



## Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar

Sindi Ladya Baharizqi<sup>1</sup>, Sofyan Iskandar<sup>2</sup>, Dede Trie Kurniawan<sup>3</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154

Email: [sindi.ladya@upi.edu](mailto:sindi.ladya@upi.edu)<sup>1</sup>, [sofyaniskandar@upi.edu](mailto:sofyaniskandar@upi.edu)<sup>2</sup>, [dedetriekurniawan@upi.edu](mailto:dedetriekurniawan@upi.edu)<sup>3</sup>

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Diterima: 15-12-2022

Direvisi: 09-01-2023

Dipublikasikan: 01-02-2023

#### Kata Kunci:

Games Based Learning, Model Pembelajaran, Pembelajaran Abad 21

#### Keywords:

Games Based Learning, Learning Models, 21st Century Learning

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana optimalisasi penerapan model pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran abad 21 di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu studi pustaka (Library Research) dengan jenis penelitian kualitatif. Implementasi *game based learning* pada proses pembelajaran yang digunakan siswa dapat menjadi solusi inovatif untuk menyelesaikan berbagai permasalahan pembelajaran. Pembelajaran inovatif di abad 21 memiliki karakteristik yang mengarah pada pembelajaran yang interaktif, holistik, integratif, ilmiah, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik, serta pelaksanaannya pembelajarannya diarahkan menggunakan model/metode pembelajaran yang terkait dengan sifat-sifat tersebut. Dapat disimpulkan bahwa *Game-Based Learning* ini cocok sebagai inovasi dalam pembelajaran, karena hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* ini efektif serta efisien dan berdasarkan studi pustaka *Game-Based Learning* ini memiliki banyak manfaat dan kelebihan yang menjadi keunggulannya

### Abstract

*This study aims to find out how to optimize the application of game-based learning models in 21st century learning in elementary schools. The research method used in this research is library research with qualitative research. Implementation of game-based learning in the learning process used by students can be an innovative solution to solve various learning problems. Innovative learning in the 21st century has characteristics that lead to learning that is interactive, holistic, integrative, scientific, contextual, thematic, effective, collaborative, and socialization to students, and the implementation of learning is directed using learning models/methods related to these characteristics. It can be concluded that Game-Based Learning is suitable as an innovation in learning, because the results of the preliminary study show that Game-Based Learning is effective and efficient and based on literature studies Game-Based Learning has many benefits and advantages which are its advantages.*

### Pengutipan APA:

Sindi Ladya Baharizqi, Sofyan Iskandar & Dede Trie Kurniawan. (2023). Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 9-16. doi: <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2504>

© 2023 Sindi Ladya Baharizqi<sup>1</sup>, Sofyan Iskandar<sup>2</sup>, Dede Trie Kurniawan<sup>3</sup>  
Under the license CC BY-SA 4.0

Alamat Korespondensi : Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari,  
Kota Bandung, Jawa Barat 40154

E-mail : [sindi.ladya@upi.edu](mailto:sindi.ladya@upi.edu)

ISSN 2541-6855 (Online)

ISSN 2541-0199 (Cetak)

## **PENDAHULUAN**

Saat ini kita sedang berada di era Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu mengalami perkembangan secara cepat dari waktu ke waktu. Hal ini memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Tuntutan global menuntut agar dunia pendidikan senantiasa mengadaptasi perkembangan teknologi dalam upaya peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam mengkoordinasikan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan. Tren perubahan dan inovasi dalam dunia pendidikan terus berlanjut di abad 21. Abad 21 populer telah membawa perubahan, yaitu kemajuan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), dan perubahan paradigma pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media dan teknologi. Pada abad 21, pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas lebih ditekankan atau dibutuhkan. Abad 21 telah melihat beberapa perubahan yang sangat mendasar, terutama dalam dunia pendidikan. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) tidak terlepas dari tuntutan pembelajaran abad 21. Salah satu tuntutan pembelajaran abad 21 adalah integrasi teknologi sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan belajar.

