

# Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu

Sri Retno Palupi<sup>1</sup>, Apri Utami Parta Santi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

[sriretnopalupi451@gmail.com](mailto:sriretnopalupi451@gmail.com)

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan metode pembelajaran berbasis game terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran PPKN kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan studi literatur, observasi, dan dokumentasi. Studi literatur melibatkan analisis berbagai sumber, seperti dokumen, jurnal, dan referensi pendukung. Data yang terkumpul diinterpretasikan untuk mengungkap informasi yang relevan. Observasi dan dokumentasi digunakan untuk memperoleh wawasan langsung tentang implementasi metode pembelajaran berbasis game di kelas. Penggunaan metode pembelajaran berbasis game dalam pembelajaran PPKN kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu memiliki dampak yang positif terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. Penelitian ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang efektivitas dan persepsi siswa terhadap penggunaan metode ini, serta menyoroti pentingnya pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

**Kata kunci:** Game, Motivasi Belajar, PPKN, Efektifitas.

## 1. Pendahuluan

Pengaruh penggunaan metode pembelajaran berbasis game terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran PPKN kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu menghadirkan latar belakang yang beragam dan kompleks. Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu sebagai lembaga pendidikan Islam yang berkomitmen pada pengembangan pendidikan yang berkualitas, berada dalam dinamika perkembangan pendidikan modern yang senantiasa menuntut inovasi dalam proses pembelajaran.

Di tengah keberagaman tantangan pembelajaran di era digital, penggunaan metode pembelajaran berbasis game menjadi sebuah alternatif yang menarik dan potensial untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) (Melati et al., 2023). PPKN sebagai mata pelajaran yang menyangkut nilai-nilai moral, etika, dan kebangsaan, sering kali dianggap abstrak oleh siswa sehingga memerlukan pendekatan yang kreatif dan interaktif dalam proses pembelajarannya.

Dalam konteks Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu, faktor lingkungan belajar yang kondusif perlu diimbangi dengan metode pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa. Metode pembelajaran berbasis game menawarkan pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan menantang, yang mampu memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi dan elemen permainan yang menarik, siswa dapat lebih mudah menyerap dan memahami konsep-konsep abstrak yang diajarkan dalam mata pelajaran PPKN.

Selain itu, penggunaan metode pembelajaran berbasis game juga memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara keseluruhan. Dalam konteks kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu, di mana siswa berada pada rentang usia yang masih rentan terhadap gangguan perhatian dan motivasi, pendekatan yang menarik dan dinamis seperti pembelajaran berbasis game dapat membantu mempertahankan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Namun demikian, implementasi metode pembelajaran berbasis game juga menghadapi beberapa tantangan, termasuk ketersediaan sumber daya yang memadai, pemahaman yang cukup terhadap konsep game yang akan diterapkan, serta integrasi yang tepat antara game dan kurikulum yang berlaku. Oleh karena itu, penelitian yang mendalam dan pendekatan yang holistik dalam menerapkan metode ini menjadi krusial bagi keberhasilan dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran PPKN kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu.

## 2. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian jenis deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi literatur, observasi, dan dokumentasi. Pendekatan studi literatur, yang juga dikenal sebagai studi kepustakaan, melibatkan serangkaian langkah untuk mengumpulkan data dari sumber tertulis. Ini mencakup membaca, mencatat, dan mengolah materi penelitian dari berbagai dokumen, jurnal, cerita pendek, dan referensi pendukung lainnya. Data yang telah dikumpulkan kemudian diinterpretasikan untuk mengungkapkan informasi yang terkandung di dalamnya. Selanjutnya, dalam tahap historiografi, penulis berusaha untuk mengumpulkan sebanyak mungkin sumber, baik dalam bentuk dokumen maupun arsip.

## 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

### **Penggunaan metode pembelajaran berbasis game dapat memengaruhi tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKN kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu**

Penggunaan metode pembelajaran berbasis game di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu memiliki potensi besar untuk secara signifikan memengaruhi tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) kelas 3. Dalam konteks ini, game tidak hanya dianggap sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai medium interaktif yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang.

