

**STRATEGI GURU DALAM MENERAPKAN PEMBELAJARAN BERBASIS
PERMAINAN UNTUK MEMBANGUN KARAKTER TANGGUNG JAWAB SISWA
SEKOLAH DASAR**

Alfiani Mawaddah

alfiani.mawaddah5766@student.unri.ac.id

Universitas Riau

Putri Tri Wijayanti

putri.tri4298@student.unri.ac.id

Universitas Riau

Rifqa Gusmida Syahrin Barokah

rifqa.gusmida@lecturer.unri.ac.id

Universitas Riau

Abstract

This study aims to describe teachers' strategies in implementing game-based learning to develop the responsibility character of elementary school students and to identify supporting factors in its implementation. This research employed a descriptive qualitative approach involving third, fourth, and fifth grade teachers at SDN 183 Pekanbaru selected through purposive sampling technique. Data were collected through in-depth interviews developed based on indicators of responsibility character, namely learning readiness, active participation, involvement in group tasks, timely task completion, and the ability to acknowledge mistakes. The data were analyzed through stages of reduction, data display, and conclusion drawing. The results show that game-based learning is able to gradually build students' responsibility character through interactive and contextual learning experiences. Teachers' strategies vary across each indicator, ranging from providing clear rules, creating a competitive learning atmosphere, to facilitating reflective activities. The role of the teacher as a facilitator is crucial in determining the success of learning in fostering students' awareness of responsibility. Therefore, game-based learning not only enhances student engagement but also effectively integrates cognitive, social, and emotional aspects in character development.

Keywords: Game-based learning, responsibility character, teacher strategies, elementary school.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan untuk membangun karakter tanggung jawab siswa sekolah dasar serta mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dalam pelaksanaannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek guru kelas III, IV, dan V di SDN 183 Pekanbaru yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui

wawancara mendalam yang disusun berdasarkan indikator karakter tanggung jawab, yaitu kesiapan belajar, partisipasi aktif, keterlibatan dalam tugas kelompok, ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas, dan kemampuan mengakui kesalahan. Data diuraikan melalui tahapan reduksi, penyajian, dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu membangun karakter tanggung jawab siswa secara bertahap melalui pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual. Strategi guru sangat bervariasi dalam setiap indikator, mulai dari pemberian aturan yang jelas, pembentukan suasana kompetitif, hingga pemberian ruang refleksi. Peran guru sebagai fasilitator sangat menentukan keberhasilan pembelajaran dalam menumbuhkan kesadaran tanggung jawab siswa. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga efektif dalam mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, dan emosional dalam pembentukan karakter.

Kata Kunci: Pembelajaran berbasis permainan, karakter tanggung jawab, strategi guru, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tahap penting dalam membentuk fondasi pengetahuan sekaligus karakter peserta didik (Dewi et al., 2024). Pendidikan dasar memiliki peran strategis sebagai titik awal dalam menanamkan konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan yang akan menjadi landasan bagi pemahaman siswa pada jenjang pendidikan berikutnya (Wijayanti et al., 2026). Dalam perkembangannya, proses pembelajaran tidak lagi berorientasi semata pada penguasaan materi, tetapi juga menekankan pada pembentukan karakter, pengembangan pemahaman mendalam (*deep learning*), serta keterkaitan dengan konteks kehidupan nyata siswa (Barokah, 2025). Pada peningkatan ini siswa tidak hanya diarahkan untuk mencapai kemampuan akademik, tetapi juga mengembangkan nilai-nilai karakter yang akan menjadi bekal dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu karakter yang memiliki peran fundamental adalah tanggung jawab, yang tercermin melalui kemampuan siswa dalam menjalankan tugas, mematuhi aturan, berpartisipasi aktif, serta menyelesaikan pekerjaan dengan baik (Septiadevana et al., 2024). Penanaman karakter tanggung jawab sejak dini sangat penting karena akan mempengaruhi perkembangan sikap dan perilaku siswa di masa depan. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas interaktif terbukti lebih efektif dalam mendukung perkembangan karakter siswa dibandingkan pendekatan konvensional (Faroh et al., 2024).