Dalam pembelajaran, guru harus menghadapi tantangan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran abad 21 sebenarnya adalah suatu penerapan dari perkembangan masyarakat dari masa ke masa. Sebagaimana diketahui, masyarakat telah berevolusi dari masyarakat primitif ke masyarakat agraris, masyarakat industri, dan transisi ke masyarakat informasi. Salah satu

ciri masyarakat informasi adalah kemajuan digitalisasi. Sejak tahun 1960-an hingga saat ini, penggunaan komputer, Internet, dan telepon seluler telah berkembang pesat. Masyarakat telah berubah dari masyarakat offline menjadi masyarakat online (Rahayu, R, 2022:2100). Seiring dengan kemajuan digitalisasi masyarakat yang pesat, pembelajaran di sekolah-sekolah di Indonesia perlu mengikuti perkembangan tersebut. Banyak tantangan bagi pendidik di era digital ini. Oleh karena itu, untuk menghadapi tantangan dan tuntutan abad ke-21 yang beragam, perlu dipelajari, dipraktikkan, dan disiapkan generasi yang berkualitas untuk abad ke-21.

Namun, pada praktiknya sebagian besar pendidik masih menggunakan pembelajaran tahun 80-an. Akibatnya, siswa kurang berkembangnya sikap kritis siswa di masa depan. Padahal sejatinya pada abad ke 21 ini berpikir kritis merupakan salah satu indikator keterampilan yang harus dicapai dalam proses pembelajaran abad 21. Ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya adalah pendidik, peserta didik, lingkungan, pendekatan, media, strategi, metode, teknik bahkan taktik pembelajaran (Asyafah, A 2019: 19). Jika peserta didik sudah kehilangan rasa keingintahuan dalam dirinya, maka otomatis hal ini akan membuat peserta didik kembali pada pembelajaran di abad sebelumnya. Selain itu, berpikir kritis juga merupakan salah satu hal penting dalam menyongsong generasi emas yang telah dipersiapkan oleh pemerintah Indonesia melalui pemberlakuan kurikulum. Dimana di dalam kurikulum ini pembelajaran diarahkan untuk menjadikan peserta didik semakin kritis dalam menyelesaikan sebuah permasalahan atau problem solving (Kusuma, M, dkk 2022: 29).

Mengingat pentingnya kemampuan salah satu keterampilan siswa di abad 21, maka pendidik perlu lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun sebuah desain pembelajaran yang tepat. Pengembangan model pembelajaran yang disesuaikan dengan pembelajaran abad 21 sangat penting untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Model yang digunakan juga harus meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Handayani, dkk 2021:13). Salah satu desain pembelajaran yang memudahkan dan memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri dengan cara menyenangkan melalui pemanfaatan teknologi. Hal ini sesuai dengan konsep merdeka belajar yang sedang berlangsung di abad ini. Menurut E. Maisa, (2020) Merdeka belajar menjadi salah satu program unggulan inisiasi dari Mendikbudristek yaitu bapak Nadiem Makarim dengan tujuan ingin menciptakan suasana belajar yang bahagia serta mendorong guru maupun siswa untuk berinovasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran mereka sendiri. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pendidik harus melek teknologi dan bisa mengaplikasikan berbagai metode atau model pembelajaran yang berbasis TIK supaya dapat mengimbangi perkembangan digitalisasi dan keterampilan siswa.

Dengan demikian, inovasi desain pembelajaran yang dapat diterapkan di abad 21 ini adalah model pembelajaran. Menurut Samala, A dkk (2022: 2795) dalam proses pembelajaran, model pembelajaran menjadi salah satu komponen penting yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran diukur dari ketercapaian tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan.

Model pembelajaran yang baik tentu adalah model pembelajaran yang harus mengikuti perkembangan zaman dan harus adaptasi teknologi. Ada beberapa alasan kenapa pentingnya pengembangan model pembelajaran, yaitu a) model pembelajaran yang ideal sangat membantu dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat lebih mudah tercapai; b) model pembelajaran juga memberikan informasi bagi peserta didik dalam proses pembelajarannya; c) model pembelajaran yang bervariasi akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran; d) perkembangan teknologi dan tuntutan dari karakteristik, gaya belajar peserta didik yang beragam. Untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran tentu terlebih dahulu harus memahami tentang model pembelajaran secara konseptual dan teoritis. Menurut Samala, A dkk (2022: 2795).