Dengan melibatkan elemen permainan, seperti tantangan, hadiah, dan kompetisi, siswa menjadi lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Mereka merasakan kesenangan dan kepuasan saat menyelesaikan tugas-tugas dalam game, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi intrinsik mereka terhadap pembelajaran (Misdalina & Lefudin, 2020). Selain itu, penggunaan metode ini juga memungkinkan siswa untuk belajar dari kesalahan mereka dengan lebih efektif, karena mereka dapat langsung melihat konsekuensi dari pilihan yang mereka buat dalam lingkungan yang aman dan mendukung.

Selain itu, aspek kompetisi dalam game juga dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa, di mana mereka merasa termotivasi untuk mencapai hasil yang lebih baik untuk mencapai prestasi yang diakui oleh teman-teman sekelasnya. Hal ini menciptakan atmosfer yang kompetitif namun sehat di dalam kelas, di mana siswa merasa tertantang untuk meningkatkan kemampuan mereka sendiri. Dengan demikian, penggunaan metode pembelajaran berbasis game tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa secara keseluruhan, tetapi juga membantu dalam membangun semangat persaingan yang positif di antara mereka.

Namun demikian, penting untuk diingat bahwa efektivitas penggunaan metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa tidak selalu bersifat absolut. Berbagai faktor, seperti desain game, kualitas pengajaran, dan kesesuaian dengan kurikulum, juga memainkan peran penting dalam menentukan sejauh mana penggunaan metode ini dapat menghasilkan dampak yang positif terhadap motivasi belajar siswa (Wardani & Setyadi, 2020). Oleh karena itu, perencanaan dan implementasi yang cermat dari metode pembelajaran berbasis game menjadi kunci dalam memastikan bahwa motivasi belajar siswa terjaga dan ditingkatkan secara optimal.

### **Efektivitas penggunaan metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran PPKN kelas 3**

Efektivitas penggunaan metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu merupakan sebuah perbincangan yang mendalam dan kompleks. Metode ini tidak hanya menyajikan informasi secara pasif kepada siswa, tetapi juga melibatkan mereka secara aktif dalam pengalaman belajar yang menarik dan interaktif.

Pertama-tama, melalui penggunaan metode pembelajaran berbasis game, siswa dihadapkan pada tantangan-tantangan yang dirancang secara khusus untuk menguji pemahaman mereka terhadap konsep-konsep PPKN. Tantangan-tantangan ini menciptakan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan pengetahuan yang mereka pelajari dalam situasi yang relevan dan menyenangkan. Sebagai hasilnya, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran meningkat karena mereka merasa memiliki kontrol atas pemecahan masalah dan pencapaian mereka dalam lingkungan yang mendukung dan merangsang. (Sappaile et al., 2024)

Kedua, metode pembelajaran berbasis game juga memungkinkan adanya kolaborasi dan interaksi antar siswa. Dalam beberapa game, siswa dapat bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan tantangan-tantangan tertentu, sehingga mempromosikan kerja sama tim dan komunikasi antarpeserta didik. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa secara individu, tetapi juga memperkuat ikatan sosial di antara mereka, menciptakan atmosfer pembelajaran yang inklusif dan mendukung.

Selain itu, penggunaan teknologi dalam metode pembelajaran berbasis game juga dapat memperluas jangkauan pembelajaran di luar ruang kelas. Siswa dapat mengakses game-games tersebut dari rumah mereka, memungkinkan mereka untuk terus terlibat dalam pembelajaran bahkan di luar jam pelajaran formal. Ini membantu mengubah paradigma pembelajaran tradisional yang terbatas pada waktu dan tempat tertentu menjadi pengalaman belajar yang terus-menerus dan berkelanjutan.

