



Upaya Guru Membangun Minat Belajar Siswa dengan Cara Bermain; Teknik Sederhana Kurang Stress Belajar

Ahmad Yusuf^{1*} dan Shahibul Ihsan²

¹⁻² Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Indonesia

*Penulis Korespondensi: ahmadyusuf0310@gmail.com

Abstract. *This study aims to describe the strategies employed by teachers to enhance students' learning interest through the implementation of Game-Based Learning. Innovation in the learning process is essential to create a classroom environment that is enjoyable, interactive, and capable of increasing student engagement. Therefore, a game-based approach was applied as a learning strategy to provide students with a more attractive and meaningful learning experience. This study employed a qualitative approach using a case study design. Data were collected through observations, interviews, and documentation involving teachers and students as research participants. The collected data were analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings revealed that the implementation of Game-Based Learning significantly improved students' interest in learning. This was evidenced by increased enthusiasm, active participation, and engagement during classroom activities. Furthermore, the method had a positive impact on students' psychological well-being by reducing learning boredom and stress. The enjoyable, relaxed, and challenging learning experiences encouraged students to become more motivated in participating in educational activities. Therefore, Game-Based Learning can serve as an effective alternative strategy for enhancing students' learning interest and improving the overall quality of the teaching and learning process in schools.*

Keywords: *Game-Based Learning; Learning Innovation; Learning Interest; Learning Motivation; Student Participation.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah yang dilakukan guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan (Game-Based Learning). Inovasi dalam proses pembelajaran menjadi kebutuhan penting untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, pendekatan berbasis permainan diterapkan sebagai strategi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan guru serta siswa sebagai informan penelitian. Data yang diperoleh dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya antusiasme, partisipasi aktif, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, metode ini juga memberikan dampak positif terhadap kondisi psikologis siswa dengan mengurangi tingkat kejenuhan dan stres belajar. Pengalaman belajar yang menyenangkan, santai, dan menantang membuat siswa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, Pembelajaran Berbasis Permainan dapat menjadi alternatif strategi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar dan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: Inovasi Pembelajaran; Minat Belajar; Motivasi Belajar; Partisipasi Siswa; Pembelajaran Berbasis Permainan.

1. LATAR BELAKANG

Keberhasilan suatu kegiatan belajar mengajar sangat ditentukan oleh tingkat ketertarikan peserta didik. Apabila seorang pelajar memiliki motivasi belajar yang kuat, mereka biasanya akan menunjukkan partisipasi yang lebih dinamis dan bersemangat, sehingga memudahkan mereka dalam menyerap materi yang diajarkan secara optimal (Rauf et al., 2025). Sebaliknya, siswa yang memiliki tidak memiliki minat belajar atau minat belajar yang rendah umumnya mengalami kesulitan dalam fokus dan cepat bosan (Minisa et al., 2025). Oleh sebab

itu, diperlukan upaya yang terstruktur oleh guru guna meningkatkan minat belajar siswa melalui strategi-strategi pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan karakter siswa.

Metode yang paling sering digunakan adalah metode konvensional yang dalam implementasinya metode ini kurang bervariasi karena terpusat pada guru (Fitrianti & Hidayati, 2025). Namun, metode ini masih sering digunakan dalam pembelajaran, yang menyebabkan stres belajar dan rasa bosan pada siswa meningkat. Situasi ini dapat memicu stres yang berdampak negatif terhadap partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Taufiq et al., 2025). Stres belajar yang tidak ditangani dengan tepat dapat mengurangi motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran harus dilakukan agar dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak menyebabkan stres (Darmawan & Khoiroh, 2026).

Pendekatan Game Based Learning hadir sebagai salah satu opsi pembelajaran yang dapat diimplementasikan. Beragam studi telah mengonfirmasi efektivitas metode berbasis permainan ini dalam memacu minat siswa, mengingat pendekatan tersebut dapat membangun lingkungan kelas yang interaktif dan menyenangkan (El Faisal, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain dapat menjadi alternatif yang relevan untuk strategi pembelajaran di era saat ini (Minisa et al., 2025).

Selain itu, metode bermain juga dapat menjadi teknik sederhana guna mengurangi stres belajar siswa. Kesenangan dalam belajar membuat siswa merasa jauh lebih rileks dan tidak terbebani sehingga proses pembelajaran menjadi jauh lebih efektif (Andriani & Zebua, 2025). Pernyataan ini sejalan dengan hasil riset yang mengemukakan bahwa pendekatan Game Based Learning mampu menghadirkan pengalaman edukatif yang berkualitas dan memberikan kesan positif bagi peserta didik (Sinaga et al., 2024). Oleh karena itu, pengajar memiliki tanggung jawab krusial dalam menyusun strategi pembelajaran berbasis permainan yang bertujuan untuk menumbuhkan ketertarikan siswa dan secara bersamaan menekan tingkat stres akademis mereka.