Sampai saat ini, masih ada guru yang belum paham teknologi. Akibatnya, sering terjadi kesenjangan antara siswa dan pendidik yang tidak menggunakan teknologi di kelas. Pendekatan yang baik adalah mengintegrasikan teknologi dengan pendidikan dan mengisi kesenjangan yang ada. Mengenali minat siswa dan memanfaatkan minat tersebut dapat meningkatkan hubungan siswa-pendidik (Sari, 2014). Menciptakan model pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan nyata siswa dimana siswa sekolah dasar masih senang dunia permainan. Agar pembelajaran menjadi menyenangkan.

Game Based Learning merupakan sebuah model pembelajaran berbasis game yang sangat unik dan tentunya dapat memacu keingintahuan siswa. Hal ini disebabkan model pembelajaran ini akan menyajikan

visual-visual yang menarik dan dapat menarik perhatian siswa. Selama ini fakta menunjukkan bahwa menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran merupakan salah satu hal yang cukup menuai banyak tantangan dan hambatan. Oleh sebab itu Game Based Learning bisa dijadikan sebagai wadah dalam pembelajaran untuk membuat siswa semakin kritis dan juga aktif. (Kusuma, M, dkk 2022: 29). Maka, dalam penulisan ini bertujuan untuk membahas Games Based Learning sebagai inovasi pembelajaran di abad 21.

## **METODE PENELITIAN**

Penulisan karya ilmiah ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data diperoleh dengan studi kepustakaan (*library research*) dengan mengumpulkan, mengolah, dan analisis data sekaligus. Menurut Samala A, dkk (2022: 2796) menyatakan bahwa Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan telaah terhadap buku, literatur, jurnal, internet, hasil penelitian tesis maupun disertasi serta sumber referensi lain yang mempunyai hubungan dengan topik bahasan yang akan dipecahkan. Selain itu. Menurut Putra, dan Afrilia, 2020 *Systematic Literature Review* (SLR) yang merupakan kajian literatur mencoba mengumpulkan semua bukti empiris yang sesuai dengan kriteria kelayakan (*eligibility criteria*) yang telah ditentukan sebelumnya untuk menjawab pertanyaan penelitian tertentu.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Karakteristik Pembelajaran Abad 21**

Abad 21 memiliki tuntutan dan tantangan di segala bidang. Menurut Daryanto dan Karim (2017: 34) Badan Standar Nasional

Pendidikan (BSNP), abad ke-21 adalah abad pengetahuan, dimana informasi mudah disebarluaskan dan teknologi berkembang pesat. Karena abad ke-21 ditandai oleh dunia sains yang semakin saling terhubung, sinergi di antara mereka semakin cepat. Daryanto dan Karim (2017) juga menunjukkan bahwa perkembangan dunia di abad 21 akan ditandai dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di segala bidang kehidupan. Selanjutnya menurut Samala, dkk (2022: 2800) mencatat bahwa karakteristik abad 21 sebagai era informasi, komputasi, otomatisasi, dan komunikasi tentunya akan mempengaruhi perubahan proses pembelajaran. Paradigma pembelajaran harus bergeser ke pembelajaran abad 21, karena proses pembelajaran harus mengikuti karakteristik abad 21.

Berikut ini adalah karakteristik guru di abad 21 (Syahputra, 2018: 1281):

1. Minat membaca guru harus tinggi. Bisa dibayangkan apa jadinya jika minat baca guru rendah, tentunya pengetahuan guru akan mandek dan disusul oleh pengetahuan siswa. Implikasinya, wibawa guru berkurang di mata siswa.
2. Guru harus mampu menulis karya ilmiah. Selain minat baca yang kuat, guru juga harus mampu menulis karya ilmiah. Karena guru selalu memberikan tugas yang berbeda kepada siswanya dalam mengerjakan tugasnya. Tugas yang dibutuhkan guru untuk siswanya antara lain mereview buku, artikel jurnal, dan menulis esai pendek. Semua ini mengasumsikan guru tahu bagaimana menulis.
3. Guru perlu kreatif dan inovatif dalam menerapkan model pembelajaran. Tuntutan pembelajaran abad 21 menuntut guru yang kreatif dan inovatif yang mempraktekkan model pembelajaran yang dapat membangun pengetahuan siswa. Perpaduan

model pembelajaran dan pemanfaatan teknologi digital memunculkan kreativitas dan inovasi siswa.