Secara ideal, pembelajaran di sekolah dasar diharapkan mampu menciptakan kondisi yang mendukung tumbuhnya karakter tanggung jawab pada siswa. Siswa diharapkan memiliki kesiapan belajar, aktif dalam proses pembelajaran, mampu bekerja sama, serta menyelesaikan tugas secara tepat waktu dan tuntas. Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa karakter tanggung jawab siswa masih belum berkembang secara optimal. Menurut (Hamidaturrohmah

et al., (2025) rendahnya keterlibatan siswa dan kurangnya kesadaran dalam menyelesaikan tugas menjadi tantangan utama dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Menurut Setyaningrum et al., (2025) permasalahan tersebut menuntut adanya inovasi dalam strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu pendekatan yang relevan adalah pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Pendekatan ini memanfaatkan elemen permainan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian Putri et al., (2026) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selain meningkatkan keterlibatan, pembelajaran berbasis permainan juga memiliki potensi dalam membentuk karakter siswa. Permainan memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung, seperti mengikuti aturan, bekerja sama, dan menyelesaikan tantangan. Penelitian menunjukkan bahwa integrasi permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan karakter tanggung jawab siswa melalui aktivitas yang menuntut partisipasi aktif dan penyelesaian tugas (Sholeha et al., 2025). Hasil kajian lain juga menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif dan sosial siswa sekolah dasar (Maharani dan Nindhita, 2023). Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran juga efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta membangun karakter melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Mislia et al., 2025).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih fokus pada efektivitas pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar siswa. Kajian yang secara mendalam membahas strategi guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan untuk membangun karakter tanggung jawab masih terbatas. Selain itu, penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali pengalaman guru secara langsung juga belum banyak dilakukan. Kajian literatur menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan dalam penelitian terkait penerapan pembelajaran berbasis permainan secara kontekstual di pendidikan dasar (Mikrouli, 2024). Bahkan Alotaibi, (2024) juga menegaskan bahwa diperlukan eksplorasi lebih lanjut terkait penerapan pembelajaran berbasis permainan dalam konteks nyata di kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan untuk membangun karakter tanggung jawab siswa sekolah dasar serta mengidentifikasi faktor pendukung dan kendala yang dihadapi dalam pelaksanaannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam strategi guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan untuk membangun karakter tanggung jawab siswa sekolah dasar. Pendekatan kualitatif dipilih agar peneliti dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai praktik, pengalaman, serta pertimbangan guru dalam proses pembelajaran di kelas.

Subjek penelitian adalah guru kelas III, IV, dan V di SDN 183 Pekanbaru yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah metode pengambilan sampel di mana peneliti menentukan subjek penelitian sesuai dengan kriteria atau tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya (Maharani dan Bernard, 2018). Penentuan subjek berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian, seperti pengalaman mengajar dan keterlibatan dalam penerapan pembelajaran berbasis permainan. Teknik ini digunakan agar data yang diperoleh lebih fokus dan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam kepada guru kelas III, IV, dan V. Wawancara digunakan untuk menggali informasi terkait strategi pembelajaran berbasis permainan yang diterapkan, serta upaya guru dalam menanamkan karakter tanggung jawab kepada siswa. Instrumen wawancara disusun secara terstruktur berdasarkan indikator karakter tanggung jawab, seperti memiliki kesiapan sebelum proses pembelajaran, aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, terlibat aktif dalam penyelesaian tugas kelompok, menyelesaikan tugas tepat waktu, dan mengakui kesalahan.

