

## STRATEGI PEMBELAJARAN KREATIF MELALUI GAME EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA - SISWI DI SDN 106148 BULU CINA

Neisya Adhasita<sup>1</sup>, Isman Efendi Limbong<sup>2</sup>

Fakultas Agama Islam, Muhammadiyah Sumatera Utara

Email: [neisyaadhasita@gmail.com](mailto:neisyaadhasita@gmail.com)<sup>1</sup>, [ismanefendilimbong@umsu.ac.id](mailto:ismanefendilimbong@umsu.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Kegiatan Universitas Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu bentuk pengabdian mahasiswa kepada masyarakat yang sekaligus menjadi sarana pengembangan kompetensi diri, terutama dalam bidang pendidikan. Salah satu tantangan yang dihadapi sekolah dasar saat ini adalah kurangnya motivasi belajar siswa akibat penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton, berpusat pada guru, dan minim inovasi. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa, berkurangnya konsentrasi saat belajar, serta berkurangnya minat terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran kreatif yang mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia sekolah dasar. Game edukatif merupakan salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan unsur hiburan dengan materi pembelajaran. Melalui permainan, siswa dapat belajar secara aktif, berkompetisi secara sehat, sekaligus menikmati proses pembelajaran. Dalam kegiatan KKN di SDN 106148, mahasiswa menerapkan strategi pembelajaran kreatif melalui game edukatif dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi siswa/i dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Penerapan ini dilakukan dengan tahapan observasi awal, perencanaan game sesuai materi, implementasi dalam pembelajaran, dan evaluasi terhadap respon siswa.

**Kata kunci:** Strategi Pembelajaran Kreatif, Game Edukatif, Motivasi Belajar, KKN, SDN 106148

### Abstract

Community Service (KKN) is one form of student service to the community and also serves as a means of self-competency development, especially in the field of education. One of the challenges facing elementary schools today is the lack of student learning motivation due to the use of teaching methods that are often monotonous, teacher-centered, and lacking in innovation. This condition impacts low student participation, reduced concentration during study, and decreased interest in the subject matter. Therefore, creative learning strategies are needed that can create a more enjoyable, interactive learning environment that meets the developmental needs of elementary school-aged children. Educational games are one of the innovative learning approaches that integrate elements of entertainment with

### Article History

Received: Oktober 2025

Reviewed: Oktober 2025

Published: Oktober 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

learning materials. Through games, students can learn actively, compete healthily, and enjoy the learning process simultaneously. During the community service program at SDN 106148, students implemented creative learning strategies through educational games with the aim of increasing students' motivation to participate in classroom learning. This application is carried out in stages: initial observation, game planning according to the material, implementation in learning, and evaluation of student responses.

**Keywords:** creative learning strategies, educational games, learning motivation, KKN, SDN 106148

## Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk kualitas sumber daya manusia di masa depan. Pada tahap ini, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi pelajaran, tetapi juga diarahkan agar memiliki motivasi, semangat, dan sikap positif terhadap proses belajar. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami penurunan motivasi belajar. Hal ini biasanya dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang kurang variatif, cenderung monoton, serta belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, siswa merasa jenuh, kurang fokus, dan sulit mencapai hasil belajar yang optimal.

Seiring dengan berkembangnya dunia pendidikan, guru dan tenaga pendidik dituntut untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah pembelajaran kreatif melalui game edukatif. Game edukatif merupakan bentuk permainan yang dirancang untuk tujuan pendidikan, di mana siswa dapat belajar sambil bermain. Pendekatan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi, bekerja sama, berkompetisi sehat, sekaligus memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan suasana belajar yang berbeda dari biasanya, siswa akan lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, sehingga motivasi belajar mereka pun meningkat.

Dalam konteks kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN), mahasiswa sebagai agen perubahan memiliki peran penting dalam menghadirkan inovasi pembelajaran di sekolah. Melalui program KKN di SDN 106148, (Efendi, 2024) mahasiswa mencoba menerapkan strategi pembelajaran kreatif dengan memanfaatkan game edukatif sebagai salah satu metode untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar siswa/i. Penerapan strategi ini diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar dalam jangka pendek, tetapi juga menjadi inspirasi bagi guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif (Adimassana et al., n.d.) dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan adanya strategi pembelajaran kreatif ini, diharapkan tercipta suasana kelas yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga tujuan pendidikan dasar untuk membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan termotivasi dapat tercapai dengan baik.

