



Desain *Game-Based Learning* Berbasis Karakteristik Generasi Alpha untuk Mengatasi Kebosanan Belajar Siswa Sekolah Dasar

Nafisah Deviyanti¹, Siti Fadhila Nursyahida¹, Reizah Choiriyatul Fadlah¹, Teguh Prasetyo¹

¹Universitas Djuanda, Bogor, Indonesia

Email korespondensi: nafisahhdy@gmail.com

ABSTRAK:

Perkembangan teknologi digital mendorong munculnya Generasi Alpha yang memiliki karakteristik belajar visual, interaktif, dan menyukai aktivitas bermain. Namun, pembelajaran di sekolah dasar masih banyak didominasi metode satu arah sehingga memicu kebosanan belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor penyebab kebosanan belajar peserta didik Generasi Alpha serta merancang desain Game-Based Learning (GBL) sebagai solusi inovatif dalam mengatasinya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara guru dan analisis dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebosanan belajar dipengaruhi oleh kurangnya variasi aktivitas, terbatasnya keterlibatan aktif peserta didik, serta ketidaksesuaian strategi pembelajaran dengan karakteristik Generasi Alpha. Berdasarkan temuan tersebut, dirancang desain pembelajaran Game-Based Learning yang memuat aktivitas bermain terstruktur, penggunaan media interaktif, serta penugasan kolaboratif yang berorientasi pada keaktifan peserta didik. Desain Game-Based Learning yang dihasilkan berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan adaptif terhadap karakteristik Generasi Alpha sehingga mampu mengurangi kebosanan belajar peserta didik di sekolah dasar.

ABSTRACT:

The development of digital technology is driving the emergence of Generation Alpha, who have visual, interactive learning characteristics and enjoy playful activities. However, learning in elementary schools is still largely dominated by one-way methods, which leads to student boredom. This research aims to identify the factors causing learning boredom in Generation Alpha students and to design a Game-Based Learning (GBL) approach as an innovative solution to address it. The research uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques including teacher interviews and document analysis of Lesson Plans (RPP). The research findings indicate that learning boredom is influenced by a lack of activity variety, limited active student engagement, and the mismatch between learning strategies and the characteristics of Generation Alpha. Based on these findings, a Game-Based Learning

Info Artikel:

Diterima: 01-12-2025
 Disetujui: 30-12-2-25

Kata Kunci: game-based learning, generasi alpha, kebosanan belajar, pembelajaran interaktif, sekolah dasar

Keywords: elementary school, game-based learning, generation alpha, interactive learning, learning boredom



design was developed, incorporating structured play activities, the use of interactive media, and collaborative assignments aimed at student activity. The resulting Game-Based Learning design has the potential to create more engaging, meaningful, and adaptive learning for Generation Alpha characteristics, thus reducing student boredom in elementary school.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang cepat telah mengubah banyak aspek dalam kehidupan, terutama dalam sector pendidikan. Di tengah perubahan ini, Generasi Alpha adalah kelompok yang dilahirkan pada masa digital dan berkembang seiring dengan kemajuan teknologi memiliki potensi besar untuk menjadi agen perubahan yang membawa kemajuan (Sih et al., 2025). Generasi yang sejak usia dini telah akrab dengan perangkat digital, permainan interaktif, dan teknologi berbasis visual. Sehingga mereka terbiasa dengan penggunaan gawai, aplikasi interaktif, dan berbagai bentuk permainan digital sejak usia dini. Generasi Alpha memiliki karakteristik yang cenderung visual, interaktif, cepat bosan terhadap metode pembelajaran konvensional, dan lebih responsive terhadap penggunaan teknologi.

Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran disekolah dasar masih banyak didominasi oleh metode konvensional yang bersifat satu arah dan kurang melibatkan keaktifan peserta didik (Febriani et al., 2025). Proses belajar sering kali bersifat pasif, membosankan, dan tidak memberikan makna bagi siswa (Tombuku & Melati, 2025). Kondisi yang cenderung pasif dan monoton, menyebabkan peserta didik merasa bosan, kurang termotivasi, dan mengalami penurunan minat belajar. Metode pengajaran tradisional kerap gagal memikat peserta didik yang lebih terbiasa dengan teknologi (Febriana & Muflihini, 2025). Kebosanan belajar menjadi salah satu faktor yang dapat menghambat ketercapainya tujuan pembelajaran, terutama pada siswa.

Generasi Alpha menjadi generasi awal yang sejak lahir telah terpapar dan berinteraksi langsung dengan teknologi modern (Sumarni et al., 2024). Generasi ini memiliki karakteristik utama berupa gaya belajar visual dan interaktif, kemampuan beradaptasi yang tinggi terhadap perkembangan teknologi, serta ketertarikan pada pembelajaran yang relevan dengan pengalaman sehari-hari (Hasanah, 2025). Maka dari itu pada ranah pendidikan, munculnya Generasi Alpha mengharuskan pendidik untuk memperbarui pendekatan pembelajaran dan media pembelajaran agar lebih adaptif dan inovatif (Ulviani, 2025) Penggunaan media pembelajaran interaktif bisa

membantu mengurangi tingkat kebosanan peserta didik pada saat proses pembelajaran.

Penerapan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan tidak hanya mengubah paradigma belajar peserta didik menjadi lebih aktif, tetapi juga berperan dalam meningkatkan hasil akademik media pembelajaran yang interaktif meliputi beragam teknologi, termasuk komputer, program edukasi, aplikasi mobile, dan alat elektronik lainnya yang diciptakan untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran perlu digunakan untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar (Tafonao, 2018). Pemanfaatan media pembelajaran juga berkontribusi terhadap peningkatan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar, sekaligus memperkuat interaksi antara guru dan siswa (Nisa et al., 2025).

Di samping itu, alat bantu belajar juga memiliki fungsi dalam membangun lingkungan pendidikan yang lebih menyenangkan sehingga bisa mengurangi rasa bosan siswa di ruang kelas (Wijaya & Makraja, 2024). Sebuah pendekatan kreatif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah ini adalah penerapan *Game Based Learning* (GBL) dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif *Wordwall*. GBL merupakan sebuah metode pengajaran yang memanfaatkan permainan yang dirancang secara khusus untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di dalam kelas (Cahyaningrum et al., 2023). Model pembelajaran berbasis permainan memiliki beberapa keuntungan yang difokuskan pada peserta didik, antara lain peserta didik dapat berinteraksi dan terlibat langsung dalam proses belajar, sehingga peserta belajar umumnya lebih gampang menangkap informasi yang disampaikan, mereka tidak cepat mengalami kebosanan atau kejenuhan, serta mereka akan menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran (Fauzi et al., 2024). Penerapan beberapa metode pembelajaran seperti *Project-Based Learning*, *Game Based Learning*, Gamifikasi, *Digital Storytelling*, dan integrasi media interaktif menunjukkan efektivitas yang berpengaruh besar dalam mendorong semangat belajar dan keterlibatan siswa (Nasution et al., 2025).

Desain *Game Based Learning* menggunakan media interaktif *Worldwall* sesuai dengan karakteristik generasi Alpha yang menjadi peserta didik sekolah dasar diharapkan dapat membangun lingkungan belajar yang menarik dan memiliki makna. Dengan mengintegrasikan elemen permainan dalam kegiatan pembelajaran, siswa dapat berpartisipasi secara penuh sehingga proses belajar tidak

terasa monoton. Ini sejalan dengan penelitian (Rahayu et al., 2025) yang menyatakan bahwa penerapan elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dan memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar mereka. *Game Base Learning* melalui permainan interaktif berperan dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan menghadirkan tantangan dan kesempatan untuk berinteraksi secara aktif, yang pada akhirnya dapat mengurangi kebosanan serta meningkatkan fokus peserta didik dalam pembelajaran (Srimulyani, 2020).