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu penyusunan instrumen wawancara berdasarkan indikator karakter tanggung jawab, pelaksanaan wawancara dengan subjek penelitian guru SDN 183 Pekanbaru, perekaman dan pencatatan hasil wawancara, serta proses transkripsi data. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola strategi yang digunakan guru, serta bagaimana strategi tersebut berkontribusi dalam membangun karakter tanggung jawab siswa. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif sehingga memberikan gambaran yang jelas dan mendalam mengenai praktik pembelajaran berbasis permainan di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan tiga guru kelas (kelas III, IV, dan V), diperoleh gambaran yang mendalam mengenai bagaimana pembelajaran berbasis permainan

dimanfaatkan sebagai strategi untuk menumbuhkan karakter tanggung jawab siswa sekolah dasar. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kualitatif melalui tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Uraian hasil penelitian disusun berdasarkan indikator karakter tanggung jawab menurut berbagai pendapat dalam penelitian Septiadevana et al., (2024) yang telah dimodifikasi menjadi lima indikator agar pembahasan lebih terarah dan sistematis.

1. Kesiapan Siswa Sebelum Pembelajaran

Guru kelas III menyiapkan perangkat pembelajaran sebelum siswa masuk kelas, kemudian menjelaskan aturan permainan secara perlahan agar mudah dipahami. Siswa juga diarahkan untuk menata sikap sejak awal, seperti duduk dengan tertib sebelum kegiatan dimulai. Guru kelas IV menekankan pentingnya kejelasan aturan sejak awal untuk mencegah kebingungan yang dapat mengganggu jalannya pembelajaran. Sementara itu, guru kelas V melibatkan siswa dalam proses persiapan alat, sehingga mereka merasa memiliki tanggung jawab terhadap kegiatan yang akan dilakukan. Perbedaan pendekatan ini menunjukkan bahwa kesiapan tidak hanya dipandang sebagai kondisi awal, melainkan juga sebagai bagian dari proses pembentukan karakter. Ketika siswa dilibatkan sejak awal, mereka mulai memahami bahwa pembelajaran merupakan tanggung jawab bersama, bukan sekadar aktivitas yang diarahkan oleh guru.

2. Partisipasi Aktif dalam Pembelajaran

Guru kelas III cenderung menggunakan pendekatan personal dengan mendekati siswa yang kurang aktif dan memberikan dorongan secara langsung. Pendekatan ini membantu siswa yang masih ragu untuk mulai terlibat. Di sisi lain, guru kelas IV menghadirkan suasana kompetitif melalui pemberian poin antar kelompok, yang mampu meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa secara kolektif. Guru kelas V memilih memberi ruang bagi siswa untuk mengemukakan ide dan menentukan strategi kelompok, sehingga keaktifan muncul dari kesadaran diri. Keaktifan yang muncul dalam kegiatan ini bukan sekadar respons terhadap instruksi, melainkan bentuk keterlibatan yang menunjukkan adanya rasa tanggung jawab terhadap proses belajar. Siswa tidak lagi berada pada posisi pasif, tetapi menjadi bagian dari dinamika pembelajaran itu sendiri.

3. Keterlibatan dalam Penyelesaian Tugas Kelompok

Guru kelas III membagi tugas secara jelas agar setiap anggota memiliki peran yang harus dijalankan. Cara ini membantu menghindari ketimpangan kerja dalam kelompok.

Guru kelas IV merancang aktivitas yang menuntut kerja sama, sehingga siswa tidak dapat menyelesaikan tugas secara individu. Sementara itu, guru kelas V memberikan keleluasaan bagi siswa untuk mengatur pembagian peran secara mandiri, yang sekaligus menjadi sarana untuk melatih tanggung jawab secara lebih natural. Dari sini terlihat bahwa tanggung jawab tidak hanya berkaitan dengan tugas pribadi, tetapi juga keterlibatan dalam kelompok. Proses kerja sama memberikan pengalaman langsung kepada siswa tentang pentingnya kontribusi dan saling ketergantungan dalam mencapai tujuan bersama.

