

KKN-PkM Berdampak: Transformasi Pembelajaran SD melalui Game-Based Learning

Sri Nuraini¹, Wahyu Sri Ambar Arum², Taufik Rihatno³, Muhammad Iqro Zakaria⁴,
Muhamad Rasyied Saleh⁵, Arif Teguh Laksono⁶, Dede Rianto⁷, Rizki Irawan⁸, Arita
Marini^{8*}

^{1,4,5,6,7,8} Program Studi Olahraga Rekreasi, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

² Program Studi Manajemen Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

³ Program Studi Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

⁹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

*Korespondensi: (aritamarini@unj.ac.id)

Abstrak

Urgensi pelaksanaan pemberdayaan guru-guru SDN Tanah Tinggi 03, Jakarta Pusat melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) terintegrasi Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah untuk menerapkan game-based learning yaitu untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran serta keterlibatan siswa. Tujuan pelaksanaan pemberdayaan guru sekolah dasar di SDN Tanah tinggi 03 untuk menerapkan game-based learning adalah meningkatkan keterampilan pedagogic dan kreativitas guru di SDN Tanah tinggi 03 dalam mengelola pembelajaran Pendidikan jasmani. Pendekatan untuk mengatasi masalah mitra di SDN Tanah tinggi 03 adalah dengan memberikan pelatihan dan bimbingan di dalam menerapkan game-based learning untuk pembelajaran. Kegiatan PkM KKN telah dilaksanakan pada Hari Senin pada Tanggal 21 Juli 2025 di SDN Tanah Tinggi 03. Hasil kegiatan PkM KKN ini adalah peningkatan kompetensi guru SDN Tanah Tinggi 03 di dalam menerapkan *game-based learning* sehingga dapat mengintegrasikan permainan edukatif ke dalam strategi pembelajaran yang efektif di dalam Pendidikan jasmani.

Kata kunci: *Game-Based Learning*; Pedagogik; Kreativitas

Abstract

The urgency of empowering the teachers at SDN Tanah Tinggi 03, Central Jakarta, through a Community Service (PkM) activity integrated with the Student Community Service Program (KKN), lies in the implementation of game-based learning aimed at enhancing learning effectiveness and student engagement. The main objective of this teacher empowerment program is to improve the pedagogical skills and creativity of SDN Tanah Tinggi 03 teachers in managing physical education learning through game-based learning. The approach taken to address the challenges faced by the school involved providing training and guidance on the application of game-based learning in classroom instruction. The PkM KKN activity was conducted on Monday, July 21, 2025, at SDN Tanah Tinggi 03. As a result of the program, teachers at SDN Tanah Tinggi 03 demonstrated improved competencies in applying game-based learning, enabling them to integrate educational games effectively into their physical education teaching strategies.

Keywords: *Game-Based Learning*; Pedagogic; Creativity

Submit: Mei 2025

Diterima: Mei 2025

Publish: Mei 2025



Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY-NC-ND 4.0)

1. PENDAHULUAN

Urgensi pelaksanaan pemberdayaan guru-guru sekolah dasar untuk menerapkan game-based learning yaitu untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran serta keterlibatan siswa. Pendekatan ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman konsep secara lebih mendalam. Selain itu, game-based learning juga melatih keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Namun, implementasi yang optimal memerlukan guru yang memiliki pemahaman mendalam tentang metode ini serta keterampilan dalam merancang dan mengadaptasi permainan edukatif sesuai dengan kurikulum. Oleh karena itu, pemberdayaan guru melalui pelatihan dan pendampingan menjadi kunci agar game-based learning dapat diterapkan secara efektif di sekolah dasar.

Pelaksanaan kegiatan pemberdayaan guru di SDN Tanah Tinggi 03 bertujuan utama untuk meningkatkan keterampilan pedagogik dan kreativitas guru dalam merancang serta mengelola pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini. Dalam era pembelajaran abad ke-21 yang menuntut inovasi dan keterlibatan aktif siswa, pendekatan Game-Based Learning menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk mendorong partisipasi, motivasi, dan pemahaman konseptual siswa secara mendalam.