## Metode

Kegiatan KKN di SDN 106148 ini menggunakan pendekatan penelitian lapangan (field research) dengan model deskriptif kualitatif (Mansur et al., 2023). Tujuannya adalah untuk menggambarkan secara nyata bagaimana strategi pembelajaran kreatif melalui game edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode yang diterapkan dirancang dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

### 1. Observasi Awal

Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran umum mengenai kondisi pembelajaran di kelas. Mahasiswa KKN melakukan pengamatan terhadap metode mengajar guru, tingkat keaktifan siswa, serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang antusias dan cepat kehilangan konsentrasi saat guru menjelaskan materi secara konvensional.

## **2. Perencanaan**

Berdasarkan hasil observasi, mahasiswa KKN merancang strategi pembelajaran kreatif dengan memanfaatkan game edukatif. Perencanaan meliputi:

1. Menentukan materi pelajaran yang akan disampaikan melalui permainan.
2. Mendesain bentuk permainan sesuai dengan karakteristik siswa SD, misalnya kuis interaktif, tebak kata, permainan kelompok dengan poin, atau puzzle edukatif.
3. Menyusun instruksi permainan yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami siswa.
4. Menyediakan media pendukung seperti kartu bergambar, papan skor, dan alat tulis.

## **3. Implementasi**

Tahap implementasi dilakukan di dalam kelas dengan melibatkan seluruh siswa secara aktif. Guru berperan sebagai fasilitator (Mujiburrohman & Widodo, 2023), sementara mahasiswa KKN memandu jalannya game edukatif. Dalam pelaksanaan, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil agar tercipta kerja sama tim. Setiap permainan disusun sedemikian rupa sehingga siswa harus berpikir, berdiskusi, dan berkompetisi sehat untuk memperoleh jawaban.

## **4. Evaluasi dan Refleksi**

Observasi langsung terhadap sikap siswa selama pembelajaran, seperti antusiasme, partisipasi, serta respon terhadap instruksi permainan. Refleksi bersama guru untuk menilai sejauh mana penerapan game edukatif berhasil meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, siswa juga diberikan kesempatan untuk menyampaikan pengalaman mereka dalam mengikuti kegiatan tersebut. Dari tahapan tersebut (Marzuqi, 2022), diperoleh gambaran menyeluruh bahwa penerapan strategi pembelajaran kreatif melalui game edukatif bukan hanya mampu meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membangun suasana kelas yang lebih hidup, komunikatif, dan menyenangkan.

## **Hasil**

Penerapan strategi pembelajaran kreatif melalui game edukatif di SDN 106148 memberikan hasil yang cukup signifikan terhadap motivasi belajar siswa/i. Beberapa temuan utama yang diperoleh selama pelaksanaan adalah sebagai berikut:

### ***Meningkatnya keaktifan siswa dalam kelas***

Hampir seluruh siswa menunjukkan partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Mereka tampak antusias menjawab pertanyaan, mengikuti aturan permainan, dan bekerja sama dengan teman kelompok. (Novanshah, 2022)

### ***Suasana belajar lebih menyenangkan***

Dengan adanya game edukatif, suasana kelas menjadi lebih interaktif dan tidak monoton. Siswa yang biasanya pasif menjadi lebih bersemangat ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan.

### ***Motivasi belajar meningkat***

Siswa terlihat lebih fokus dan bersemangat mengikuti jalannya pembelajaran. Bahkan, beberapa siswa yang sebelumnya kurang tertarik belajar, menjadi lebih percaya diri dan mau mencoba menjawab pertanyaan dalam permainan.

### ***Penguatan kerjasama dan keterampilan sosial***

Melalui permainan kelompok, siswa belajar bekerja sama, menghargai pendapat teman, serta membangun komunikasi yang baik. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mengembangkan soft skill mereka.