4. Penyelesaian Tugas Tepat Waktu

Guru kelas III menetapkan batas waktu dan memberikan tambahan poin bagi kelompok yang mampu menyelesaikan tugas lebih cepat. Guru kelas IV menggunakan timer sebagai pengingat visual agar siswa lebih sadar terhadap sisa waktu yang tersedia. Sementara itu, guru kelas V lebih menekankan pada kesadaran siswa untuk menyelesaikan tugas secara tuntas tanpa bergantung pada imbalan. Pengalaman ini membantu siswa memahami bahwa setiap tugas memiliki batas waktu yang harus dipenuhi. Kesadaran tersebut perlahan membentuk sikap disiplin dan komitmen dalam menyelesaikan pekerjaan, yang merupakan bagian penting dari tanggung jawab.

5. Kemampuan Mengakui Kesalahan

Guru kelas III mengarahkan siswa untuk menemukan kesalahan mereka sendiri melalui pertanyaan reflektif. Guru kelas IV mengajak siswa melakukan refleksi bersama di akhir kegiatan untuk mengevaluasi hasil yang diperoleh. Guru kelas V menciptakan suasana yang nyaman dengan membahas kesalahan tanpa menyebutkan nama siswa, sehingga mereka tidak merasa tertekan. Pendekatan ini membantu siswa memahami bahwa kesalahan bukan sesuatu yang harus ditutupi, melainkan peluang untuk belajar.

Berdasarkan dari hasil wawancara dapat dilihat bahwa kelima indikator tersebut saling berkaitan dan membentuk alur yang utuh dalam pembelajaran. Proses dimulai dari kesiapan, berkembang melalui keterlibatan aktif, diperkuat melalui kerja kelompok, diuji melalui pengelolaan waktu, dan diakhiri dengan refleksi terhadap kesalahan. Pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang konkret, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep tanggung jawab secara teoritis, tetapi juga mengalaminya secara langsung. Situasi permainan menghadirkan tantangan, interaksi, serta dinamika yang mendorong siswa untuk mengambil peran dan membuat keputusan.

Peran guru dalam hal ini sangat menentukan arah pembelajaran. Guru tidak hanya mengatur jalannya kegiatan, tetapi juga membimbing, memberikan motivasi, serta menciptakan suasana yang mendukung perkembangan karakter siswa. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana guru berfungsi sebagai fasilitator yang mengarahkan proses belajar. Walaupun setiap guru memiliki pendekatan yang berbeda, seluruh strategi yang ditemukan menunjukkan tujuan yang sama, yaitu menumbuhkan kesadaran siswa terhadap tanggung jawab. Perbedaan tersebut justru memperkaya praktik pembelajaran dan menunjukkan bahwa pembentukan karakter dapat dilakukan melalui berbagai cara yang disesuaikan dengan kondisi kelas. Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis permainan tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga berkontribusi dalam membangun karakter tanggung jawab secara bertahap dan berkelanjutan. Pendekatan ini menjadi relevan untuk diterapkan di sekolah dasar karena mampu mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, dan emosional dalam satu kesatuan proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Pembelajaran berbasis permainan merupakan strategi yang efektif dalam menumbuhkan karakter tanggung jawab siswa sekolah dasar. Proses pembentukan karakter ini tidak terjadi secara instan, melainkan melalui tahapan yang terstruktur dan saling berkaitan, dimulai dari kesiapan siswa sebelum pembelajaran, partisipasi aktif selama kegiatan, keterlibatan dalam kerja kelompok, kemampuan menyelesaikan tugas tepat waktu, hingga keberanian mengakui kesalahan. Setiap tahapan menunjukkan bahwa tanggung jawab berkembang melalui pengalaman langsung yang dialami siswa dalam situasi pembelajaran yang kontekstual dan interaktif. Keterlibatan siswa dalam permainan tidak hanya meningkatkan keaktifan, tetapi juga mendorong kesadaran bahwa mereka memiliki peran dan kontribusi dalam proses belajar, baik secara individu maupun kelompok. Selain itu, variasi pendekatan yang digunakan guru membuktikan bahwa pembentukan karakter dapat dilakukan dengan berbagai strategi, selama tetap berorientasi pada tujuan yang sama.