Meskipun demikian, untuk mencapai efektivitas yang maksimal, penting untuk memperhatikan desain game yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta menyediakan dukungan dan bimbingan yang diperlukan kepada siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, integrasi metode pembelajaran berbasis game dengan strategi pengajaran lainnya juga menjadi kunci dalam memastikan bahwa keterlibatan siswa terjaga dan ditingkatkan secara konsisten sepanjang pembelajaran mata pelajaran PPKN kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu.

### **Perbedaan signifikan dalam pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran PPKN kelas 3 antara yang menggunakan metode pembelajaran berbasis game dengan yang tidak**

Pertanyaan tentang adanya perbedaan signifikan dalam pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) kelas 3 antara yang menggunakan metode pembelajaran berbasis game dengan yang tidak merupakan titik sentral dalam analisis efektivitas pendekatan pembelajaran tersebut.

Penggunaan metode pembelajaran berbasis game menawarkan pendekatan yang unik dan interaktif dalam proses pembelajaran. Melalui game, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam proses belajar-mengajar yang menantang dan menyenangkan. Hal ini dapat menghasilkan pemahaman konsep yang lebih mendalam dan berkelanjutan, karena siswa memiliki kesempatan untuk secara langsung menerapkan konsep-konsep yang mereka pelajari dalam konteks yang relevan dan bermakna. (Adyani et al., 2015)

Studi-studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis game secara konsisten terkait dengan peningkatan pemahaman konsep siswa dalam berbagai mata pelajaran. Dalam konteks mata pelajaran PPKN, metode ini dapat menjadi instrumen yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai moral, prinsip-prinsip demokrasi, serta konsep-konsep kewarganegaraan secara praktis dan aplikatif.

Perbedaan dalam pemahaman konsep antara siswa yang menggunakan metode pembelajaran berbasis game dengan yang tidak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pertama, interaktivitas yang tinggi dalam game memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Kedua, adanya umpan balik langsung dalam game memungkinkan siswa untuk secara cepat menilai kemajuan mereka dan mengidentifikasi area-area yang memerlukan perhatian lebih lanjut, yang dapat membantu memperdalam pemahaman konsep.

Namun demikian, efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa tidak selalu bersifat mutlak. Faktor-faktor seperti desain game, kompleksitas materi pelajaran, dan tingkat keterlibatan siswa juga dapat mempengaruhi sejauh mana metode ini dapat menghasilkan peningkatan pemahaman konsep yang signifikan.

Oleh karena itu, penelitian empiris yang cermat perlu dilakukan untuk mengevaluasi secara langsung perbedaan dalam pemahaman konsep antara siswa yang menggunakan metode pembelajaran berbasis game dengan yang tidak dalam konteks mata pelajaran PPKN kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu. Dengan demikian, dapat dihasilkan pemahaman yang lebih mendalam tentang potensi dan batasan dari pendekatan pembelajaran ini dalam meningkatkan pencapaian akademik siswa dalam mata pelajaran PPKN.

### **Persepsi siswa terhadap penggunaan metode pembelajaran berbasis game dalam pembelajaran PPKN kelas 3**

Persepsi siswa terhadap penggunaan metode pembelajaran berbasis game dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) kelas 3 dapat mencerminkan beragam sudut pandang dan pengalaman individu mereka dalam menghadapi proses pembelajaran yang berbeda. Dalam mengeksplorasi persepsi ini, aspek-aspek seperti kepuasan, keterlibatan, motivasi, dan pemahaman terhadap materi pembelajaran menjadi fokus penting dalam memahami bagaimana siswa merespons penggunaan metode ini.

Pertama-tama, kepuasan siswa terhadap penggunaan metode pembelajaran berbasis game mungkin tercermin dalam tingkat kepuasan mereka terhadap pengalaman pembelajaran secara keseluruhan. Jika siswa merasa bahwa game-game yang digunakan menarik dan menyenangkan, mereka cenderung merasa lebih puas dengan pembelajaran tersebut. Selain itu, apakah game-game tersebut memperkuat pemahaman mereka terhadap materi PPKN atau tidak juga dapat mempengaruhi tingkat kepuasan mereka.