2. KAJIAN TEORITIS

Teori Minat Belajar Siswa

Minat belajar adalah sifat kecenderungan psikologis pada seseorang untuk merasa tertarik dan merasa nyaman saat mengikuti proses pembelajaran. Minat belajar memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap kesuksesan siswa dalam memahami suatu materi karena siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan cenderung aktif saat proses pembelajaran, fokus, dan memiliki antusias selama kegiatan pembelajaran itu berlangsung. Menurut siswa

yang memiliki motivasi dan minat belajar yang tinggi mereka pasti akan menunjukkan prestasi yang lebih baik dibandingkan siswa yang kurang memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran karena hal ini dipengaruhi oleh suasana pembelajaran yang diciptakan oleh para tenaga pendidik.

Pembelajaran yang bersifat monoton dan otoriter biasanya menyebabkan Siswa lebih cepat mengalami kebosanan dan berujung tidak akan memperhatikan mata pelajaran yang saat ini ia ikuti. Dalam beberapa penelitian metode bermain sambil belajar dipandang sebagai salah satu alternatif yang mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui suasana belajar yang menyenangkan.

Teori Game Based Learning

Game Based Learning merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan sebagai salah satu pendekatan dalam proses pembelajaran Hal ini bertujuan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Metode ini dinilai efektif karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif tetapi juga ikut berpartisipasi secara langsung dalam aktivitas pembelajarannya (Minisa, et. al., 2025).

Teori Peran Guru dalam Pembelajaran

Seorang guru memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan karena Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga harus mampu menjadi fasilitator yang dapat membangun motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kreativitas seorang guru dalam memilih metode dan media pembelajaran sangat menentukan keberhasilan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pada hasil pembahasan artikel guru yang mampu mengemas materi dalam bentuk permainan terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa secara alami bahkan meningkat pesat secara signifikan. Seorang guru yang mampu mengelola kelas cenderung memperoleh siswa-siswa yang akan terlihat memiliki potensi karena siswa menjadi lebih fokus dan aktif dalam mengikuti pembelajaran (Fitriani & Hidayati, 2025).

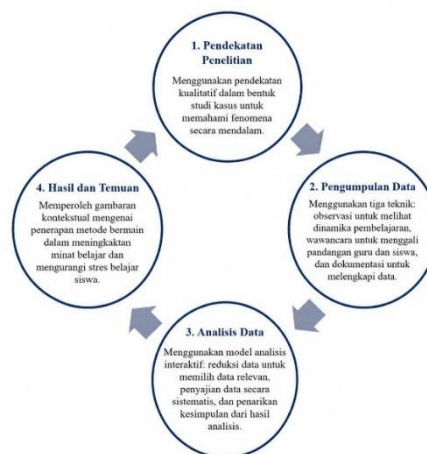
3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dalam bentuk studi kasus. Pendekatan kualitatif memiliki tujuan memahami fenomena secara detail melalui pengumpulan data tertulis dan dari subjek yang diamati. Studi kasus dipilih Karena penulisan hanya berfokus pada kasus tertentu saja spesifiknya pada “Upaya guru dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui metode bermain dengan teknik sederhana” untuk mengurangi stres belajar.

Dengan studi kasus memungkinkan peneliti memperoleh informasi mendalam tentang proses pembelajaran yang berlangsung termasuk strategi guru, reaksi siswa, serta kondisi pembelajaran yang ada. Dengan cara ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang kontekstual mengenai penerapan metode bermain dalam pembelajaran.

Proses penghimpunan data pada studi ini menerapkan tiga teknik utama, yakni pengamatan, wawancara, serta dokumentasi. Pengamatan diaplikasikan guna meninjau dinamika belajar dan tingkat keterlibatan siswa secara langsung di kelas. Selanjutnya, sesi tanya jawab dilakukan bersama tenaga pendidik beserta perwakilan peserta didik untuk menggali pandangan maupun kesan mereka terkait implementasi metode bermain. Sementara itu, teknik dokumentasi berfungsi sebagai penunjang kelengkapan data yang mencakup potret aktivitas dan catatan lapangan selama riset berlangsung.

Analisis data dalam penelitian ini didasarkan pada model analisis interaktif yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Reduksi data dilakukan melalui penyederhanaan dan pemilihan data yang relevan yang kemudian disajikan dalam bentuk representasi sistematis. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis data, ditarik kesimpulan yang menghasilkan temuan-temuan yang menerangi fokus penelitian secara mendalam.



