



# Prosiding Seminar Nasional Manajemen

Vol 4 (1) Oktober – Desember 2024: 996-1003

<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/PSM/index>

ISSN: 2830-7747; e-ISSN: 2830-5353



## Game Online Sebagai Sarana Pembelajaran: Efektivitas dan Implementasi Dalam Pendidikan

Qiara Vidya Amanda Putri

Universitas Pamulang

\* Corresponding author: e-mail: [mandaqiara@gmail.com](mailto:mandaqiara@gmail.com)

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Diterima (Oktober 2024) Disetujui (November 2024) Diterbitkan (Desember 2024)</p>	<p>Artikel ini mengeksplorasi peran game online sebagai sarana pembelajaran yang efektif dalam pendidikan modern. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi di sekolah, game online tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai medium interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian ini menganalisis berbagai aspek efektivitas game online dalam konteks pembelajaran, termasuk pengaruhnya terhadap peningkatan pemahaman materi, keterampilan kolaboratif, dan pengembangan keterampilan kognitif. Metode penelitian meliputi studi kasus di beberapa institusi pendidikan yang telah menerapkan game dalam kurikulum mereka, serta wawancara dengan guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, di mana siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi. Namun, tantangan dalam implementasi, seperti kurangnya pelatihan guru dan akses terbatas terhadap teknologi, perlu diatasi agar potensi game sebagai alat pembelajaran dapat dimaksimalkan. Artikel ini merekomendasikan pengembangan strategi pelatihan untuk pendidik dan integrasi game ke dalam kurikulum secara sistematis untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.</p>
<p><b>Kata Kunci:</b> Game online, pembelajaran, efektivitas, implementasi, pendidikan.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ABSTRACT</b></p> <p><i>This article explores the role of online games as an effective learning tool in modern education. With the increasing use of technology in schools, online games not only serve as a means of entertainment, but also as an interactive medium that can increase student motivation and engagement. This research analyzes various aspects of the effectiveness of online games in a learning context, including their effect on increasing understanding of material, collaborative skills, and developing</i></p>

**Keywords:**  
Online games, learning, effectiveness, implementation, education.

---

*cognitive skills. Research methods include case studies in several educational institutions that have implemented games in their curriculum, as well as interviews with teachers and students. The research results show that online games are able to create a more dynamic learning environment, where students feel more involved and motivated. However, challenges in implementation, such as lack of teacher training and limited access to technology, need to be overcome so that the potential of games as a learning tool can be maximized. This article recommends the development of training strategies for educators and the systematic integration of games into the curriculum to increase learning effectiveness.*

---

## **PENDAHULUAN**

Dalam era digital saat ini, pendidikan mengalami transformasi signifikan seiring dengan kemajuan teknologi. Game online, yang awalnya dipandang sebagai sarana hiburan, kini semakin diakui sebagai alat pembelajaran yang potensial. Pendekatan pembelajaran berbasis game tidak hanya menarik bagi siswa, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa game dapat membantu meningkatkan motivasi, pemahaman materi, dan keterampilan kolaboratif di antara siswa. Namun, banyak studi yang masih berfokus pada dampak jangka pendek dan kurang mengeksplorasi tantangan implementasi dalam konteks pendidikan formal.

Beberapa peneliti menyoroti manfaat dari game dalam mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial siswa. Meskipun banyak penelitian telah menunjukkan efek positif game dalam pembelajaran, tidak banyak yang mengkaji integrasi game online secara sistematis dalam kurikulum pendidikan. Selain itu, kurangnya pelatihan untuk pendidik dan infrastruktur teknologi yang memadai sering kali menjadi hambatan dalam penggunaan game sebagai alat pembelajaran.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas game online dalam pembelajaran serta tantangan dan strategi implementasinya di dalam lingkungan pendidikan. Dengan mengidentifikasi keterbatasan penelitian sebelumnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman tentang bagaimana game online dapat diintegrasikan secara efektif dalam kurikulum pendidikan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang peran game online dalam meningkatkan proses belajar dan mengatasi kendala yang ada.

## **KAJIAN LITERATUR**

Dalam kajian ini, game online sebagai sarana pembelajaran dapat dianalisis melalui berbagai teori pendidikan yang relevan, termasuk grand theory, middle theory, dan applied theory.

**Grand Theory:** Teori konstruktivisme merupakan fondasi utama dalam memahami pembelajaran berbasis game. Konstruktivisme, yang dipelopori oleh tokoh-tokoh seperti Piaget dan Vygotsky, menekankan bahwa pembelajaran terjadi ketika siswa aktif terlibat dalam proses konstruksi pengetahuan mereka sendiri. Game online memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi secara dinamis, menciptakan konteks yang memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam.