***Meningkatnya daya ingat terhadap materi pelajaran***

Siswa lebih mudah mengingat konsep atau informasi yang diajarkan karena disampaikan dalam konteks permainan yang menyenangkan dan penuh pengalaman langsung.

***Perubahan sikap positif terhadap pembelajaran***

Siswa menunjukkan sikap lebih terbuka, berani mencoba, dan tidak takut salah. Hal ini terlihat dari respon mereka yang lebih santai dan percaya diri selama bermain sambil belajar.

***Terbangunnya kompetisi sehat di antara siswa***

Adanya sistem poin atau penghargaan dalam game mendorong siswa untuk bersaing secara positif, berusaha lebih baik tanpa menjatuhkan teman.

***Meningkatnya kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah***

Dalam beberapa jenis permainan edukatif, siswa dilatih untuk menganalisis situasi, mengambil keputusan cepat, serta mencari solusi atas tantangan yang diberikan.

***Guru lebih mudah mengontrol dan memotivasi siswa***

Strategi ini membantu guru dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif. Guru tidak perlu banyak menegur karena siswa lebih tertib mengikuti aturan permainan.

***Meningkatnya keterampilan komunikasi verbal siswa***

Siswa terdorong untuk berbicara, bertanya, dan menjelaskan ide mereka secara lisan saat berinteraksi dalam permainan, sehingga kemampuan komunikasi mereka semakin berkembang.

***Terbentuknya rasa tanggung jawab dan disiplin***

Karena setiap permainan memiliki aturan dan peran tertentu, siswa belajar bertanggung jawab terhadap tugasnya dan menghargai waktu serta giliran.

***Adanya peningkatan nilai hasil belajar***

Evaluasi pasca pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa, terutama pada mata pelajaran yang diajarkan melalui pendekatan game edukatif.

***Siswa lebih mudah memahami konsep abstrak***

Konsep-konsep sulit atau teoritis menjadi lebih konkret melalui aktivitas bermain, sehingga siswa memahami materi dengan lebih baik.

***Meningkatnya interaksi antara guru dan siswa***

Proses pembelajaran menjadi lebih komunikatif dan dua arah. Guru lebih mengenal karakter siswa, sementara siswa merasa lebih dekat dan nyaman dengan gurunya.

***Menurunnya tingkat kejenuhan belajar di kelas***

Penerapan strategi kreatif ini mengurangi rasa bosan dan stres dalam belajar. Siswa menganggap kegiatan belajar sebagai sesuatu yang dinantikan, bukan beban.

## **Pembahasan**

Hasil kegiatan ini sejalan dengan teori pembelajaran kreatif yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Menurut pendekatan konstruktivis, siswa akan lebih mudah memahami materi ketika mereka terlibat langsung dalam pengalaman belajar yang menyenangkan. Game edukatif menjadi salah satu sarana yang efektif untuk mencapai hal tersebut, karena menggabungkan unsur hiburan dengan tujuan pendidikan. (Salim et al., 2022)

Peningkatan motivasi belajar yang ditunjukkan siswa dapat dijelaskan melalui beberapa faktor:

- a. Rasa senang dan antusias: siswa merasa belajar sambil bermain lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional.

- b. Rasa ingin tahu: siswa terdorong untuk menemukan jawaban dan memenangkan permainan, sehingga secara tidak langsung mereka belajar dengan lebih fokus.
- c. Penghargaan dan pencapaian: adanya skor atau hadiah kecil dalam permainan memicu motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa.
- d. Interaksi sosial: game edukatif mendorong siswa untuk berkomunikasi, berdiskusi, dan bekerja sama, yang semakin memperkuat semangat belajar mereka.

Dari pelaksanaan ini, dapat dipahami bahwa strategi pembelajaran kreatif melalui game edukatif tidak hanya berpengaruh pada peningkatan motivasi belajar, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, rasa percaya diri, serta kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, metode ini dapat dijadikan alternatif yang relevan bagi guru dalam menghadirkan pembelajaran inovatif di sekolah dasar. (Santoso, 2023)

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil kegiatan KKN di SDN 106148, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran kreatif melalui game edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa/I (Fahruda & Azali, 2023). Penerapan metode ini mampu menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kondusif. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan fokus dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, game edukatif juga berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial, kerja sama, serta rasa percaya diri siswa.