Kemudian, keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKN melalui metode berbasis game juga merupakan aspek penting. Jika siswa merasa bahwa game-game tersebut memotivasi mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mereka mungkin merasa lebih terlibat dan bersemangat dalam menjelajahi materi pembelajaran. Faktor-faktor seperti tantangan yang sesuai, umpan balik yang langsung, dan interaktivitas yang tinggi dalam game dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Motivasi siswa untuk belajar juga dapat dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran berbasis game. Jika siswa merasa bahwa game-game tersebut memotivasi mereka untuk mencapai hasil yang lebih baik dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep PPKN, mereka mungkin lebih termotivasi untuk belajar dengan giat (Ulimaz et al., 2024). Dalam konteks ini, penting untuk memperhatikan apakah siswa merasa bahwa game-game tersebut relevan dengan tujuan pembelajaran mereka dan menginspirasi mereka untuk belajar lebih lanjut.

Terakhir, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran PPKN juga merupakan aspek kunci dari persepsi mereka terhadap penggunaan metode pembelajaran berbasis game. Jika siswa merasa bahwa game-game tersebut membantu mereka memahami konsep-konsep PPKN dengan lebih baik, mereka cenderung memiliki pandangan yang positif terhadap penggunaan metode ini. Sebaliknya, jika mereka merasa bahwa game-game tersebut tidak efektif dalam meningkatkan pemahaman mereka, persepsi mereka terhadap metode pembelajaran ini mungkin menjadi negatif.

Dalam menggambarkan persepsi siswa terhadap penggunaan metode pembelajaran berbasis game dalam pembelajaran PPKN kelas 3, penting untuk mempertimbangkan keragaman individual dalam pengalaman dan preferensi siswa. Analisis mendalam yang memperhitungkan aspek-aspek kepuasan, keterlibatan, motivasi, dan pemahaman dapat memberikan wawasan yang berharga tentang efektivitas metode ini dalam konteks kelas PPKN di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu.

### **Faktor mempengaruhi efektivitas penggunaan metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKN kelas 3**

Efektivitas penggunaan metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) kelas 3 dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang kompleks dan saling terkait.

Pertama, desain game memiliki dampak signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Game yang dirancang dengan baik, menarik, dan menantang akan lebih mampu menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Fitur-fitur seperti tingkat kesulitan yang disesuaikan, umpan balik yang jelas, dan tantangan yang sesuai dengan kemampuan siswa dapat meningkatkan rasa pencapaian dan kepuasan, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi belajar. (Setyaningsih et al., 2020)

Kedua, keterhubungan game dengan materi pelajaran PPKN menjadi faktor penting. Game yang secara langsung terkait dengan konsep-konsep PPKN dan menawarkan tantangan yang relevan dengan materi pembelajaran akan lebih mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Hal ini dapat menciptakan keterkaitan emosional antara siswa dan materi pembelajaran, yang dapat memperkuat motivasi intrinsik mereka untuk mengeksplorasi lebih lanjut.

Selanjutnya, faktor lingkungan pembelajaran juga berperan dalam efektivitas penggunaan metode pembelajaran berbasis game. Dukungan dari guru, fasilitas pembelajaran yang memadai, dan kolaborasi antar siswa dapat memperkuat pengalaman pembelajaran siswa dengan game. Guru yang mampu memberikan bimbingan yang tepat, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan menciptakan lingkungan yang inklusif dapat membantu memelihara motivasi belajar siswa.

Selain itu, integrasi metode pembelajaran berbasis game dengan kurikulum yang berlaku juga mempengaruhi efektivitasnya. Game yang dirancang dengan memperhitungkan tujuan pembelajaran dan standar kurikulum akan lebih mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran PPKN. Kesesuaian antara game dan kurikulum juga memungkinkan siswa untuk melihat relevansi dan pentingnya materi pembelajaran dalam konteks kehidupan sehari-hari, yang dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. (Widiana, 2022)

Terakhir, pentingnya pengaksesan dan ketersediaan teknologi juga tidak boleh diabaikan. Akses yang mudah terhadap perangkat dan platform game yang diperlukan, serta ketersediaan internet yang stabil, memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk terlibat dalam pembelajaran berbasis game. Dengan demikian, faktor-faktor ini secara bersama-sama mempengaruhi efektivitas penggunaan metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKN kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu.