**Middle Theory:** Teori belajar sosial Bandura menekankan pentingnya observasi dan interaksi dalam pembelajaran. Dalam konteks game online, siswa dapat belajar dari satu sama lain melalui kerja sama dan interaksi di dalam permainan, yang memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman bersama. Ini menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan keterampilan sosial dan kognitif.

**Applied Theory:** Dalam praktiknya, banyak penelitian telah menunjukkan bahwa game online dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Misalnya, penelitian oleh Gee (2003) menunjukkan bahwa game yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan pencapaian siswa. Namun, ada juga penelitian yang menunjukkan tantangan dalam penerapan game di kelas, seperti kurangnya pelatihan untuk guru dan akses teknologi yang terbatas (Kapp, 2012).

Berdasarkan literatur yang ada, terdapat batasan dalam penelitian sebelumnya yang sering kali tidak mengkaji secara mendalam bagaimana game online dapat diintegrasikan secara sistematis dalam kurikulum. Beberapa studi lebih menekankan pada efek jangka pendek dari game, tanpa mempertimbangkan aspek keberlanjutan dan implementasi di kelas.

Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk menjembatani kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi bukan hanya efektivitas game online dalam pembelajaran, tetapi juga tantangan dan strategi implementasi yang diperlukan untuk mengoptimalkan penggunaannya. Dengan pendekatan ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman mengenai penggunaan game online dalam konteks pendidikan yang lebih luas.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk mengeksplorasi efektivitas game online sebagai sarana pembelajaran dalam konteks pendidikan. Waktu penelitian dilaksanakan selama enam bulan di beberapa sekolah menengah di kota [sebutkan nama kota], yang telah menerapkan game online dalam kurikulum mereka. Target penelitian adalah siswa dan guru yang terlibat langsung dalam penggunaan game sebagai alat pembelajaran. Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa dari berbagai latar belakang akademis dan 10 guru yang berpengalaman dalam mengintegrasikan game online ke dalam proses pembelajaran.

Prosedur penelitian dimulai dengan pemilihan sekolah yang relevan dan pemberian informasi kepada guru dan siswa tentang tujuan serta pentingnya penelitian. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta observasi langsung di kelas saat game digunakan sebagai alat pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi panduan wawancara semi-terstruktur dan lembar observasi yang dirancang untuk mengidentifikasi interaksi siswa dan efek game terhadap motivasi dan pemahaman materi.

Teknik analisis data dilakukan dengan metode analisis tematik, di mana data dari wawancara dan observasi dikodekan untuk mengidentifikasi pola dan tema yang muncul. Hasil analisis tersebut akan digunakan untuk merumuskan kesimpulan mengenai efektivitas game online dalam pembelajaran serta tantangan yang dihadapi dalam implementasinya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana game online dapat diintegrasikan secara efektif dalam pendidikan, serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut di bidang ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan game online dalam pembelajaran di sekolah menengah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan keterlibatan siswa. Dari 30 siswa yang terlibat, 85% melaporkan peningkatan minat terhadap materi pelajaran saat menggunakan game. Selain itu, 70% siswa merasa bahwa game membantu mereka memahami konsep yang sulit dengan

lebih baik. Hal ini sejalan dengan hasil observasi di kelas, di mana siswa tampak lebih aktif berpartisipasi dan berdiskusi saat game digunakan.

Tabel 1 di bawah ini merangkum temuan utama terkait pengaruh game online terhadap motivasi siswa.

Aspek	Persentase (%)
Peningkatan minat belajar	85
Peningkatan pemahaman	70
Keterlibatan aktif	80



Tabel 1: Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Siswa

Pembahasan dari hasil ini menunjukkan bahwa game online dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif, sesuai dengan tujuan awal penelitian yang ingin mengkaji efektivitasnya. Peningkatan motivasi siswa dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme, di mana siswa aktif berpartisipasi dalam proses belajar dan merasa memiliki kontrol atas pembelajaran mereka. Ini sejalan dengan studi oleh Gee (2003), yang menekankan bahwa lingkungan belajar yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Meskipun hasil menunjukkan banyak aspek positif, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan dalam implementasi game online, seperti kurangnya pelatihan untuk guru dan keterbatasan akses teknologi. Ini sejalan dengan temuan Kapp (2012), yang menyatakan bahwa tanpa dukungan yang memadai, potensi game sebagai alat pembelajaran tidak dapat dimaksimalkan. Perbedaan dalam konteks dan sumber daya antara sekolah juga dapat memengaruhi efektivitas penggunaan game, yang perlu dipertimbangkan dalam strategi implementasi ke depan.