Dengan demikian, strategi pembelajaran kreatif melalui game edukatif dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran yang relevan dan aplikatif di sekolah dasar. Inovasi ini tidak hanya bermanfaat dalam meningkatkan motivasi belajar jangka pendek, tetapi juga berpotensi untuk membangun kebiasaan belajar yang positif dalam jangka panjang.

### **Saran**

#### **a. Bagi Guru**

Guru diharapkan dapat menjadikan game edukatif sebagai salah satu variasi metode pembelajaran yang digunakan di kelas. Guru juga perlu menyesuaikan jenis permainan dengan materi pelajaran serta karakteristik siswa agar tujuan pembelajaran tetap tercapai.

#### **b. Bagi Siswa**

Siswa diharapkan tetap bersemangat dalam belajar serta berani berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan. Dengan adanya game edukatif, siswa diharapkan tidak hanya bermain tetapi juga menyadari nilai pendidikan yang terkandung di dalamnya.

#### **c. Bagi Sekolah**

Pihak sekolah dapat memberikan dukungan dengan menyediakan sarana dan prasarana sederhana untuk menunjang pelaksanaan game edukatif. Selain itu, sekolah dapat mengadakan pelatihan bagi guru untuk mengembangkan berbagai strategi pembelajaran kreatif.

#### **d. Bagi Mahasiswa KKN**

Mahasiswa KKN dapat menjadikan kegiatan ini sebagai inspirasi dalam menyusun program kerja di bidang pendidikan. Inovasi pembelajaran melalui game edukatif dapat terus dikembangkan dengan menyesuaikan kondisi dan kebutuhan sekolah di lokasi KKN masing-masing.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adimassana, Y. B., Sari, W. W., & Anugrahana, A. (n.d.). MENYONGSONG GENERASI 4.0. In *repository.usd.ac.id*. [https://repository.usd.ac.id/39199/1/Menyongsong Generasi 4 Rev 5-7-19-1 %281%29.pdf](https://repository.usd.ac.id/39199/1/Menyongsong%20Generasi%204%20Rev%205-7-19-1%20%281%29.pdf)
- Efendi, D. (2024). INTERNALISASI NILAI-NILAI ISLAM DALAM PEMBELAJARAN DI MI INTEGRAL HIDAYATULLAH. *Waniambey: Journal of Islamic Education*. <http://ejournal.iainfmpapua.ac.id/index.php/waniambey/article/view/1016>
- Fahruda, M. A., & Azali, M. T. (2023). ETIKA PROFETIK DALAM MENGGUNAKAN MEDIA SOSIAL. *MINARET JOURNAL OF RELIGIOUS* .... <http://jim.iainkudus.ac.id/index.php/MINARET/article/view/1241>
- Mansur, S. I., Amirullah, A., & ... (2023). Penerapan Metode Gallery Walk untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Peminatan Siswa Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Enrekang. *JURNAL PEMIKIRAN DAN* .... <http://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/559>
- Marzuqi, A. (2022). Internalisasi Pendidikan Karakter di Madrasah Diniyah Takmiliyah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*. <https://journal.uir.ac.id/index.php/althariqah/article/view/8351>
- Mujiburrohman, & Widodo. (2023). Pola Komunikasi antara Guru dan Peserta Didik di Era Kemajuan Media Sosial. *Ulil Albab: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(9), 4021-4028. <https://doi.org/10.56799/jim.v2i9.2079>
- Novanshah, D. (2022). Internalisasi Nilai Tasamuh Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/2814>
- Salim, S., Karo-Karo, I. R., & Haidir, H. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasi Bagi Mahasiswa, Guru Mata Pelajaran Umum dan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. *repository.uinsu.ac.id*. [http://repository.uinsu.ac.id/15346/1/Buku PTK 2020 Isran.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/15346/1/Buku%20PTK%202020%20Isran.pdf)
- Santoso, J. (2023). Mengatasi Tantangan Keterlibatan Mahasiswa: Strategi Efektif untuk Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menarik. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 14(2), 469-478. <https://doi.org/10.37304/jikt.v14i2.267>