Melalui kegiatan ini, guru didorong untuk memahami secara menyeluruh prinsip-prinsip dasar dalam desain permainan edukatif, baik yang bersifat digital maupun non-digital. Mereka juga akan dilatih dalam

memilih, mengadaptasi, dan mengintegrasikan game ke dalam kegiatan pembelajaran, dengan tetap memperhatikan kesesuaian terhadap kurikulum nasional dan kebutuhan peserta didik. Penerapan Game-Based Learning diharapkan tidak hanya menjadi sarana hiburan, melainkan menjadi strategi pembelajaran yang terarah, berstruktur, dan mendorong pencapaian tujuan pembelajaran yang bermakna.

Lebih jauh, guru perlu dibekali dengan kemampuan evaluatif yang memadai agar dapat menilai sejauh mana Game-Based Learning berkontribusi terhadap peningkatan kualitas belajar siswa. Evaluasi tersebut meliputi pengukuran terhadap pemahaman konsep, peningkatan keterampilan berpikir kritis, kemampuan kolaborasi, serta sikap positif siswa terhadap proses belajar. Dengan kompetensi ini, guru akan mampu menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, adaptif, dan inklusif, yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pendidikan secara berkelanjutan di SDN Tanah Tinggi 03.

Analisis situasi terhadap mitra kegiatan menunjukkan bahwa SDN Tanah Tinggi 03 menghadapi sejumlah tantangan yang kompleks dan saling terkait, baik dari aspek wilayah, masyarakat, maupun proses pembelajaran. Dari aspek wilayah, sekolah ini masih mengalami keterbatasan sumber daya, khususnya dalam hal pengembangan kompetensi pedagogik dan literasi digital guru. Ketersediaan fasilitas pendukung seperti jaringan internet yang stabil, perangkat teknologi, serta ruang eksplorasi kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran masih sangat terbatas.

Di tengah tuntutan digitalisasi pendidikan, kondisi ini menjadi hambatan serius dalam upaya

peningkatan mutu pembelajaran. Guru mengalami kesulitan untuk mengakses referensi digital, menggunakan platform pembelajaran daring, atau menciptakan media belajar yang inovatif. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya intervensi dalam bentuk pelatihan, pendampingan, dan pemberdayaan guru agar mampu beradaptasi dengan perubahan paradigma pembelajaran modern.

Dari aspek masyarakat, tingkat literasi digital di kalangan guru dan siswa masih sangat beragam. Beberapa guru belum terbiasa menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar karena keterbatasan pelatihan dan pengalaman sebelumnya. Hal ini diperparah dengan kurangnya pemahaman tentang bagaimana *game-based learning* dapat diimplementasikan secara efektif di ruang kelas. Situasi serupa juga ditemukan di sekolah pembanding seperti SDN Pluit 03, yang menjadi indikator bahwa permasalahan ini bersifat sistemik dan memerlukan solusi yang terstruktur.

Permasalahan lain yang cukup krusial adalah rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Metode pembelajaran yang bersifat konvensional, kurangnya variasi pendekatan, serta minimnya interaksi aktif menyebabkan proses belajar menjadi monoton dan kurang menarik. Dampaknya, siswa menunjukkan antusiasme belajar yang rendah, khususnya pada mata pelajaran yang bersifat teoritis. Ini menjadi tantangan tersendiri yang harus segera diatasi melalui pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan partisipatif.

Melalui kegiatan pemberdayaan guru dengan pendekatan *Game-Based Learning*, diharapkan para pendidik di SDN Tanah Tinggi 03 mampu merancang pembelajaran yang imersif,

menyenangkan, dan menumbuhkan minat belajar siswa. Dengan pelatihan yang tepat dan dukungan penggunaan teknologi yang sesuai, guru dapat menyusun strategi pembelajaran yang tidak hanya berbasis kurikulum, tetapi juga mampu menstimulasi daya pikir, kreativitas, serta semangat kolaborasi di antara peserta didik. Inisiatif ini diharapkan menjadi langkah awal dalam menciptakan ekosistem pendidikan dasar yang lebih berkualitas, relevan, dan berdaya saing.