4. Guru dapat mengubah budaya. Pandangan tradisional “berpusat pada guru” tentang budaya belajar harus mampu bertransformasi ke arah yang “berpusat pada siswa”. Hal ini menjadikan siswa menjadi pembelajar yang dapat mengembangkan dan membangun pengetahuan secara penuh.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud) juga menyatakan bahwa paradigma pembelajaran abad 21 adalah mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, merumuskan masalah, berpikir analitis, bekerjasama dan bekerja sama untuk memecahkan masalah. Sejalan dengan hal tersebut maka abad 21 ini menuntut siswa untuk mampu bersaing secara global sehingga siswa harus mampu memiliki kecakapan hidup.

Dengan demikian, terjadi pergeseran paradigma pembelajaran pada abad 21 dimana model pembelajaran diarahkan untuk mendorong peserta didik untuk mencari tahu dari berbagai sumber bukan lagi diberi tahu; pembelajaran diarahkan untuk mampu merumuskan masalah, bukan hanya menyelesaikan masalah; pembelajaran diarahkan untuk melatih berpikir secara analitis dan kritis bukan lagi berpikir mekanistik, dan pembelajaran menekankan pentingnya kerjasama dan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah. Maka seorang guru mempunyai peran yang sangat strategis dalam membangun suatu peradaban. Nurhisan, J (2016: 36) menjelaskan bahwa Sebagai agen masyarakat, guru berperan sebagai mediatr antara masyarakat dengan dunia pendidikan dalam membangun peradaban bangsa. Dalam kaitan ini, guru sebagai pebawa (transporter) berbagai inovasi

dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni dari sekolah yang saling menunjang antara upaya pendidikan di sekolah dengan upaya di masyarakat dalam mewujudkan peradaban bangsa.

### **Model Pembelajaran Games Based Learning**

Secara etimologis, model berarti semua “pola” yang dihasilkan. Model dapat dilihat dari tiga jenis kata: kata benda, kata sifat, dan kata kerja. Dari sudut pandang kata benda, model berarti representasi atau gambar. Model sebagai kata sifat berarti contoh atau ideal. Untuk model sebagai kata kerja berarti untuk menunjukkan atau menunjukkan. Secara umum, model adalah representasi yang mengubah sesuatu yang luas dan kompleks menjadi sesuatu yang lebih sederhana dan lebih mudah dipahami (Asyafah, 2019). Sedangkan menurut pendapat Model pembelajaran menurut Joice & Weil adalah “*a pattern or a plan, which can be used to shape a curriculum or course, to select instructional material, and to guide a teacher action.*” Model pembelajaran merupakan gambaran dari suatu lingkungan belajar. Menurut Permendikbud No. 103 Tahun 2014, pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, tatanan logis, susunan, dan budaya (Kemendikbud, 2014). Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Era modern saat ini istilah games pada dunia anak bukan hal tabu. Maka seorang guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, dan melibatkan siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Aini, F (2018: 250) penggunaan model maupun metode ketika

menjelaskan pelajaran kepada siswa, jika model tersebut sesuai maka dapat menjadikan siswa tertarik untuk mengikuti pelajaran dan hasil belajar pun mengalami peningkatan. Penerapan model pembelajaran yang beragam saat ini sangat diperlukan. Karena dengan menciptakan pembelajaran yang menarik bisa membuat siswa mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu model pembelajaran bisa di terapkan di abad 21 ini adalah model pembelajaran *games based learning*. Menurut Azan dan Wong (dalam Priyonggo, D 2019: 8) menjelaskan model pembelajaran *game based learning* merupakan model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna dengan tujuan akhir disesuaikan dengan pembelajaran seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Selain itu, melalui *Game based learning* membuat setiap topik pada pembelajaran menyenangkan yang kemudian proses belajar-mengajar antar guru dan murid menjadi lebih informatif, kreatif dan inovatif (Dewi & Listiowarni, 2019).

