. Pada hasil dan pembahasan berikut akan diuraikan kegiatan pembelajaran yang diikuti kurang lebih 36 siswa:

1. Pertemuan Pertama: Eksperimen Warna dan Karya Seni

Pada pertemuan pertama, siswa diajak untuk melakukan eksperimen warna menggunakan pewarna makanan dan membuat karya seni dengan teknik unik menggunakan bahan-bahan sederhana seperti daun pepaya, sikat gigi, sisir, dan kertas manila.



Gambar 1. Mencampurkan Warna Dan Pembuatan Karta Seni Dokumentasi Tim Pengabdian

Kegiatan eksperimen warna dan pembuatan karya seni pada pertemuan pertama terbukti efektif dalam merangsang kreativitas dan meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep warna. Teknik yang digunakan dalam membuat karya seni menawarkan pengalaman sensorik yang kaya bagi siswa. Mereka dapat merasakan tekstur daun pepaya, mengamati bagaimana warna menyebar diatas kertas, dan melihat pola-pola unik yang terbentuk dari penggunaan sisir. Proses ini tidak hanya mengembangkan keterampilan seni visual mereka tetapi juga merangsang rasa ingin tahu dan kemampuan observasi konsep seni cetak yang diperkenalkan melalui penggunaan daun pepaya sebagai cetakan alami membuka wawasan siswa tentang berbagai teknik dalam berkarya.

Tingginya tingkat partisipasi dan antusiasme siswa menunjukkan bahwa pendekatan *game based learning* dalam bentuk eksperimen seni dapat menjadi metode yang efektif untuk menarik minat dan mempertahankan fokus siswa kelas 2 MI. kegiatan ini juga mendorong kolaborasi dan interaksi sosial positif antar-siswa saat mereka berbagi bahan dan mengamati karya satu sama lain.

2. Pertemuan Kedua: *Game* Tebak Gambar

Pada pertemuan kedua, siswa diajak untuk bermain *game* tebak gambar yang dikombinasikan dengan aktivitas fisik berupa estafet lompat gambar. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang jenis-jenis garis sambil melatih koordinasi dan kerjasama tim.



Gambar 2. Bermain Lompat Gambar Dan Tebak Gambar Bentuk Garis Dokumentasi Tim Pengabdian

Game tebak gambar yang dikombinasikan dengan estafet lompat gambar terbukti menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang jenis-jenis garis. Pendekatan multi-sensorik ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya melihat dan mengidentifikasi jenis garis, tetapi juga mampu membedakan jenis bangun datar satu dengan yang lainnya melalui estafet lompat gambar.

Komponen estafet lompat dengan gambar dalam permainan tidak hanya meningkatkan aktivitas fisik siswa tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan motorik, keseimbangan, dan koordinasi. Hal ini sejalan dengan prinsip pendidikan holistik yang menekankan perkembangan fisik seiring dengan perkembangan kognitif (Ali Abdurroziq & Muh. Hanif, 2024). Selain itu, aspek kerjasama tim yang terbangun selama permainan merupakan nilai tambah signifikan. Siswa belajar untuk berkomunikasi efektif, mengatur strategi, dan saling mendukung dalam kelompok. Keterampilan social-emosional ini penting untuk perkembangan pribadi dan akademik siswa di masa depan.

3. Pertemuan Ketiga: *Game* Cepat Tepat Hitung

Pada pertemuan terakhir, siswa berpartisipasi dalam *game* “cepat tepat hitung” yang dipadukan dengan aktivitas estafet lompat sepatu. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa sambil tetap mempertahankan aktivitas fisik dan kerjasama tim.



Gambar 3. Bermain Lompat Sepatu Dan Mengerjakan Soal Matematika Dokumentasi Tim Pengabdian

Integrasi aktivitas fisik dengan pembelajaran kognitif dalam permainan ini sejalan dengan penelitian Prima (2019) bahwa aktivitas fisik memungkinkan otak dan tubuh mencapai keseimbangan yang menciptakan situasi belajar yang baik bagi siswa. Peningkatan kerjasama tim yang konsisten mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat efektif dalam mengembangkan keterampilan social-emosional siswa. Melalui metode pembelajaran ini juga, siswa merasa lebih tertarik dan kurang takut terhadap matematika setelah berpartisipasi dalam permainan. Matematika sering dianggap sebagai subjek yang menakutkan atau sulit oleh banyak siswa, dan mengubah persepsi ini di usia dini dapat memiliki dampak positif jangka panjang pada prestasi akademik siswa dalam matematika.

4. Evaluasi Kegiatan

Setelah kegiatan pembelajaran, tim pengabdian masyarakat melakukan evaluasi dan refleksi kegiatan tersebut. Berdasarkan wawancara dengan 36 siswa kelas dua, ditemukan bahwa penerapan *game based learning* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar mereka. Siswa melaporkan bahwa mereka lebih antusias untuk mengikuti pelajaran dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk yang menyenangkan dan menantang, siswa cenderung lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Hal tersebut sejalan dengan teori motivasi bahwasannya seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya (Yogi Fernando et al., 2024). Salah satu siswa berinisial SF menyatakan, "Belajar sambil main *game* seperti ini seru banget kak, aku tidak sabar diajar kakak-kakak lagi". Pernyataan ini menggambarkan bagaimana *game based learning* berhasil mengubah persepsi siswa terhadap proses pembelajaran, dari sesuatu yang mungkin dianggap membosankan menjadi aktivitas yang dinantikan.