Peran guru menjadi faktor kunci dalam keberhasilan implementasi pembelajaran ini, yaitu sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung, membimbing siswa, serta menanamkan nilai-nilai tanggung jawab secara berkelanjutan. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berfungsi sebagai metode untuk meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga sebagai sarana efektif dalam

mengintegrasikan aspek sosial dan emosional siswa, sehingga karakter tanggung jawab dapat berkembang secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education : a systematic review and meta-analysis. *Systematic Review Article*, 15(April). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Barokah, R. G. S. (2025). Implementasi Project-Based Learning dalam Praktikum Cacing untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Mahasiswa PGSD. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 8(1), 123–133. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.33369/...>
- Dewi, A. C., Firdaus, A., Fauzan, A., & Maulani, Indri, Patila, Irfianto, Almes, A. (2024). Pendidikan Menjadi Pondasi Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik. *JIMA: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1), 55–63. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/jima.v2i1.751>
- Faroh, N. I., Kiettikunwong, N., Setiawan, R., & Muhimmah, H. A. (2024). Educational Games as Learning Media in the 21st Century for Elementary School Students: A Systematic Literature Review. *Elementary*, 12(1), 1–30. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21043/elementary.v12i1.22636>
- Hamidaturrohmah, Muzakki, Muhammad Alie, Putri, Aprilia Riyana, Niswah, N. (2025). Building Leadership Capacity in Elementary Students through Interactive Game-Based Learning in the Kampus Mengajar Program. *Journal of Leadership in Organizations*, 7(1), 1–15. <https://doi.org/10.22146/jlo.83252>
- Maharani, Annisa, Nindhita, V. (2023). Pembelajaran Yang Ajaib: Bagaimana Teori Perkembangan Kognitif Menciptakan BINGO! Moments. *Jurnal Psikologi MANDALA*, 7(2), 29–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.36002/jpm.v7i2.3194>
- Maharani, S., & Bernard, M. (2018). Analisis Hubungan Resiliensi Matematik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Lingkaran. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(5), 819. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i5.p819-826>
- Mikrouli, P. (2024). Applications and Learning Outcomes of Game Based Learning in Education. *International Educational Review*, 2(1), 25–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.58693/ier.212>
- Misliya, Riatmaja, Dodi Setiawan, Rukhmana, Trisna, Al Ikhlas, Widoyo, Heru, Nurcahyo, N. (2025). Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 6(1), 461–470. <https://doi.org/https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.547>
- Putri, Ayurnita Eka, Syamsuardi, Wahyuni, N. (2026). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI UPT SPF SDN KIP V Bara-Baraya. *Jurnal Lempu*, 3(1), 94–102. <https://journal.unm.ac.id/index.php/lempu>

- Septiadevana, Riski, Triani, Lia, Oktaviani, M. (2024). Karakter Mandiri, Disiplin dan Tanggung Jawab untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 4238–4248. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8777>
- Setyaningrum, D. P., Zaeni, I. ari E., & Afrian, R. (2025). Penerapan Game-Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Memahami Materi Berbantuan Quizizz. *Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 10(1), 31–36. <https://doi.org/10.17977/um027v10i12025p31-36>
- Sholeha, H. H., Ismuwardani, Z., & Guntur, Mochamad, Febgiyo, Anasya Putri, Lukiyah, N. N. S. (2025). Development of Augmented Reality-Based Game-Based Learning Integrated with Character Values to Improve Literacy and Problem-Solving Skills of Elementary School Students. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 17(1). <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v17i1.10299>
- Wijayanti, Putri Tri, Mawaddah, Alfiani, Hermita, Neni, Barokah, R. G. S. (2026). Implementasi media pembelajaran berdasarkan pemecahan masalah pada materi benda yang elastis di sekolah dasar. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 7(1), 390–395. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v7i1.18801>