Berbagai penelitian mutakhir juga menunjukkan bahwa gamification dan game-based learning (GBL) semakin dipandang sebagai pendekatan strategis dalam merespons karakteristik belajar peserta didik Generasi Alpha yang lekat dengan teknologi, visual, dan interaktivitas, pemetaan sistematis terhadap penelitian yang terkini mengindikasikan bahwa mekanik permainan seperti poin, level, tantangan, serta umpan balik instan banyak digunakan dan dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar (Fernando & Premadasa, 2024). Penelitian lanjutan menunjukkan bahwa aktivitas berbasis gim juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana identifikasi gaya belajar yang lebih menarik dibandingkan instrumen konvensional berbasis kuesioner (Fernando et al., 2024). Dalam konteks desain pedagogis, scaffolding guru dalam pembelajaran berbasis gim digital berperan penting dalam membentuk persepsi positif siswa terhadap aktivitas belajar matematika di sekolah dasar (Sun et al., n.d.). Temuan lain juga menegaskan potensi permainan elektronik dalam mendukung pembelajaran berdiferensiasi serta meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa sekolah dasar (Zakirman et al., 2023) (Bandara et al., 2024).

Sejumlah penelitian mengungkap bahwa meskipun GBL efektif meningkatkan motivasi intrinsik, implementasinya tetap menghadirkan tantangan pedagogis. Guru melaporkan bahwa mekanik kompetisi dan pencapaian dapat meningkatkan motivasi, namun juga berpotensi menimbulkan frustrasi dan pembelajaran dangkal apabila tidak dirancang secara strategis (Gautier, 2025). Pendekatan seperti *game* 3D dan virtual escape room terbukti meningkatkan motivasi, tetapi efektivitasnya sangat bergantung pada kesesuaian desain dengan tingkat tantangan dan tujuan pembelajaran (Ahmed et al., 2024) (Snyman, 2023). Selain itu, perbandingan antara pendekatan konvensional dan berbasis gim menunjukkan variasi dampak terhadap keterlibatan dan motivasi peserta didik, sehingga diperlukan desain GBL yang lebih terstruktur dan kontekstual (Khokha, 2025). Berdasarkan celah tersebut, kebaruan

penelitian ini terletak pada desain Game-Based Learning yang secara eksplisit diposisikan sebagai solusi pedagogis untuk mengatasi kebosanan belajar Generasi Alpha di sekolah dasar, bukan sekadar sebagai variasi metode atau alat bantu pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan faktor yang menjadi penyebab kebosanan belajar peserta didik generasi Alpha pada saat proses pembelajaran dan merancang *Game Based Learning* menggunakan media interaktif *WordWall* sebagai solusi inovatif untuk mengatasi kebosanan belajar peserta didik generasi Alpha. Perancangan *Game Based Learning* menggunakan media interaktif *WordWall* sebagai solusi inovatif. Diharapkan bahwa hal ini mampu menghasilkan lingkungan belajar yang lebih menarik, melakukan interaksi, dan menyenangkan, sehingga bisa mengatasi kebosanan belajar para siswa Generasi Alpha dan meningkatkan semangat serta partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.

METODOLOGI

Penelitian ini adalah suatu penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif dengan deskripsi, dan melibatkan pengumpulan data melalui wawancara serta pencatatan dokumen. Penelitian dilakukan di salah satu SDN yang berlokasi di kota Bogor. Wawancara dilakukan melalui proses wawancara dengan sejumlah guru walikelas 3 di SDN tersebut mengenai faktor penyebab kebosanan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung serta menggali kebutuhan belajar peserta didik. Istilah "dokumentasi" berasal dari "dokumen" yang mengacu pada "benda tertulis" melalui metode dokumentasi, peneliti menganalisis berbagai objek tertulis seperti buku, majalah, catatan harian, notula rapat, serta jurnal pribadi (Susanto et al., 2025). Dokumentasi dilakukan dengan cara menganalisis isi RPP yang telah peneliti rancang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Penelitian ini menerapkan metode analisis data yang berlandaskan pada Teori Milles & Huberman yang dilakukan melalui 4 tahapan yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Analisis Data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan, ditemukan dua penemuan utama, yaitu sebagai berikut.