Tujuan utama dari pelaksanaan kegiatan pemberdayaan guru di SDN Tanah Tinggi 03 adalah untuk meningkatkan keterampilan pedagogik, literasi digital, dan kreativitas guru dalam mengelola proses pembelajaran. Di tengah tuntutan dunia pendidikan yang semakin dinamis, guru dituntut tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa. Salah satu pendekatan yang relevan dan efektif untuk menjawab tantangan ini adalah *Game-Based Learning*, yaitu pembelajaran berbasis permainan edukatif.

Melalui kegiatan ini, guru diharapkan mampu memahami prinsip-prinsip dasar dalam merancang permainan edukatif yang terstruktur dan selaras dengan kurikulum. Pemahaman ini mencakup bagaimana memilih jenis permainan yang sesuai dengan materi ajar, karakteristik siswa, serta konteks pembelajaran di sekolah dasar. Guru juga perlu memiliki keterampilan dalam mengadaptasi game yang telah ada, baik berbasis digital maupun non-digital, agar dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Selain itu, penting bagi guru untuk menguasai kemampuan dalam mengevaluasi efektivitas dari penerapan

game-based learning. Evaluasi ini mencakup tidak hanya hasil kognitif siswa, seperti peningkatan pemahaman konsep, tetapi juga hasil afektif dan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Dengan menerapkan evaluasi yang menyeluruh, guru dapat menyesuaikan strategi pengajaran dan pemilihan game yang lebih tepat sasaran untuk mendukung keberhasilan pembelajaran.

Penguatan kompetensi pedagogik, literasi digital, dan kreativitas melalui penerapan game-based learning diharapkan dapat menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, menyenangkan, dan partisipatif. Pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan mendorong siswa untuk terlibat aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Dengan demikian, guru di SDN Tanah Tinggi 03 akan memiliki kemampuan yang lebih adaptif dan inovatif dalam merespons perubahan dunia pendidikan, serta berkontribusi langsung terhadap peningkatan kualitas pendidikan dasar secara berkelanjutan.

Salah satu permasalahan prioritas yang menjadi fokus dalam kegiatan pendampingan guru-guru di SDN Tanah Tinggi 03 adalah rendahnya keterampilan guru dalam menerapkan Game-Based Learning secara optimal, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Meskipun pendekatan berbasis permainan memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, sebagian besar guru di sekolah ini belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai prinsip dasar serta strategi penerapannya dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan dan terarah.

Khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, guru masih

cenderung menggunakan metode yang bersifat konvensional dan kurang variatif. Padahal, pembelajaran jasmani sangat memungkinkan untuk dikembangkan melalui pendekatan permainan edukatif yang bersifat aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Kurangnya keterampilan dalam memilih dan merancang game edukatif membuat proses belajar menjadi kurang menarik bagi siswa, sehingga berdampak pada rendahnya antusiasme serta keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran.

Di sisi lain, sebagian guru juga menghadapi kendala dalam menyelaraskan permainan yang digunakan dengan capaian pembelajaran dan kompetensi dasar dalam kurikulum. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan terhadap desain instruksional berbasis game masih perlu ditingkatkan. Akibatnya, integrasi Game-Based Learning ke dalam strategi pembelajaran Pendidikan Jasmani menjadi tidak maksimal dan cenderung bersifat insidental, bukan bagian dari perencanaan yang sistematis.

Kurangnya inovasi dan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran yang interaktif dan adaptif menjadi tantangan besar bagi peningkatan kualitas proses belajar di SDN Tanah Tinggi 03. Oleh karena itu, pendampingan dalam bentuk pelatihan dan praktik langsung terkait penerapan Game-Based Learning sangat penting untuk memperkuat kapasitas guru. Dengan keterampilan yang lebih baik, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif secara sehat, dan mampu mengembangkan potensi fisik serta karakter siswa secara menyeluruh.

Game-based learning muncul sebagai pendekatan inovatif yang menggabungkan unsur permainan dalam proses belajar untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi,

dan pemahaman siswa (Nuraini et al., 2023; Sarifah et al., 2022; Sharma et al., 2025). Game-based learning merupakan pendekatan inovatif dalam dunia pendidikan yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran guna meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Al-Jamili et al., 2024; Ifenthaler et al., 2025; Priante & Tsekouras, 2025a).