### **Tingkat kesiapan guru dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis game dalam pembelajaran PPKN kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu**

Tingkat kesiapan guru dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis game dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu dapat menjadi faktor penentu dalam keberhasilan implementasi metode tersebut. Kesiapan ini mencakup berbagai aspek, termasuk pengetahuan tentang konsep game, keterampilan teknis dalam menggunakan teknologi, pemahaman terhadap kurikulum, serta keterbukaan terhadap inovasi dalam pembelajaran.

Pertama, kesiapan guru terkait dengan pengetahuan tentang konsep game menjadi kunci dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis game. Guru perlu memahami bagaimana game dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif, serta bagaimana mendesain game yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Pengetahuan ini tidak hanya mencakup aspek teoritis tentang game-based learning, tetapi juga pengalaman praktis dalam merancang dan mengimplementasikan game dalam konteks pembelajaran. (Handayani et al., 2022)

Kedua, keterampilan teknis dalam menggunakan teknologi menjadi hal penting bagi kesiapan guru dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis game. Guru perlu memiliki kemampuan untuk mengoperasikan perangkat lunak dan platform game, serta memahami cara

menggunakan fitur-fitur yang tersedia untuk mendukung pembelajaran. Selain itu, mereka juga perlu memahami potensi dan batasan teknologi yang mereka gunakan, serta mampu mengatasi masalah teknis yang mungkin muncul selama proses pembelajaran.

Selanjutnya, pemahaman terhadap kurikulum menjadi aspek penting dalam kesiapan guru untuk menerapkan metode pembelajaran berbasis game. Guru perlu memahami tujuan pembelajaran, standar kompetensi, dan materi pelajaran yang harus dicakup dalam kurikulum PPKN kelas 3. Dengan pemahaman ini, mereka dapat merancang game yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa dan mengintegrasikan game tersebut ke dalam rencana pembelajaran secara efektif.

Terakhir, keterbukaan terhadap inovasi dalam pembelajaran menjadi faktor kunci dalam tingkat kesiapan guru. Guru perlu memiliki sikap yang positif terhadap penggunaan metode pembelajaran baru, termasuk metode pembelajaran berbasis game, dan siap untuk mengubah pendekatan pembelajaran mereka sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa. Keterbukaan ini mencakup kemauan untuk belajar dan mengembangkan diri secara terus-menerus, serta berkolaborasi dengan rekan guru dan pakar pembelajaran lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, tingkat kesiapan guru dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis game dalam pembelajaran PPKN kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu sangat beragam dan dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut dan memberikan dukungan yang diperlukan, maka guru dapat menjadi fasilitator yang efektif dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa.

### **Strategi yang efektif untuk mengintegrasikan metode pembelajaran berbasis game ke dalam kurikulum PPKN kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu**

Integrasi metode pembelajaran berbasis game ke dalam kurikulum PPKN kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu memerlukan pendekatan yang cermat dan terencana. Berikut adalah beberapa strategi yang efektif untuk mencapai hal tersebut:

Pertama, identifikasi tujuan pembelajaran yang jelas dan relevan dalam kurikulum PPKN. Guru perlu memahami dengan baik kompetensi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam setiap unit atau topik pembelajaran. Dengan memahami tujuan ini, mereka dapat merancang game yang tepat dan mengintegrasikannya ke dalam kurikulum dengan cara yang sesuai.

