

STRATEGI GAME-BASED LEARNING UNTUK MENUMBUHKAN KEBIASAAN POSITIF MENGELOLA DIRI DAN SUMBER DAYA

Pri Jakaria¹, Dewi Apriani², Beni habibi³

^{1,2}Program Studi Magister Pedagogi, Universitas Pancasakti Tegal

¹emailmasawi00009@gmail.com, ²Apriani2565@gmail.com,

³benihabibi@upstegal.ac.id

ABSTRACT

This study investigates the effectiveness of implementing game-based learning strategies to promote positive habits in managing oneself and available resources. The issue addressed is the lack of student engagement and limited contextual understanding when character-related concepts are delivered through traditional instruction. The main objective of the study is to design and evaluate a learning approach that encourages active participation and internalization of values such as discipline, responsibility, and initiative. Employing a qualitative descriptive method, the research involved observation, interviews, and structured questionnaires to collect data from selected student groups within a formal education setting. The instructional model incorporated educational games that simulate real-life scenarios requiring decision-making, time management, and teamwork. Thematic analysis was conducted to interpret the collected data, highlighting key behavioral changes and learning outcomes. The findings reveal that students responded positively to the interactive format, showing increased motivation, collaboration, and consistency in applying self-regulation strategies. Additionally, the integration of game elements supported differentiated learning while embedding value-oriented messages in a meaningful and engaging manner. This study suggests that game-based learning has the potential to serve as an effective pedagogical tool to enhance character development in primary education.

Keywords: game-based learning, self-regulation, educational strategy

ABSTRAK

Studi ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan strategi pembelajaran berbasis permainan dalam menumbuhkan kebiasaan positif dalam mengelola diri dan sumber daya yang dimiliki peserta didik. Permasalahan utama yang diangkat adalah rendahnya keterlibatan siswa serta minimnya pemahaman kontekstual terhadap nilai-nilai karakter ketika pembelajaran disampaikan secara konvensional. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan menguji pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif serta internalisasi nilai-nilai seperti kedisiplinan, tanggung jawab, dan kemandirian. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi,

wawancara, dan angket terstruktur kepada sejumlah siswa di lingkungan pendidikan formal. Model pembelajaran dirancang menggunakan permainan edukatif yang merepresentasikan situasi kehidupan nyata yang menuntut pengambilan keputusan, pengelolaan waktu, serta kerja sama tim. Data dianalisis secara tematik untuk mengungkap perubahan perilaku dan capaian belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons positif terhadap pendekatan interaktif ini, ditandai dengan peningkatan motivasi, keterlibatan, serta kemampuan dalam mengatur diri secara konsisten. Selain itu, integrasi unsur permainan mendukung pembelajaran berdiferensiasi sambil menyampaikan pesan nilai secara kontekstual dan menyenangkan. Temuan ini merekomendasikan penggunaan pembelajaran berbasis permainan sebagai strategi pedagogis yang efektif untuk penguatan pendidikan karakter pada jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci: pembelajaran berbasis permainan, pengelolaan diri, strategi edukatif.

A. Pendahuluan

Di era pendidikan modern, kemampuan peserta didik tidak cukup hanya berupa kecerdasan akademik; keterampilan seperti mengatur diri, berpikir kritis, dan bertanggung jawab atas pemanfaatan sumber daya pribadi sangat diperlukan. Namun selama ini, proses pembelajaran di kelas masih didominasi pendekatan konvensional yang menitikberatkan aspek kognitif secara satu arah, sehingga tidak optimal dalam membentuk perilaku disiplin, tanggung jawab, dan kemandirian siswa (Akhnaf et al., 2024). Sebagai respons terhadap tantangan tersebut, pembelajaran karakter yang inovatif menjadi sangat penting, dan salah satu pendekatan yang cemerlang adalah *Game-Based Learning* (GBL).