1. Faktor Penyebab Kebosanan Belajar Peserta didik

Hasil analisis data wawancara dengan guru sekolah dasar menunjukkan bahwa kebosanan belajar siswa adalah isu yang sering muncul dalam kegiatan pembelajaran. Rasa bosan ini tidak datang begitu saja, tetapi dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan.



Gambar 2. Faktor Penyebab Kebosanan Belajar Peserta didik

Faktor pertama yang ditemukan adalah aktivitas pembelajaran yang kurang variatif. Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru dan penggunaan buku teks. Salah satu guru menyampaikan bahwa “pembelajaran masih sering menggunakan metode penjelasan karena menyesuaikan materi dan waktu”. Kondisi ini menunjukkan keterbatasan variasi aktivitas dalam pembelajaran yang berpotensi memicu kejenuhan peserta didik.

Faktor kedua adalah keterbatasan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa keterlibatan peserta didik masih belum merata dalam setiap kegiatan belajar. Guru menyatakan bahwa “tidak semua peserta didik bisa terlibat aktif karena keterbatasan waktu dan kondisi kelas”. Hal ini menyebabkan sebagian peserta didik hanya berperan sebagai pendengar selama pembelajaran berlangsung.

Faktor ketiga berkaitan dengan kesesuaian pembelajaran dengan karakteristik peserta didik Generasi Alpha. Guru mengungkapkan bahwa peserta didik saat ini cenderung menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain dan

penggunaan media. Guru menyampaikan bahwa “peserta didik lebih tertarik jika pembelajaran menggunakan media atau permainan”. Temuan ini menunjukkan perlunya penyesuaian pendekatan pembelajaran dengan karakteristik peserta didik Generasi Alpha.

2. Desain *Game Based Learning* dalam RPP



Gambar 3. Desain *Game Based Learning* dalam RPP

Hasil Perancangan GBL dalam RPP Berdasarkan hasil analisis faktor penyebab kebosanan belajar peserta didik, peneliti merancang Game-Based Learning yang dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Perancangan ini disusun sebagai respons terhadap kebutuhan belajar peserta didik Generasi Alpha. Perumusan tujuan pembelajaran dalam RPP dirancang agar berorientasi pada keaktifan dan keterlibatan peserta didik. Tujuan pembelajaran tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama, serta menunjukkan sikap antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

Desain kegiatan pembelajaran disusun berbasis game dengan memanfaatkan permainan edukatif seperti Wordwall dan permainan menyusun kartu kata. Aktivitas ini dirancang untuk melibatkan peserta didik secara langsung melalui permainan yang menantang dan menyenangkan, sehingga pembelajaran tidak bersifat monoton. Desain GBL dalam RPP juga memanfaatkan media permainan digital berupa platform Wordwall sebagai salah satu bentuk media pembelajaran interaktif. Wordwall dipilih karena memungkinkan penyajian materi dalam bentuk permainan sederhana seperti kuis, mencocokkan pasangan, dan menyusun kata, yang sesuai dengan ciri khas siswa di tingkat Pendidikan dasar. Pemanfaatan Wordwall dalam penyusunan proses belajar

bertujuan untuk menghadirkan beragam kegiatan belajar, meningkatkan partisipasi siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan tidak monoton.

Pemanfaatan Wordwall dalam desain Game-Based Learning ini tidak berdiri sendiri, melainkan terintegrasi dengan tujuan pembelajaran dan aktivitas kelas yang telah dirancang. Media ini berfungsi sebagai sarana pendukung untuk mendukung siswa dalam mengerti materi melalui pengalaman belajar yang berfokus pada permainan.