Berdasarkan beberapa kutipan ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *games based learning* merupakan model pembelajaran, kreatif dan inovatif yang diciptakan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran yang dapat memikat siswa dalam proses pembelajaran. Bermain dapat meningkatkan pengalaman belajar yang mudah diingat oleh siswa karena terdapat aturan-aturan penting dalam proses belajar juga dapat memperbaiki suasana hati siswa dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif dan menganjurkan mengulangi materi sebagai hasil kejadian yang menyenangkan. (Maiga, dalam Priyonggo, D, 2019: 9). Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Zaman & Helmi (2010) dalam Rosarian, A dan Kurnia P (2020: 151) menyatakan bahwa menurut pakar psikologi

belajar sambil bermain merupakan suatu metode yang tepat untuk anak dapat mengasah keterampilan sosial karena dapat membawa suasana yang santai.

Implementasi *game based learning* pada proses pembelajaran yang digunakan siswa dapat menjadi solusi inovatif untuk menyelesaikan berbagai permasalahan pembelajaran. Menurut Pratiwi, D dkk (2022: 215) Game dijadikan sebagai salah satu media yang digunakan untuk mengasah intelektual serta keterampilan siswa, karena dengan *game based learning* dinilai sebagai media yang mempunyai karakteristik yang menarik dan menantang, interaktif serta adanya sosial dan kerja sama. Model *game based learning* dalam pelaksanaannya menuntut peserta didik terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, *game* memiliki sejumlah kemampuan yang kurang dimiliki oleh metode pembelajaran lain, diantaranya aspek interaktivitas, penyediaan feedback secara langsung, representasi maya atas realitas atau virtual representation, dan pengulangan-ulangan setting dan event dalam sebuah pembelajaran. (R.Hidayat: 2018)

Adapun kelebihan dari *Game-Based Learning* ini berdasarkan hasil penelitian yaitu menyebutkan bahwa : 1) Interaktif, menyenangkan dan melatih kerja sama serta pemikiran baru, 2) Memudahkan dalam tahap pembelajaran karena bisa menghilangkan stress, 3) Memiliki daya tarik tersendiri untuk belajar serta mendapat umpan balik yang menyenangkan dan bermanfaat, 4) Dapat mengukur tingkat pemahaman, melatih daya ingat, merilekskan diri setelah pembelajaran, serta memicu semangat belajar. Selain itu, ada beberapa manfaat dari *Game-Based Learning* ini berdasarkan hasil survei yaitu 1) Media pembelajaran baru yang tidak monoton tetapi asyik dan menyenangkan, 2) Meningkatkan kinerja otak kiri dan kanan dan

juga lebih interaktif, 3) Pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, serta masih banyak lagi. Hal ini berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa untuk mencapai kompetensi sehingga berdampak terhadap peningkatan hasil belajar Hikmawan, R., dkk (2020).

Sedangkan Menurut Winatha, K. R dan I. M. D. Setiawan. (2020) bahwasanya pembelajaran yang menerapkan *Game Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan memahami, mengetahui dan juga mengevaluasi mengenai suatu materi dari peserta didik. Model pembelajaran Gamifikasi ini memiliki beberapa tahapan yakni:

1. Kenali tujuan pembelajaran
2. Tentukan ide besarnya
3. Buat skenario permainan
4. Buat desain aktivitas pembelajaran
5. Bangun kelompok-kelompok
6. Terapkan dinamika permainan

Berdasarkan hasil dari penelitian menyatakan bahwa games based learning berbentuk seperti quiziz. Aplikasi Quiz adalah contoh pembelajaran berbasis game yang mencakup aktivitas kelas multipemain untuk membuat latihan di kelas lebih interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan uraian tersebut pengertian model pembelajaran *games based learning* adalah model pembelajaran mempunyai karakteristik berupa pengintegrasian proses berlangsungnya pembelajaran dengan bermain. Pembelajaran berbasis games digital Pembelajaran berbasis digital dikatakan memiliki potensi besar untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dan keterampilan abad ke-21. Pembelajaran dengan metode pembelajaran berbasis permainan merupakan cara untuk memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan partisipasi bersama siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran Berbasis Game adalah cara untuk melibatkan siswa dengan memasukkan