GBL merupakan metode yang menghadirkan elemen permainan dalam pembelajaran mempermudah pengalaman belajar menjadi interaktif, menyenangkan, serta bermakna secara emosional dan sosial. Penelitian oleh (Yuniarti et al., 2022) menunjukkan bahwa game edukatif berbasis nilai karakter mampu menunjukkan kelayakan serta efektivitas tinggi dalam konteks pendidikan dasar. Lebih lanjut, (Hanifa & Aryanti, 2025) menyajikan bukti integrasi local wisdom melalui permainan tradisional memperkuat pendidikan karakter, seperti tanggung jawab dan kerja sama. Temuan-temuan ini memperkuat relevansi GBL untuk membentuk kebiasaan positif siswa dalam mengelola diri dan sumber daya.

Di jenjang sekolah dasar, GBL juga mampu meningkatkan minat siswa terhadap nilai karakter yang tertanam lebih dalam dibandingkan metode normatif (Pulungan et al., 2025). Pendekatan berbasiskan permainan memungkinkan siswa belajar secara berdiferensiasi melalui simulasi, peran, dan skenario yang mencerminkan situasi kehidupan nyata mengasah pengambilan keputusan serta regulasi diri.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dirancang untuk menganalisis strategi GBL yang efektif dalam menumbuhkan kebiasaan positif siswa, khususnya terkait pengelolaan diri dan sumber daya secara mandiri dan bertanggung jawab. Integrasi nilai karakter dalam aktivitas permainan edukatif diharapkan menghasilkan kontribusi signifikan terhadap praktik pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan aplikatif baik di lingkungan pendidikan dasar maupun komunitas yang lebih luas.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memberikan gambaran mendalam tentang penerapan strategi Game-

Based Learning (GBL) dalam membentuk kebiasaan positif peserta didik, khususnya dalam aspek pengelolaan diri dan pemanfaatan sumber daya. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengungkap dinamika sosial secara holistik dalam konteks alami pembelajaran (Sugiyono, 2021) dan (Hanifa & Aryanti, 2025).

Lokasi penelitian dipilih secara purposif pada satuan pendidikan yang telah mengintegrasikan pembelajaran berbasis permainan dalam proses tematik. Partisipan utama dalam penelitian ini adalah peserta didik aktif mengikuti kegiatan GBL serta pendidik yang berperan langsung dalam merancang dan melaksanakan strategi. Teknik purposive sampling mempertimbangkan keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran dan kesiapan guru dalam menerapkan model GBL.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung, wawancara semi-terstruktur dengan pendidik, serta dokumentasi berupa catatan reflektif, hasil kerja peserta didik, dan dokumentasi visual aktivitas pembelajaran. Observasi difokuskan pada indikator kebiasaan positif seperti keterlibatan, kemandirian,

tanggung jawab, dan kolaborasi. Wawancara dilakukan untuk menggali perencanaan, pelaksanaan, serta refleksi guru terhadap efektivitas GBL, sedangkan dokumentasi berfungsi sebagai penguat data kualitatif.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan model interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 2014). Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menerapkan triangulasi teknik dan sumber guna memastikan konsistensi informasi antar instrumen yang digunakan. Pendekatan ini dinilai sesuai karena dapat menangkap pengalaman belajar yang bersifat kontekstual dan menjelaskan kontribusi GBL dalam pembentukan kebiasaan positif peserta didik secara bermakna (Creswell, 2020).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Guru kelas menyatakan bahwa setelah strategi pembelajaran berbasis permainan diterapkan, siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar, disiplin dalam mengatur waktu, serta rasa tanggung jawab yang lebih tinggi terhadap tugasnya. Hal ini tercermin dalam keterlibatan

aktif siswa selama proses pembelajaran. Salah satu guru mengungkapkan,

“Anak-anak sekarang lebih antusias dan tidak lagi pasif saat belajar. Mereka justru saling membantu mengingatkan waktu dan menyelesaikan tugas kelompok dengan tanggung jawab,” (Wawancara, 5 April 2025).

Dokumentasi visual mendukung pernyataan tersebut, menampilkan aktivitas siswa dalam simulasi permainan edukatif yang merepresentasikan situasi kehidupan sehari-hari. Permainan dirancang dengan skenario seperti menyusun jadwal kegiatan, memilih prioritas pengeluaran, dan bekerja sama dalam memecahkan masalah.