Aturan dan mekanisme permainan dirancang untuk menjaga fokus peserta didik dan mengurangi kebosanan belajar. Setiap permainan memiliki aturan yang jelas, tujuan yang terarah, serta batasan waktu yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dengan adanya aturan tersebut, peserta didik diarahkan untuk tetap fokus pada aktivitas belajar meskipun berada dalam suasana bermain. Dalam skenario pembelajaran berbasis Game-Based Learning, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya permainan dan memastikan tujuan pembelajaran tercapai. Peserta didik berperan sebagai subjek aktif yang terlibat langsung dalam setiap aktivitas permainan, baik secara individu maupun kelompok.

Pembahasan

1. Kebutuhan Belajar Peserta didik Generasi Alpha dalam Mengatasi Kebosanan Belajar

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kebosanan belajar peserta didik Generasi Alpha tidak hanya merupakan respons emosional sesaat, tetapi terkait dengan bentuk kebutuhan belajar yang spesifik. Peserta didik yang mengalami kebosanan belajar sering menunjukkan tanda-tanda ketidakaktifan, rendahnya keterlibatan aktivitas, dan respon pasif terhadap kegiatan belajar. Temuan ini menegaskan bahwa kebosanan bukan sekadar “kurang minat”, melainkan akibat dari kondisi pembelajaran yang kurang responsif terhadap kebutuhan peserta didik.

Aktivitas pembelajaran yang kurang variatif menjadi salah satu faktor utama yang memicu kebosanan. Ketika pembelajaran dilakukan secara monoton melalui ceramah atau pengulangan materi tanpa variasi, peserta didik cenderung kehilangan fokus dan merasa “digiring” daripada “terlibat” dalam proses belajar. Hal ini selaras dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa model pembelajaran konvensional memiliki keterbatasan dalam mempertahankan perhatian peserta didik, khususnya pada tingkat sekolah dasar di mana kebutuhan akan stimulasi visual dan interaktif lebih tinggi dibandingkan metode tradisional (Minisa et al., 2025).

Minimnya ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif juga memperburuk kondisi kebosanan. Dalam setting pembelajaran yang dominan teacher-centered, peserta didik kurang memiliki kesempatan untuk berdiskusi, bertanya, atau melakukan aktivitas yang memicu berpikir kritis serta ekspresi personal (Panggabean, 2020). Penelitian lain menunjukkan bahwa ketika partisipasi peserta didik rendah, keterlibatan dan antusiasme mereka terhadap pembelajaran juga menurun, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna (Hidayat et al., 2018).

Selain itu, karakteristik Generasi Alpha sendiri menunjukkan kebutuhan belajar yang unik. Generasi Alpha lahir dan tumbuh di era digital, sehingga mereka sudah terbiasa dengan multimedia, interaksi, serta gabungan audio-visual dalam belajar (Oktarina et al., 2024). Ketika pembelajaran tidak menggugah aspek-aspek tersebut, respons emosional seperti kebosanan dengan cepat muncul. Ini menunjukkan bahwa kebutuhan belajar peserta didik Alpha lebih kompleks dibanding generasi sebelumnya, mereka mencari pengalaman belajar yang lebih dinamis dan kontekstual.

Kebutuhan akan variasi aktivitas ini juga diamati dalam penelitian lain yang menekankan bahwa metode pembelajaran berbasis media game atau interaktif menunjukkan peningkatan keterlibatan peserta didik dibandingkan metode tradisional yang bersifat satu arah. Penelitian tersebut memaparkan bahwa media game membantu peserta didik tetap fokus dan termotivasi karena aspek tantangan, umpan balik langsung, serta kegiatan yang berbeda setiap sesi pembelajaran (Minisa et al., 2025).