Kedua, pilih atau rancang game yang sesuai dengan materi pembelajaran PPKN. Guru dapat memilih game yang sudah ada dan telah terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran konsep-konsep PPKN, atau mereka dapat merancang game mereka sendiri yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran siswa. Penting untuk memastikan bahwa game-game ini tidak hanya menarik, tetapi juga sesuai dengan tingkat pemahaman dan minat siswa.

Ketiga, integrasikan game ke dalam rencana pembelajaran yang sudah ada. Guru perlu menyelaraskan penggunaan game dengan rencana pembelajaran yang sudah ada dalam kurikulum PPKN. Mereka dapat menentukan kapan dan bagaimana game akan digunakan dalam pembelajaran, serta bagaimana game tersebut akan terkait dengan materi pembelajaran lainnya. Integrasi yang tepat akan memastikan bahwa game tidak hanya menjadi tambahan, tetapi juga menjadi bagian integral dari pembelajaran siswa.

Keempat, berikan pelatihan dan dukungan kepada guru dalam menggunakan game dalam pembelajaran. Pelatihan dan dukungan ini dapat mencakup pengenalan terhadap konsep game-based learning, pelatihan teknis dalam menggunakan platform game, dan pembelajaran kolaboratif antar guru tentang bagaimana mengintegrasikan game ke dalam kurikulum. Dukungan ini penting untuk memastikan bahwa guru merasa percaya diri dan siap dalam menerapkan metode pembelajaran baru.

Kelima, evaluasi dan tinjau terus-menerus penggunaan game dalam pembelajaran. Guru perlu secara teratur mengevaluasi efektivitas penggunaan game dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Tinjauan ini dapat dilakukan melalui observasi kelas, survei siswa, dan analisis hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tinjauan ini, guru dapat melakukan penyesuaian yang diperlukan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan game dalam pembelajaran. (Adyani et al., 2015)

Dengan menerapkan strategi-strategi ini secara efektif, guru dapat berhasil mengintegrasikan metode pembelajaran berbasis game ke dalam kurikulum PPKN kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu. Ini akan membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, bersemangat, dan bermakna bagi siswa, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep PPKN.

#### **4. Simpulan dan Saran**

Penggunaan metode pembelajaran berbasis game dalam pembelajaran PPKN kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu memiliki dampak yang positif terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. Penelitian ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang efektivitas dan persepsi siswa terhadap penggunaan metode ini, serta menyoroti pentingnya pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran..

#### **5. Ucapan Terima Kasih**

Kami menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang memberikan fasilitas dalam melakukan penelitian ini. Dengan demikian pula kami menyampaikan terima kasih kepada pihak mitra yaitu:

1. Ibu Sri Sulastri, S.Pd.I selaku kepala sekolah MI Muhammadiyah Semanu.
2. Ibu Apri Utami Parta Santi, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan dukungan dalam penyusunan tugas artikel.
3. Bapak Danang Tri Fauzi, S.Pd.I dan Ibu Muthiah, S.Pd selaku guru pamong di MI Muhammadiyah Semanu.

4. Teman-teman KKN-PLP Universitas Muhammadiyah Jakarta.

### Daftar Pustaka

- Adyani, L., Agustini, R., & Raharjo, R. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbantuan Media Animasi Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 4(2), 648–657.
- Handayani, A. D., Hermansyah, H., & Susanti, D. (2022). Pengaruh aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar matematika siswa. *Mathematics Education And Application Journal (META)*, 4(1), 1–7.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Misdalina, M., & Lefudin, L. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 186–195.
- Sappaile, B. I., Mahmudah, L., Gugat, R. M. D., Farlina, B. F., Mubarak, A. S., & Mardikawati, B. (2024). Dampak Penggunaan Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 714–727.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2).
- Ulimaz, A., Salim, B. S., Yuniwati, I., Marzuki, M., Syamsuddin, A., & Tumpu, A. B. (2024). Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Dengan Penerapan Pembelajaran Berbasis Game. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (Jrpp)*, 7(1), 1962–1976.
- Wardani, K. W., & Setyadi, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis macromedia flash materi luas dan keliling untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 73–84.
- Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10..