

---

## PENGARUH PENGGUNAAN GAME BASED LEARNING BERBASIS TEKNOLOGI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

**Penulis : St Khoirotun Nisa'**  
Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan  
email : sitikhirotunn@gmail.com

---

### Informasi Artikel

#### Riwayat Artikel :

Submit, .....  
Revisi, .....  
Diterima,.....  
Publish, .....

---

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. Salah satu pendekatannya yaitu Game Based Learning (GBL) berbasis teknologi yaitu metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan digital dengan materi pelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan GBL berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimental dengan desain nonequivalent control grup design. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen belajar menggunakan GBL berbasis teknologi dan kelompok kontrol yang belajar konvensional. Instrumen pengumpulan data berupa angket motivasi belajar, lembar observasi, dan wawancara pendukung. Analisis data dilakukan uji test untuk membandingkan hasil kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Siswa yang belajar melalui GBL berbasis teknologi lebih aktif, antusias serta menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi pembelajaran. Faktor interaktif, tantangan, serta penghargaan dalam permainan terbukti mampu mendorong keterlibatan emosional siswa yang pada akhirnya mampu memperkuat motivasi intrinsik mereka. Dengan demikian, penerapan GBL berbasis teknologi dapat dijadikan strategi pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan belajar sekaligus untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital.

#### Kata Kunci :

Game Based Learning, Teknologi pendidikan, Motivasi belajar, inovasi pembelajaran, siswa



*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license*



---

#### Corresponding Author:

Nama .....  
Afiliasi .....  
Email: .....

Pendidikan di era digital menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik generasi siswa saat ini. Salah satu permasalahan yang sering dihadapi adalah rendahnya motivasi belajar siswa akibat metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Rendahnya motivasi berdampak pada menurunnya hasil belajar serta keterlibatan siswa di kelas. Salah satu strategi pembelajaran inovatif yang dapat dilakukan adalah Game Based Learning (GBL). GBL memanfaatkan unsur permainan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa belajar dalam suasana menyenangkan, menantang dan interaktif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa GBL mampu meningkatkan keterlibatan siswa, minat belajar, serta pemahaman materi. Namun, penerapan GBL berbasis teknologi masih jarang diintegrasikan secara optimal dalam konteks pembelajaran formal di sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan GBL berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa, dengan harapan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran sekolah. Pendidikan di era digital menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu tantangan terbesar dalam dunia pendidikan adalah menumbuhkan motivasi belajar siswa yang cenderung menurun akibat metode pembelajaran yang monoton, kurang interaktif, dan tidak sesuai dengan gaya belajar generasi digital saat ini.

Game Based Learning (GBL) berbasis teknologi hadir sebagai alternatif strategi pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut teori motivasi belajar, keterlibatan aktif siswa dapat meningkat apabila mereka diberikan stimulus berupa aktivitas yang menyenangkan, kompetitif, sekaligus edukatif. GBL memanfaatkan mekanisme permainan seperti tantangan, poin, level, dan penghargaan untuk menumbuhkan semangat belajar. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan GBL dapat meningkatkan hasil belajar, kreativitas, dan keterampilan kolaborasi siswa. Namun, yang paling menonjol adalah perannya dalam meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa. Melalui pendekatan berbasis teknologi, seperti penggunaan aplikasi edukasi, mobile games, dan platform interaktif, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis **pengaruh penggunaan Game Based Learning berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa.**

## 1. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimental. Desain yang digunakan adalah nonequivalent control group design yaitu melibatkan 2 kelompok.

1. Kelompok eksperimen : siswa yang menggunakan GBL berbasis teknologi dalam proses pembelajaran
2. Kelompok kontrol : siswa yang belajar dengan metode konvensional

Instrumen pengumpulan data meliputi :

1. Angket motivasi belajar dengan skala likert
  2. Observasi aktivitas siswa selama pembelajaran
  3. Wawancara untuk memperkuat data kualitatif
- Data dianalisis menggunakan uji t-test independent sample dengan bantuan program statistik untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara kedua kelompok

## 2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa terhadap perbedaan signifikan motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Uji t-test menunjukkan nilai signifikan  $< 0,05$  yang berarti penggunaan GBL berbasis teknologi berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa pada kelompok eksperimen terlihat lebih aktif, antusias dan memiliki minat lebih besar dalam menyelesaikan tugas. Unsur tantangan, kompetensi sehat, serta penghargaan dalam game terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik. Selain itu, interaktivitas teknologi membuat siswa lebih fokus dan tidak cepat bosan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa GBL efektif dalam meningkatkan keterlibatan dalam belajar siswa serta memfasilitasi pembelajaran bermakna. Dengan demikian GBL berbasis teknologi dapat dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa.