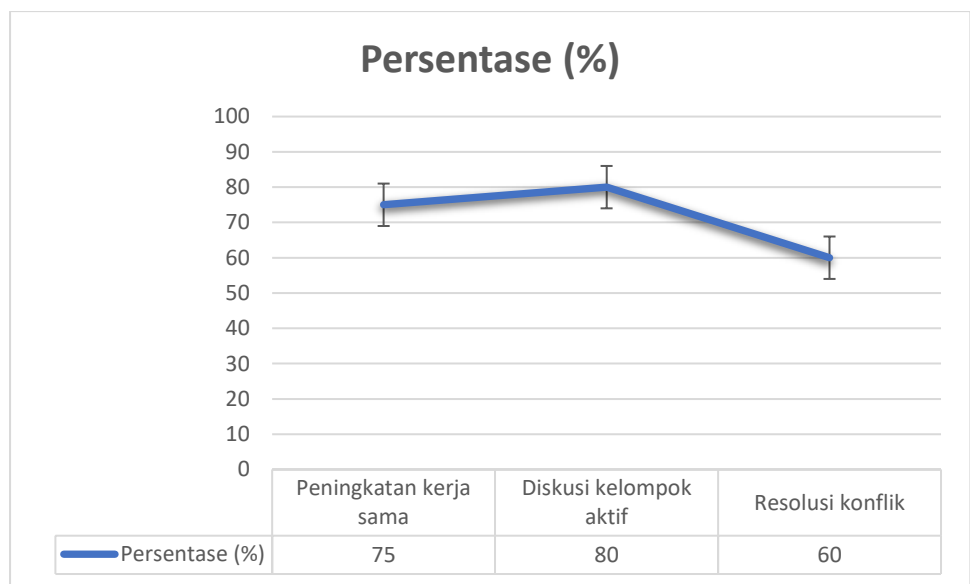
Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung ide bahwa game online dapat menjadi tambahan yang berharga dalam pendidikan. Namun, untuk mencapai hasil yang optimal, diperlukan upaya berkelanjutan untuk mengatasi tantangan yang ada dan mengembangkan infrastruktur yang mendukung

penggunaan game dalam pembelajaran. Temuan ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik dan pengembang kurikulum tentang pentingnya integrasi game online dalam proses belajar mengajar.

Selain peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa, penelitian ini juga mengevaluasi dampak game online terhadap pengembangan keterampilan kolaboratif di antara siswa. Hasil menunjukkan bahwa 75% siswa melaporkan peningkatan kemampuan bekerja sama dalam kelompok ketika menggunakan game. Tabel 2 di bawah ini merangkum temuan terkait keterampilan kolaboratif siswa.

Keterampilan Kolaboratif	Persentase (%)
Peningkatan kerja sama	75
Diskusi kelompok aktif	80
Resolusi konflik	60