Dengan mekanisme seperti tantangan, penghargaan, dan umpan balik langsung, game-based learning menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif (Al-Jamili et al., 2024; Troiano et al., 2025). Elemen-elemen ini menstimulasi pengalaman belajar siswa dengan mendorong mereka untuk aktif mengeksplorasi, memecahkan masalah, serta berpikir kritis dalam memahami materi yang diberikan. Berbeda dengan metode pembelajaran konvensional, game-based learning memberikan pengalaman yang lebih kontekstual dan aplikatif, sehingga siswa dapat belajar melalui praktik langsung yang lebih bermakna (Fernando & Premadasa, 2024; Hu et al., 2024; Koskinen et al., 2023; Priante & Tsekouras, 2025b).

Game-based learning juga menstimulasi pengalaman belajar siswa dengan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan kolaboratif. Banyak permainan edukatif yang dirancang untuk melibatkan siswa dalam aktivitas kerja sama tim, diskusi, dan pemecahan masalah secara kolektif. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi yang esensial dalam kehidupan nyata. Selain itu, game-based learning memungkinkan siswa untuk belajar dari kesalahan tanpa rasa takut gagal, karena permainan menyediakan sistem percobaan dan perbaikan yang mendukung perkembangan

keterampilan mereka secara progresif (Teichmann et al., 2020). Dalam era digital saat ini, penerapan game-based learning semakin relevan, terutama dalam mendukung implementasi pembelajaran yang lebih fleksibel dan berpusat pada siswa. Dengan pendekatan berbasis permainan, siswa dapat memiliki kendali lebih besar atas proses belajar mereka, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mengeksplorasi dan memahami konsep secara mandiri (Byusa et al., 2022).

2. METODE PELAKSANAAN

Pendekatan yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan mitra di SDN Tanah Tinggi 03 dimulai dengan tahapan identifikasi masalah. Kegiatan ini mencakup observasi langsung ke lokasi sekolah serta pelaksanaan survei, wawancara, atau diskusi dengan kepala sekolah, guru, dan siswa. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data yang relevan mengenai tantangan utama yang dihadapi sekolah dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data, fokus pengabdian ditentukan secara strategis sesuai dengan urgensi dan kebutuhan nyata yang ada di lapangan.

Tahap selanjutnya adalah perencanaan program, yang melibatkan penetapan tujuan dan sasaran kegiatan pengabdian, penyusunan strategi pelaksanaan, dan pembagian tugas dalam tim pelaksana. Selain itu, dilakukan pula persiapan sumber daya, termasuk tenaga ahli, dana, dan peralatan yang dibutuhkan. Dalam tahap ini, tim juga menjalin kerja sama dengan berbagai pihak, seperti pemerintah daerah atau lembaga terkait, serta menyusun timeline kegiatan dan indikator keberhasilan program secara terstruktur dan terukur.

Tahap ketiga adalah sosialisasi, yang dilakukan untuk memperkenalkan

konsep *game-based learning* kepada guru-guru SDN Tanah Tinggi 03. Kegiatan ini dilakukan melalui diskusi interaktif seputar manfaat penggunaan teknologi dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Guru diajak untuk berbagi pengalaman terkait penggunaan teknologi dalam kelas dan mulai memahami konsep dasar serta potensi penerapan *game-based learning* sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang inovatif.

Setelah sosialisasi, dilaksanakan pelatihan intensif bagi para guru. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali guru dengan kemampuan teknis dalam mengoperasikan dan menerapkan *game-based learning* di kelas nyata. Melalui kegiatan pelatihan ini, guru-guru tidak hanya mempelajari aspek teknologinya, tetapi juga dilatih untuk merancang skenario pembelajaran yang melibatkan elemen permainan guna meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Penerapan teknologi dilakukan setelah pelatihan selesai. Pada tahap ini, guru-guru mulai mengimplementasikan *game-based learning* dalam proses pembelajaran sehari-hari. Selama penerapan, dilakukan observasi dan pendokumentasian untuk menilai dampak pendekatan ini terhadap pembelajaran, serta mengumpulkan umpan balik dari guru terkait pengalaman mereka. Tahap ini dilanjutkan dengan evaluasi dan monitoring secara intensif, termasuk pendampingan selama beberapa bulan pertama untuk membantu guru mengatasi kendala teknis maupun pedagogis. Evaluasi dilakukan berdasarkan indikator seperti peningkatan partisipasi siswa, pemahaman materi, dan kepuasan pembelajaran.