konten pembelajaran ke dalam permainan. Perangkat lunak permainan komputer dan aplikasi smartphone dapat digunakan untuk menghubungkan konten pembelajaran dengan konten dalam game, menilai kemampuan belajar, dan menerapkan pengetahuan itu ke dunia nyata. Proses Implementasi Game Based Learning ini efektif untuk diterapkan di sekolah dasar.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *Google Sites* dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia di kelas V SD. Melalui tahapan model pengembangan ADDIE (analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi) memperoleh hasil validasi dari ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi media *Google Sites* mendapatkan skor 92,9% diinterpretasikan “sangat baik”. Mendapatkan respon positif dari guru dan peserta didik kelas V sebagai pengguna terhadap media *Google Sites* berdasarkan skor yang diperoleh sebesar 87,5% dengan interpretasi “sangat baik”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi IPS: JUPE, Volume 6 Nomor 3 Tahun 2018, 249-255
- Asyafah, A. (2019). MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>.
- Daryanto & Karim, S., (2017)dar. Pembelajaran Abad 21. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran

- Sindi Ladya Baharizqi<sup>1</sup>, Sofyan Iskandar<sup>2</sup>, Dede Trie Kurniawan<sup>3</sup>, Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar
- Bahasa Inggris. *Jurnal Resti: Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi*, 3(2), 124–130.
- Eriyanto. (2013). *Analisi Isi (Pengantar Metodologi Untuk Penelitian Ilmu Komunikasi Dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Handayani, dkk. 2021. “Modern Assessment dalam Menyongsong Pembelajaran Abad 21 dan Hambatan di Negara Berkembang.” *Jurnal Pendidikan Edutama* 8 (1): 13. <https://doi.org/10.30734/jpe.v8i1.1363>
- Hikmawan, R., dkk. (2020). *Ikgai as Student High Order Literacy Skills Intrinsic Motivation Learning Template*. *Journal of Education Research and Evaluation*, 4(1).
- Kemendikbud. (2014). *Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Pedoman Evaluasi Kurikulum*. <http://pgsd.uad.ac.id/wpcontent/uploads/lampiran-permendikbud-no-104-tahun-2014.pdf>
- Kusuma, M.dkk (2022). *Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* Vol 7, No 1, April 2022, pp. 28-37 <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022> p028 pISSN: 2548-9879 (print) eISSN: 2599-2139 (online) [http://journal2.um.ac.id/index.php/edcom\\_tech](http://journal2.um.ac.id/index.php/edcom_tech)
- Priyonggo, D. (2019). *Penerapan Game Based Learning Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Suru Ii Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan Pokok Bahasan Daur Air Dan Peristiwa Alam Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif*. Skripsi
- Pratiwi, D dkk (2022). *Pentingnya Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Di Abad-21: Vol.5 No.2 Hal. 211-216 ISSN (Print) : 2614 – 8064 Oktober 2022 ISSN (Online): 2654 – 4652*
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). *SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW : PENGGUNAAN KAHOOT*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika AL-QALASADI*, 4(2), 110–122
- Rahayu, R. (2022). *Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia*. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2104.
- Rosarian, A dan Kurnia P (2020). *Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher's Efforts In Building Student Interaction Using A Game Based Learning Method]: JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education DOI: https://dx.doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332 Vol 3, No 2 June 2020 pages: 146 - 163 E-ISSN: 2598-6759*
- R. Hidayat. (2018). “Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan,” *Bul. Psikol.*, vol. 26, no. 2, p. 71, doi: 10.22146/buletinsikologi.30988.
- Samala, A dkk (2022). *Studi Teoretis Model Pembelajaran: 21st Century Learning dan TVET*. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Halm 2794 – 2808 *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Research & Learning in Education* <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Syahputra, Edi. (2018). “Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia”.
- Winatha, K. R dan I. M. D. Setiawan. (2020). *Pengaruh Game Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 10 (3):198-206.
- Yunianto, dkk. (2020). “Pembelajaran abad 21: Pengaruhnya terhadap pembentukan karakter akhlak melalui pembelajaran STAD dan PBL dalam kurikulum 2013.” *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 10 (2): 203. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.63>