Para siswa juga melaporkan bahwa mereka lebih mudah memahami konsep-konsep pelajaran yang diajarkan melalui *game based learning*. Visualisasi dan interaktivitas yang ditawarkan oleh metode ini membantu siswa untuk lebih cepat menangkap dan mengingat informasi. Hal tersebut sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivisme bahwa orang menghasilkan pengetahuan dan membentuk makna berdasarkan pengalaman mereka (Sugrah, 2020). Seorang siswa berinisial RP menyampaikan, "Aku lebih mudah mengerti dan mengingat jenis-jenis garis dan pencampuran warna sejak bermain *game* minggu kemarin kak". Ini menunjukkan bahwa *game based learning* memudahkan siswa untuk memahami dan mengingat materi pembelajaran.



Gambar 4. Wawancara Terhadap Siswa Kelas Dua Dokumentasi Tim Pengabdian

Wawancara dengan dua wali kelas dan kepala sekolah mengungkapkan bahwa penerapan *game based learning* telah meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran di kelas. Para guru melaporkan bahwa siswa menjadi lebih *responsive*, dan lebih sering mengajukan pertanyaan. Salah satu wali kelas menyatakan, “Saya melihat ada sedikit perubahan di kelas 2A mba, siswa yang biasanya pasif sekarang lebih aktif berpartisipasi”. Observasi ini menunjukkan bahwa *game based learning* berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan mendorong partisipasi aktif seluruh siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Erina Hannawita Br Sembiring & Tanti Listiani (2023) yang menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya kurang aktif menjadi aktif dalam proses pembelajaran melalui penerapan *game based learning*.



Gambar 5. Wawancara dengan Guru di Ruang Kantor Dokumentasi Tim Pengabdian

KESIMPULAN

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat, mahasiswa UIN Salatiga berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif dengan menerapkan metode *game based learning*, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa *game based learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Maka penelitian ini membuktikan bahwa penerapan *Game Based Learning* (GBL) pada siswa kelas dua MI

Ma'arif Candirejo dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kegiatan eksperimen warna berhasil merangsang kreativitas dan pemahaman siswa tentang konsep warna. Permainan tebak gambar dan cepat tepat hitung yang dikombinasikan dengan aktivitas fisik tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika dan geometri, tetapi juga melatih keterampilan motorik, koordinasi, dan kerjasama tim. Secara keseluruhan, *game based learning* terbukti menjadi metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, berdasarkan evaluasi dari siswa, wali kelas, dan kepala sekolah menunjukkan respon positif terhadap penerapan *game based learning*, dengan peningkatan keterlibatan siswa dan perubahan persepsi terhadap mata Pelajaran yang dianggap sulit.

Saran Kegiatan Lanjutan

Semoga hasil pengabdian ini dapat menginspirasi kegiatan-kegiatan serupa di masa mendatang. Namun masih diperlukan upaya lanjutan seperti melakukan diversifikasi permainan. Seperti mengembangkan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran yang berbeda dan tingkat perkembangan siswa. Selanjutnya dapat juga memanfaatkan teknologi seperti aplikasi pembelajaran, video interaktif untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing kami Widayati Lestari, M. Psi, tim pengabdian masyarakat UIN Salatiga, Kepala Sekolah, pengajar dan siswa kelas dua MI Ma'arif Candirejo yang sudah bekerja sama untuk mensukseskan kegiatan pengabdian masyarakat.

REFERENCES

- Ali Abdurroziq, & Muh. Hanif. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Perkembangan Holistik Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MTs MINAT Kesugihan Cilacap. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 6(3), 706–722. <https://doi.org/10.47467/jdi.v6i3.2651>
- Dipani, M. A. (2023). Inovasi Metode Pembelajaran menggunakan Game-Based Learning (GBL) untuk Memotivasi Pelajar Innovative. *Prosiding SAINTEK*, 2(1), 2962–3545.
- Erina Hannawita Br Sembiring, & Tanti Listiani. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26–40. <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708>
- Herdiansyah, D., & Kurniati, P. S. (2020). Pembangunan Sektor Pendidikan Sebagai Penunjang Indeks Pembangunan Manusia Di Kota Bandung. *Jurnal Agregasi: Aksi Reformasi Government Dalam Demokrasi*, 8(1), 43–50. <https://doi.org/10.34010/agregasi.v8i1.2765>
- Jamaluddina, Dwi Arianti, B. D., Novianti, B. A., & Asrobi, M. (2022). Desain Sistem Informasi Tri Dharma Perguruan Tinggi Univesitas Hamzanwadi. *Infotek: Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 5(2), 392–401. <https://doi.org/10.29408/jit.v5i2.6218>

- Magdalena, I., Fauziah, S., Sari, P. W., & Berliana, N. (2020). Analisis Faktor Siswa Tidak Memperhatikan Penjelasan Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 283–295.
- Paulina, C., Rokmanah, S., Syachruraji, A., Pendidikan, S., Sekolah, G., & Ageng, U. S. (2023). *Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di SD*. 7, 31348–31354.
- Prima, E. (2019). *Perbedaan Biologis dalam Pembelajaran dan Dampak dari Gerakan Fisik pada Otak Anak*. 14(2), 271–290. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v14i2.2019.pp>
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Wahyuning, S. (2022). *Pembelajaran ipa interaktif dengan game based learning*. 4(2).
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>