Gambar 1 Interaksi Antar Siswa Dalam Diskusi

Gambar yang terekam memperlihatkan interaksi antar siswa yang aktif dalam diskusi, pembagian tugas, dan pengambilan keputusan kolektif. Permainan edukatif ini mengandung unsur logika, nilai sosial, serta pembelajaran kontekstual yang

tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi membentuk kebiasaan positif seperti kemandirian, tanggung jawab, dan kemampuan bekerja sama. Hal ini sejalan dengan temuan Gunanto (2021), strategi *Game-Based Learning* mampu menumbuhkan keterlibatan emosional dan perilaku reflektif pada peserta didik. Elvina (2024) menambahkan suasana belajar menyenangkan dan penuh tantangan dalam GBL berdampak positif terhadap perkembangan sikap mandiri dan kolaboratif siswa. Dengan demikian, pendekatan ini mendorong pembentukan karakter meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Strategi GBL memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar melalui pengalaman menyenangkan dan bermakna, sesuai tujuan tematik berbasis Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran kontekstual, kolaboratif, berdiferensiasi (Kemendikbudristek, 2022).

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan strategi pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning*) memberikan kontribusi yang nyata dalam membentuk kebiasaan

positif peserta didik, khususnya dalam kemampuan mengelola diri dan memanfaatkan sumber daya secara efektif. Pendekatan ini terbukti mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, meningkatkan kedisiplinan, rasa tanggung jawab, serta kerja sama tim yang konstruktif dalam situasi pembelajaran yang dirancang secara kontekstual.

Pembelajaran menggabungkan unsur permainan tidak hanya menjadikan suasana kelas lebih hidup, tetapi memperkuat pencapaian tujuan pendidikan karakter. Melalui data observasi, wawancara, dan dokumentasi, terlihat bahwa siswa merespons positif kegiatan belajar yang interaktif dan reflektif, sementara guru merasakan kemudahan dalam mengelola kelas dan menyampaikan materi yang bermakna. Sebagai langkah pengembangan, disarankan agar model pembelajaran ini terus disempurnakan dengan inovasi media dan variasi permainan edukatif yang menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakter peserta didik. Penelitian dapat memperluas cakupan jenjang pendidikan atau menggabungkan pendekatan kuantitatif untuk menguji dampak implementasi GBL secara lebih komprehensif dan terukur.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhnaf, Ayu, W. K., & A., E. P. N. (2024). Implementation of Educational Games Based on Role Playing Games (Rpg) As a Learning Media for Character Education. *Waskita: Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter*, 8(1), 1–14. <https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2024.008.01.1>
- Creswell, J. W. (2020). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (6th ed.). Pearson.
- Elvina, R. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Papan Kartu terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 di MI. *Etheses IAIN Ponorogo*. <https://etheses.iainponorogo.ac.id/29439/>
- Hanifa, Y. N., & Aryanti, T. (2025). *Game-Based Learning With Traditional Games: Integration of Local Wisdom to Strengthen Character Education Yanuarita*. 6. <https://www.city.kawasaki.jp/500/page/0000174493.html>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Ningsih, D. N., Saepuloh, A., & ... (2025). Analisis bibliometrik: penggunaan game based learning dalam pembelajaran bahasa. *Center: Journal of...* <https://journals.nusanara.com/index.php/center/article/view/1>
- Pulungan, N., Sumartiningih, S., & Yuwono, A. (2025). *An Exploration of Elementary School Students ' Experiences in Using Educational Game Apps to Increase Empathy*. 10(4), 501–510.
- Rahmawati, S., Hidayat, D. N., & Anggraeni, M. (2024). *Penerapan media permainan edukatif dalam penguatan nilai karakter di sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 78–89.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yuniarti, S., Chintia Kemiliani, F., Ananda, D. A., & Balikpapan, U. (2022). Kompetensi Universitas Balikpapan Suci Yuniarti 1 , Friska Chintia Kemiliani 2. *Diah Ayu Ananda*, 3(2), 218.