Gambar 1. Diagram Metode Penelitian Kualitatif Studi Kasus.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pada proses observasi kegiatan pembelajaran dengan penerapan metode bermain menunjukkan adanya peningkatan yang cukup spesifik antara siswa dan proses pembelajaran itu sendiri (Kurnia et al., 2025). Siswa terlihat jauh lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan, mengikuti instruksi permainan, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Suasana kelas sendiri menjadi jauh lebih hidup dan

interaktif dibandingkan dengan pembelajaran yang cenderung pasif karena hanya berpusat kepada guru saja (Sinaga et al., 2024)

Melalui sesi wawancara, terungkap bahwa guru merasa lebih leluasa menyajikan materi dengan memanfaatkan aktivitas bermain (Ulfa, 2020). Pengajar tersebut mengemukakan bahwa suasana riang yang terbangun lewat permainan membuat daya tangkap siswa terhadap materi menjadi lebih tajam serta membebaskan mereka dari rasa tertekan selama belajar. Selain itu, tenaga pendidik atau guru juga merasa lebih mudah mengelola kelas karena siswa jauh lebih fokus dan terlibat langsung dalam kegiatan yang telah diberikan (Jannah, 2025).

Dari hasil wawancara dengan seorang siswa diperoleh pula sebuah informasi, sebagian besar siswa merasa jauh lebih tertarik mengikuti pembelajaran menggunakan metode bermain karena siswa merasa tidak tertekan saat belajar dan jauh lebih menikmati prosesnya (Wahyuni et al., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain lebih positif bagi siswa karena memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari sebelumnya (Naelasari, 2026)

Berdasarkan pada pengamatan langsung penggunaan media permainan edukatif seperti kuis interaktif dan permainan kelompok mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan karena siswa terlihat jauh lebih berani untuk berpartisipasi dan bekerjasama dengan temannya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Aktivitas belajar sendiri menjadi jauh lebih variatif dan tidak monoton (Andriani & Zebua, 2025).

Secara keseluruhan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain dalam pembelajaran memberikan dampak yang positif terhadap siswa karena dari situ mampu menciptakan suasana belajar yang jauh lebih nyaman dan menyenangkan hal ini ditunjukkan langsung melalui respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran dan mengalami penurunan kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung (Melyen & Fitriani, 2024)

Upaya Guru dalam Membangun Minat Belajar Siswa melalui Metode Bermain

Upaya tenaga pendidik dalam membangun minat belajar siswa melalui metode bermain terlihat dari kemampuan seorang guru yang mampu merancang pembelajaran menarik dan interaktif (Bakhrudin et al., 2024). Guru tidak hanya menyampaikan materi saja tetapi juga mengemasnya dalam bentuk permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa. Strategi ini sendiri membuat para siswa jauh lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga minat belajar meningkat secara alami (El Faisal, 2025). Selain itu, kreativitas guru dalam memilih jenis Permainan yang relevan dengan materi menjadi sebuah faktor yang cukup penting dalam keberhasilan dalam metode pembelajaran berbasis permainan ini. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain dapat menjadi alternatif tersendiri guna meningkatkan minat belajar siswa (Kurnia et al., 2025).

Respon Siswa terhadap Penerapan Metode Bermain dalam Pembelajaran

Respon siswa terhadap Penerapan metode bermain menunjukkan kecenderungan yang positif. Siswa terlihat jauh lebih antusias, aktif, dan tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung (Taufiq et al., 2025). Kegiatan bermain yang dikemas secara edukatif mampu meningkatkan rasa ingin tahu serta partisipasi langsung siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, interaksi siswa juga turut meningkat karena melalui kegiatan belajar sambil bermain dalam kelompok mereka harus membangun komunikasi antar teman yang baik sehingga suasana belajar menjadi jauh lebih menyenangkan (Jannah, 2025). Kondisi ini menunjukkan bahwa metode bermain mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan.

Penerapan Metode Bermain dalam Mengurangi Stres Belajar Siswa

Implementasi metode bermain sambil belajar juga memberikan dampak yang positif guna mengurangi stres belajar siswa hal ini dibuktikan melalui siswa yang merasa jauh lebih rileks dan tidak terbebani oleh tuntutan akademik (Naelasari, 2026). Siswa tidak lagi memandang pembelajaran sebagai sesuatu yang menegangkan melainkan sebagai satu aktivitas yang menyenangkan. Hal ini membantu menurunkan tingkat kejenuhan dan tekanan belajar yang sebelumnya dirasakan para siswa dengan demikian metode bermain dapat menjadi teknik yang sederhana namun efektif dalam menciptakan pembelajaran yang nyaman dan mendukung kondisi psikologis siswa (Sinaga et al., 2024).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pada hasil dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa metode bermain dalam proses pembelajaran memberikan dampak yang positif terhadap minat belajar siswa. Metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang jauh lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton sehingga siswa menjadi jauh lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Materi pembelajaran yang disampaikan juga turut mudah dipahami bagi para siswa karena siswa tidak merasakan tekanan dalam prosesnya sehingga upaya guru dalam merancang pembelajaran berbasis permainan terbukti berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung.