Tahap terakhir adalah keberlanjutan program. Untuk

memastikan bahwa penerapan *game-based learning* tidak hanya menjadi kegiatan jangka pendek, disusunlah strategi berkelanjutan. Ini meliputi penyelenggaraan pelatihan lanjutan, penguatan keterampilan guru yang telah mengikuti program, serta pengembangan komunitas belajar guru yang dapat menjadi wadah berbagi pengalaman, saling mendukung, dan terus berinovasi dalam menggunakan pendekatan *game-based learning*. Dengan demikian, program ini diharapkan dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi peningkatan kualitas pembelajaran di SDN Tanah Tinggi 03.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat direncanakan berlangsung pada hari Senin, tanggal 21 Juli 2025. Kegiatan ini akan dilaksanakan di SDN Tanah Tinggi 03, yang beralamat di Jl. Tanah Tinggi 2 No.8, RT.8/RW.1, Kelurahan Tanah Tinggi, Kecamatan Johar Baru, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10540. Sekolah ini dipilih sebagai mitra karena kebutuhan penguatan kapasitas guru dalam mengintegrasikan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi, khususnya *game-based learning*.



Gambar 1. Pembukaan Kegiatan PkM KKN di SDN Tanah Tinggi 03

Kegiatan ini akan melibatkan sebanyak 20 peserta yang merupakan guru-guru dari SDN Tanah Tinggi 03.

Para peserta akan mendapatkan materi pelatihan yang dirancang untuk meningkatkan kompetensi pedagogis mereka, terutama dalam memanfaatkan teknologi secara kreatif dalam proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi ruang berbagi pengalaman dan tantangan yang dihadapi guru dalam menerapkan inovasi pembelajaran di kelas.



Gambar 2. Simulasi Game-Based Learning di SDN Tanah Tinggi 03

Dengan pelaksanaan yang terstruktur dan dukungan dari tim pengabdian, diharapkan kegiatan ini dapat memberikan dampak positif langsung terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SDN Tanah Tinggi 03. Tidak hanya memperkuat pemahaman guru terhadap metode *game-based learning*, tetapi juga membangun semangat kolaborasi antarguru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Materi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang disampaikan di SDN Tanah Tinggi 03, Jakarta Pusat, difokuskan pada penerapan berbagai bentuk permainan edukatif dan aktivitas fisik yang menyenangkan sebagai alternatif pembelajaran aktif. Salah satu materi yang akan diperkenalkan adalah permainan SOS Estafet, yang bertujuan untuk melatih kerja sama tim dan kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam permainan ini, siswa dibagi dalam kelompok dan secara bergiliran menyusun huruf-huruf untuk membentuk kata "SOS" di papan atau media tertentu. Kegiatan ini menekankan pada koordinasi, kecepatan berpikir, dan

komunikasi yang efektif antaranggota tim.

Selanjutnya, guru-guru dikenalkan permainan Cones Ngeselin, yang dirancang untuk meningkatkan kelincahan dan daya tangkap siswa terhadap perintah yang cepat berubah. Permainan ini menggunakan kerucut (cones) sebagai alat bantu utama, di mana siswa harus bereaksi terhadap instruksi tertentu dengan cepat dan tepat. Selain melatih refleks dan konsentrasi, permainan ini juga membantu guru menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan bagi siswa di ruang terbuka atau lapangan.

Materi ketiga adalah Jumpsuit Go, sebuah aktivitas fisik yang menitikberatkan pada koordinasi motorik dan daya tahan fisik anak. Siswa diajak untuk melompat melewati rintangan tertentu dalam pola yang ditentukan, baik secara individu maupun kelompok. Permainan ini sangat cocok untuk meningkatkan kebugaran jasmani sekaligus membangun semangat sportivitas dan kerja sama antarsiswa. Dalam pelaksanaannya, guru didorong untuk memodifikasi tantangan sesuai dengan jenjang usia dan tingkat kemampuan siswa.