## 3. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan :

1. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan Game Based Learning berbasis teknologi berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Siswa yang belajar dengan GBL, menunjukkan antusiasme, keterlibatan aktif, serta semangat belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan metode konvensional. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengintegrasikan GBL berbasis teknologi dalam pembelajaran sebagai salah satu strategi inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Penggunaan Game Based

- Learning berbasis teknologi berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa..
2. GBL mampu meningkatkan aspek perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan siswa dalam proses belajar.
  3. Penerapan GBL membutuhkan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi serta dukungan sarana prasarana yang memadai.

Dengan demikian, GBL berbasis teknologi layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital.

#### 4. REFERENSI

- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179.
- Prensky, M. (2017). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, H. (2021). *Teknologi Pendidikan di Era Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2020). Video games and learning motivation: A research review. *Journal of Educational Technology*, 35(2), 115–128.

**Aturan Penulisan Jurnal Education And Development**

- Tulisan belum pernah dipublikasikan sebelumnya, juga belum pernah diterbitkan di jurnal lain.
- Tulisan merupakan hasil penelitian
- Tulisan ilmiah menggunakan bahasa Indonesia baku, setiap kata asing dicari padanannya dalam bahasa Indonesia baku, dan tidak perlu menyertakan bahasa asingnya.
- Kalimat yang diambil dari tulisan ilmiah dalam bahasa asing diterjemahkan dalam bahasa Indonesia baku.
- Referensi menggunakan aturan author, date hanya mencantumkan nama belakang penulis dan tahun tulisan (contoh: Fauzi, 2021) dan mohon dicek ulang dengan daftar pustaka (sangat membantu jika menggunakan fasilitas bibliography yang ada di word processor)
- Tidak menggunakan catatan kaki
- Tulisan ilmiah dikirimkan dengan format:
  - Ukuran kertas yang digunakan ukuran A4
  - Panjang tulisan minimum 10 halaman
  - Margin keliling 1” atau 2,5 cm
  - Spasi 1
  - Judul dan Abstrack dibuat dalam 1 kolom
  - Mulai dari Pendahuluan sampai referensi dibuat dalam bentuk 2 kolom
  - Huruf Times New Roman, ukuran 10
  - Semua jenis rumus ditulis menggunakan Mathematical Equation (bagi pengguna MS Word ada di bagian Insert => Equation), termasuk pembagian/fraksi, Zigma, Akar, Matriks, Integral, Limit/Log, Pangkat, dsb
  - Semua jenis simbol menggunakan simbol standar yang ada di Word Processor (bagi pengguna MS Word ada di bagian Insert => Symbol)
  - Judul tabel dan gambar ditulis di tengah, title case, dengan jarak 1 spasi dari tabel atau gambarnya. Tulisan “Tabel” atau “Gambar” dengan nomornya diletakkan satu baris sendiri.
  - Judul tabel diletakkan di atas tabel (sebelum tabel) dan judul gambar diletakkan di bawah gambar (setelah gambar).
  - Penulisan sumber tabel atau gambar diletakkan di bawah tabel dan gambar (center pada gambar dan sejajar tabel pada tabel dengan huruf 10 pt).
  - Pada gambar, penulisan sumber diletakkan setelah judul gambar dengan jarak 1 spasi. Tulisan dalam table 10 pt.

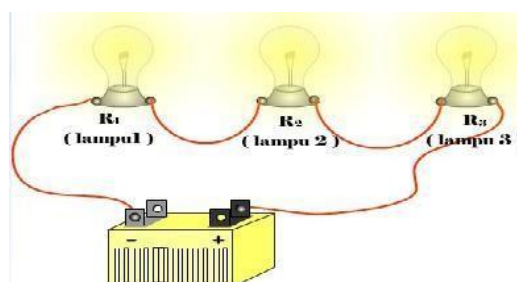
Tabel 2 Hasil Uji t Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) dan Penyerapan Tenaga Kerja

Model	Unstandardized Coefficients		Standard ized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	20409.707	9823.428		2.078	.057
PDR B	.022	.004	.848	5.995	.000

a. Dependent Variable: Tenaga\_Kerja

Sumber : Olahan data SPSS versi 20

Contoh gambar:



Gambar 1. Skema Rangkaian Listrik