Keberhasilan metode ini sangat bergantung pada kesiapan pengajar dalam mendesain materi menjadi aktivitas bermain yang pas dengan karakter anak didik. Reaksi siswa pun terbukti sangat mendukung, terlihat dari membaiknya interaksi sosial, rasa ingin tahu, dan keterlibatan mereka di kelas. Kesimpulannya, aktivitas belajar sambil bermain merupakan

alternatif strategi yang jitu untuk memacu semangat belajar anak, sembari memangkas beban stres yang sering kali dipicu oleh gaya mengajar pasif yang didominasi oleh pendidik.

DAFTAR REFERENSI

- Alya Nazwa Minisa, Falmoza Tsabita, Adrias, A., & Syam, S. P. (2025). Analisis penggunaan game based learning terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 3(2), 295–303. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3189>
- Andriani, N., & Zebua, P. (2025). Penerapan metode permainan dalam memfasilitasi gaya belajar kinestetik siswa TK A. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 563–572. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i2.6790>
- Ardy Melyen, & Fitriani. (2024). Keefektifan ice breaking dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik di UPT SD Negeri 15 Kampai. *Gudang Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 31–35.
- Darmawan, D., & Khoiroh, Z. (2026). Pengaruh penggunaan game edukatif terhadap minat belajar siswa. *10*(1), 47–60.
- El Faisal, E. (2025). Peningkatan minat belajar peserta didik melalui games Educaplay di kelas IX.4 SMP Negeri 30 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 200–210. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25567>
- Fitrianti, F., & Hidayati, N. (2025). Peran guru dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa di kelas. *Damhil Education Journal*, 5(1), 64. <https://doi.org/10.37905/dej.v5i1.2788>
- Hidayat Taufiq, et al. (2025). Pengaruh model pembelajaran game based learning terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran pendidikan Pancasila. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 12(1), 82–92.
- Hermin Adi Bakhrudin, Indahwati, N., & Ilmiawan, D. (2024). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik menggunakan permainan pada materi bola tangan kelas VII E di SMPN 1 Waru Tahun Pelajaran 2024/2025. *Journal of Creative Student Research*, 2(5), 135–142. <https://doi.org/10.55606/jcsr-politama.v2i5.4321>
- Jannah, L. (2025). Peningkatan minat belajar melalui pendekatan pembelajaran berbasis game pada anak usia 5–6 tahun di RA Darul Ulum Mayang Jember. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 5(2), 455–488. <https://doi.org/10.54180/joeces.v5i2.592>
- Kurnia, T. A., Jafar, S. R., Atmaja, H. K., & Rohliana, Y. (2025). Hubungan antara tingkat stres belajar dengan penggunaan game online pada remaja SMA. *Jurnal Edukasi Citra Olahraga*, 5(2), 332–341. <https://doi.org/10.38048/jor.v5i2.5454>
- Naelasari, D. (2026). Pengelolaan stres dalam meningkatkan prestasi akademik siswa pada mata pelajaran akidah akhlak. *Jurnal Studi Pendidikan Agama*, 8, 599–612.
- Novita Romaito Sinaga, Anakampun, R., Sitompul, S. R., Nababan, D., & Simatupang, R. (2024). Pengaruh penerapan model pembelajaran game based learning terhadap minat belajar PAK siswa kelas IX SMP Negeri 4 Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Tri Tunggal: Jurnal Pendidikan Kristen dan Katolik*, 2(4), 201–219. <https://doi.org/10.61132/tritunggal.v2i4.708>

- Rauf, N. A., Arisandy, P., & Taswi, P. G. A. (2025). Pengaruh manajemen stres terhadap minat belajar pengguna artificial intelligence. *Journal of Education Psychology and Social Development*, 1(1), 17–26.
- Ulfa, J. S. (2020). Peranan guru dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa di MTs Mazaakhirah Baramuli kelas VIII Pinrang. 2.
- Wahyuni, S., Hitami, M., & Afandi, M. (2022). Metode manajemen stres untuk meningkatkan kesejahteraan siswa (Studi literatur sistematis). *Psikobuletin: Buletin Ilmiah Psikologi*, 3(1), 45. <https://doi.org/10.24014/pib.v3i1.15719>