Permainan Lempar Keranjang juga menjadi bagian dari materi yang akan disampaikan. Permainan ini berfungsi untuk melatih ketepatan, kekuatan lemparan, serta konsentrasi siswa. Siswa akan diminta melemparkan bola atau benda tertentu ke dalam keranjang atau target yang telah ditentukan, baik dalam kondisi statis maupun dinamis. Lempar Keranjang sangat efektif digunakan dalam pembelajaran tematik, karena dapat dikaitkan dengan konsep matematika, sains, atau bahkan bahasa.

Terakhir, materi Estafet Drill akan memperkenalkan berbagai variasi estafet yang disusun dalam bentuk latihan dasar gerak. Kegiatan ini bertujuan untuk

meningkatkan daya tahan, kecepatan, dan koordinasi tubuh siswa. Permainan estafet drill dilakukan secara berkelompok dan dapat divariasikan dengan tantangan-tantangan kecil seperti membawa bola, melewati rintangan, atau menjawab pertanyaan sambil bergerak. Melalui seluruh rangkaian materi ini, kegiatan pengabdian diharapkan dapat memperkaya metode pembelajaran guru, sekaligus menjadikan proses belajar siswa lebih aktif, sehat, dan menyenangkan.

Pembahasan hasil kegiatan KKN-PkM Berdampak: Transformasi Pembelajaran SD lewat Game-Based Learning mengungkapkan bahwa pendekatan berbasis permainan memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SDN Tanah Tinggi 03. Berdasarkan data observasi selama kegiatan berlangsung, terlihat adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat terlibat dalam berbagai permainan edukatif seperti *SOS Estafet*, *Cones Ngeselin*, dan *Jumpsuit Go*. Hal ini menandakan bahwa metode pembelajaran yang menggabungkan aktivitas fisik dan permainan mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan.

Melalui wawancara dan diskusi dengan para guru, diketahui bahwa metode *game-based learning* memberikan alternatif baru yang lebih menarik dibandingkan metode ceramah yang selama ini dominan digunakan. Guru merasa terbantu dalam membangun suasana belajar yang aktif dan merangsang siswa untuk berpikir kritis serta bekerja sama dalam tim. Beberapa guru bahkan mengungkapkan bahwa pendekatan ini membuat siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dan percaya diri. Dampak ini memperkuat pentingnya peran guru

sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran yang bermakna.

Jika dikaji lebih lanjut dari sudut pandang teori, hasil pengabdian ini mendukung pandangan konstruktivisme sosial seperti yang dikemukakan oleh Vygotsky, yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi secara efektif melalui interaksi sosial dan aktivitas kolaboratif. Permainan yang digunakan dalam kegiatan ini menciptakan ruang bagi siswa untuk belajar secara kontekstual, membangun pemahaman melalui pengalaman langsung, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Interaksi semacam ini menciptakan peluang yang lebih besar bagi perkembangan kognitif dan sosial siswa.

Dalam perbandingan dengan pengabdian serupa sebelumnya, pendekatan *game-based learning* terbukti lebih efektif dalam menjangkau aspek afektif dan psikomotorik siswa. Beberapa kegiatan pengabdian terdahulu yang berfokus pada media digital atau proyek berbasis literasi cenderung hanya menyentuh dimensi kognitif, sementara *game-based learning* menjembatani ketiganya secara seimbang. Selain itu, temuan ini juga selaras dengan hasil penelitian yang menekankan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat kemampuan problem solving siswa dalam konteks yang menyenangkan (Koskinen et al., 2023).

Secara keseluruhan, kegiatan KKN-PkM ini telah menunjukkan bahwa transformasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar dapat diwujudkan melalui metode inovatif yang dekat dengan dunia anak. Hasil pengabdian ini tidak hanya memperkuat kapasitas guru dalam menerapkan pendekatan baru, tetapi juga memberikan bukti empiris bahwa *game-based learning* layak dikembangkan secara lebih luas dalam