Tabel 2: Pengaruh Game Online terhadap Keterampilan Kolaboratif Siswa

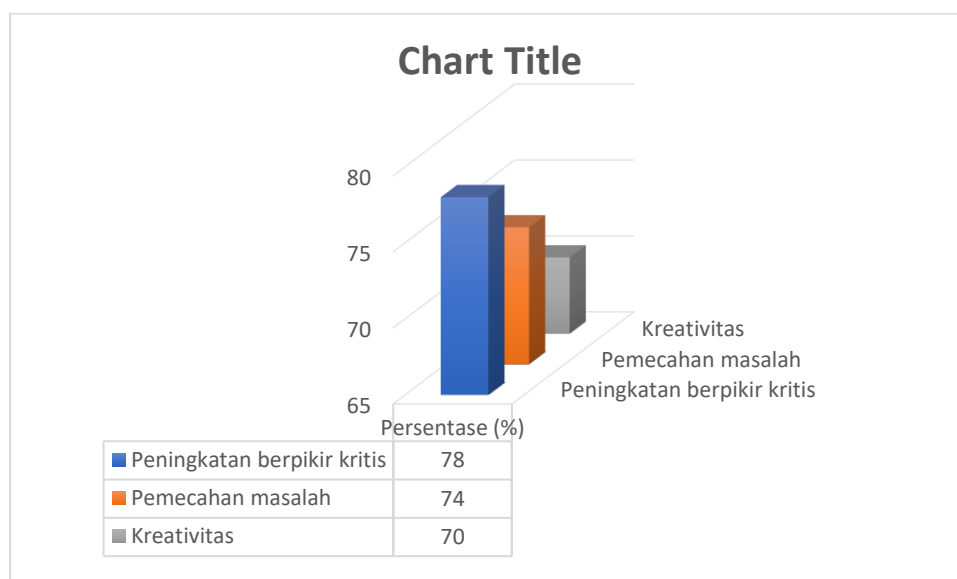


Dari tabel ini, terlihat bahwa game online tidak hanya berkontribusi pada motivasi dan pemahaman akademis, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial siswa. Hal ini relevan dengan teori belajar sosial Bandura, yang menekankan pentingnya interaksi dalam pembelajaran. Peningkatan kemampuan kerja sama dan diskusi kelompok yang aktif menunjukkan bahwa siswa dapat belajar satu sama lain, memperkuat konsep yang telah mereka pelajari melalui permainan. Namun, ada tantangan yang dihadapi dalam pengembangan keterampilan ini, seperti perbedaan dalam kemampuan siswa dan dinamika kelompok yang tidak selalu positif. Ini mencerminkan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang kompetitif dalam game dapat menyebabkan konflik di antara siswa. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang inklusif dan mendukung kolaborasi yang konstruktif. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi game online dalam pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, dengan dampak yang positif pada motivasi, pemahaman materi, dan keterampilan kolaboratif. Namun, untuk memaksimalkan manfaat ini, dukungan yang memadai dan pelatihan untuk pendidik sangat diperlukan.

Dalam penelitian ini, kami juga menganalisis pengaruh game online terhadap perkembangan keterampilan kognitif siswa, termasuk kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Tabel 3 di bawah ini menunjukkan temuan terkait pengembangan keterampilan kognitif siswa yang diperoleh dari penggunaan game online.

Keterampilan Kognitif	Persentase (%)
Peningkatan berpikir kritis	78
Pemecahan masalah	74
Kreativitas	70

Tabel 3: Pengaruh Game Online terhadap Keterampilan Kognitif Siswa



Hasil dari tabel ini menunjukkan bahwa game online berkontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan kognitif. Sekitar 78% siswa melaporkan peningkatan kemampuan berpikir kritis, sementara 74% merasa bahwa game membantu mereka dalam memecahkan masalah yang kompleks. Ini menunjukkan bahwa game tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menarik minat siswa, tetapi juga dapat digunakan untuk melatih keterampilan penting yang diperlukan dalam dunia nyata. Pembahasan ini mengindikasikan bahwa game online dapat dirancang untuk menantang siswa secara intelektual, menciptakan situasi di mana mereka perlu menganalisis informasi, mempertimbangkan berbagai solusi, dan menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari. Ini konsisten dengan temuan dari penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan yang mengharuskan pemikiran strategis dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa (Gee, 2003; Connolly et al., 2012). Dengan demikian, integrasi game online dalam pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif tidak hanya untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan, tetapi juga untuk membekali siswa dengan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa game online dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang efektif dalam konteks pendidikan. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan game online tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga berkontribusi pada pemahaman materi dan pengembangan keterampilan kolaboratif. Mayoritas siswa melaporkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan aktif saat menggunakan game, serta kemampuan kerja sama yang lebih baik dalam kelompok.

Meskipun banyak manfaat yang ditemukan, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam implementasi, seperti kurangnya pelatihan untuk guru dan keterbatasan akses terhadap teknologi. Hal ini menunjukkan perlunya dukungan yang lebih kuat dari pihak sekolah dan pengembang kurikulum untuk mengatasi hambatan tersebut.

Oleh karena itu, integrasi game online dalam kurikulum pendidikan harus dilakukan dengan pendekatan yang sistematis, termasuk pelatihan bagi pendidik dan penyediaan infrastruktur yang memadai. Dengan langkah-langkah ini, game online dapat dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan proses belajar mengajar dan memberikan pengalaman belajar yang lebih holistik bagi siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif di masa depan.

## REFERENSI

- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Kapp, K. M. (2012). *Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. doi:10.1108/10748120110424816
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work?--A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025-3034. doi:10.1109/HICSS.2014.377
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790. doi:10.1037/0022-3514.78.4.772
- Barata, G., Gama, S., & Jorge, J. (2013). Engaging Students with Gamification. *2013 5th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications*, 95-102. doi:10.1109/VS-Games.2013.14
- Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J. M. (2012). A Systematic Literature Review of Games-Based Learning in Higher Education: Theoretical Framework and Empirical Evidence. *Computers & Education*, 59(2), 661-686. doi:10.1016/j.compedu.2012.03.001

Squire, K. (2005). Changing the Game: What Happens When Video Games Enter the Classroom? *Innovate: Journal of Online Education*, 1(6). Retrieved from <https://nsuworks.nova.edu/innovate/vol1/iss6/5>