sistem pendidikan dasar. Melalui dokumentasi data, umpan balik guru, serta refleksi praktik, kegiatan ini membuka peluang lanjutan untuk riset terapan dan replikasi program di sekolah lain yang memiliki kebutuhan serupa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan KKN-PkM Berdampak: Transformasi Pembelajaran SD lewat Game-Based Learning, dapat disimpulkan bahwa hipotesis dan tujuan pengabdian untuk meningkatkan keterampilan pedagogis guru melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan terbukti tercapai. Temuan menunjukkan bahwa implementasi *game-based learning* mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, membangun suasana kelas yang menyenangkan, serta meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Guru-guru di SDN Tanah Tinggi 03 juga menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti pelatihan dan menerapkan metode tersebut di kelas. Sebagai saran, kegiatan serupa dapat diperluas ke lebih banyak sekolah dasar dengan pendekatan pelatihan berkelanjutan dan pengembangan komunitas guru belajar, serta integrasi *game-based learning* ke dalam kurikulum secara sistematis agar dampaknya dapat lebih luas dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Jakarta (LPPM UNJ) yang telah memberikan dukungan pendanaan dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui program Kuliah Kerja Nyata (PkM-KKN) ini, sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik dan memberikan

manfaat nyata bagi mitra serta masyarakat.

REFERENSI

- Al-Jamili, O., Aziz, M., Mohammed, F., Almogahed, A., & Alawadhi, A. (2024). Evaluating the efficacy of computer games-based learning intervention in enhancing English speaking proficiency. *Heliyon*, 10(16). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e36440>
- Byusa, E., Kampire, E., & Mwesigye, A. R. (2022). Game-based learning approach on students' motivation and understanding of chemistry concepts: A systematic review of literature. In *Heliyon* (Vol. 8, Issue 5). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09541>
- Fernando, P. A., & Premadasa, H. K. S. (2024). Game-based Activity Design in Primary School Students' Learning Style Detection. *Procedia Computer Science*, 239, 356–363. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.06.182>
- Hu, Y., Wouters, P., van der Schaaf, M., & Kester, L. (2024). The effects of achievement goal instructions in game-based learning on students' achievement goals, performance, and achievement emotions. *Learning and Instruction*, 93. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101943>
- Ifenthaler, D., Sahin, M., Boo, I., Rajasegeran, D. D., & Yuh, A. S. (2025). Adaptive serious games assessment: The case of the blood transfusion game in nursing education. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 8. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100351>

- Koskinen, A., McMullen, J., Hannula-Sormunen, M., Ninaus, M., & Kiili, K. (2023). The strength and direction of the difficulty adaptation affect situational interest in game-based learning. *Computers and Education*, 194. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104694>
- Nuraini, S., Inggriyani, F., Albar, J., Muchtar, F. Y., Sandi, N. V., Rezaki, & Marini, A. (2023). Games-Based Interactive Multimedia to Increase Student Creativity in Physical Education Course. *Eurasian Journal of Educational Research*, 2023(104), 73–86. <https://doi.org/10.14689/ejer.2023.104.005>
- Priante, A., & Tsekouras, D. (2025a). Integrating technology in physical classrooms: The impact of game-based response systems on student learning experience. *Information and Management*, 62(3). <https://doi.org/10.1016/j.im.2025.104105>
- Priante, A., & Tsekouras, D. (2025b). Integrating technology in physical classrooms: The impact of game-based response systems on student learning experience. *Information and Management*, 62(3). <https://doi.org/10.1016/j.im.2025.104105>
- Sarifah, I., Rohmaniar, A., Marini, A., Sagita, J., Nuraini, S., Safitri, D., Maksum, A., Suntari, Y., & Sudrajat, A. (2022). Development of Android Based Educational Games to Enhance Elementary School Student Interests in Learning Mathematics. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(18), 149–161. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i18.32949>
- Sharma, R., Tan, C., Gomez, D., Xu, C., & Dubé, A. K. (2025). Guiding teachers' game-based learning: How user experience of a digital curriculum guide impacts teachers' self-efficacy and acceptance of educational games. *Teaching and Teacher Education*, 155. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2024.104915>
- Teichmann, M., Ullrich, A., Knost, D., & Gronau, N. (2020). Serious games in learning factories: Perpetuating knowledge in learning loops by game-based learning. *Procedia Manufacturing*, 45, 259–264. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2020.04.104>
- Troiano, G. M., Abdollahi, A., Cassidy, M., Puttick, G., Machado, T., & Harteveld, C. (2025). Leveling the computational playing field: Inquiring about factors predicting computational thinking in constructionist game-based learning. *Computers and Education*, 237. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2025.105347>