Tidak kalah penting, ruang berekspresi memberikan peluang bagi peserta didik untuk menunjukkan inisiatif, kreativitas, dan refleksi pribadi dalam proses pembelajaran. Ruang semacam ini membantu peserta didik melakukan *self-expression* yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan emosional dan intelektual mereka terhadap materi (Susanto et al., 2025). Dalam konteks kebosanan belajar, ketidakmampuan peserta didik berekspresi secara aktif sering dikaitkan dengan penurunan motivasi intrinsik, yang pada akhirnya mempercepat kejenuhan terhadap kegiatan belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan bahwa pembelajaran berbasis gim digital memberikan dampak positif yang lebih kuat terhadap keterlibatan dan motivasi dibandingkan aktivitas daring konvensional (Nadeem & Oroszlanyova, 2023). Penelitian lain menunjukkan bahwa GBL berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar, penguasaan kosakata, serta keterampilan membaca kreatif siswa sekolah dasar (Azizah et al., 2025). Selain itu, integrasi unsur gamifikasi dalam pembelajaran berbasis proyek juga terbukti meningkatkan pencapaian akademik dan motivasi siswa sekolah dasar (Shang et al., 2022).

Kebutuhan akan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna tidak serta-merta sekadar “hiburan”. Sebaliknya, pengalaman yang bermakna memiliki komponen tujuan yang jelas, umpan balik, serta partisipasi aktif yang membuat peserta didik merasa dihargai dan dipahami. Ketika kebutuhan ini terpenuhi, peserta didik cenderung menunjukkan keterlibatan lebih tinggi, sehingga kebosanan belajar dapat diminimalkan. Dengan demikian, kebutuhan belajar peserta didik Generasi Alpha dalam mengatasi kebosanan belajar mengarah pada dua hal utama kebutuhan akan variasi aktivitas pembelajaran yang kontekstual dengan kebiasaan digital mereka, serta ruang ekspresi yang memungkinkan keterlibatan aktif secara emosional dan intelektual. Keduanya menjadi landasan bagi perancangan model pembelajaran yang mampu menjembatani tujuan kurikulum dan kebutuhan psikologis peserta didik.

2. Game-Based Learning sebagai Solusi Inovatif dalam Mengatasi Kebosanan Belajar

Desain Game-Based Learning (GBL) yang dituangkan dalam RPP dalam penelitian ini menunjukkan kesesuaian kuat dengan kebutuhan belajar yang diidentifikasi sebelumnya. GBL bukan sekadar elemen permainan, melainkan pendekatan pedagogis yang mengintegrasikan tujuan belajar dengan dinamika interaksi yang kompleks seperti tantangan, umpan balik, dan aturan bermain.

GBL memberikan variasi aktivitas yang diakui dapat mengatasi kebosanan karena peserta didik tidak hanya mendapatkan informasi secara pasif tetapi juga terlibat secara aktif melalui permainan yang memiliki fokus pengajaran. Ini sejalan dengan hasil penelitian lain yang mengindikasikan bahwa media berbasis permainan bisa meningkatkan keterlibatan peserta didik secara interaktif serta mengurangi kebosanan dan kecemasan belajar melalui pengalaman belajar yang menarik dan dinamis (Rambe et al., 2024).

Selain itu, GBL secara signifikan terkait dengan peningkatan minat serta motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian yang mengevaluasi penggunaan GBL pada peserta didik SD menemukan bahwa GBL efektif dalam meningkatkan minat belajar karena memberi pengalaman belajar yang berbeda dari metode tradisional atau monoton (Islam et al., 2024). Dalam aspek desain pembelajaran, mekanisme game seperti aturan, tantangan, dan umpan balik jelas berperan dalam memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif. Ini sesuai dengan penelitian lain yang mengungkapkan bahwa unsur-unsur permainan seperti tantangan dan reward dapat meningkatkan motivasi intrinsik belajar, khususnya bagi peserta didik yang mudah bosan dengan pola pembelajaran konvensional (Islam et al., 2024).

Data penelitian lain juga menunjukkan bahwa GBL dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran sekaligus keterlibatan peserta didik. Contoh penelitian dalam konteks pembelajaran matematika menyatakan bahwa penggunaan GBL meningkatkan pemahaman materi dan motivasi peserta didik secara signifikan dibandingkan metode konvensional (Paulina et al., 2023). Selain meningkatkan motivasi dan pemahaman, GBL memberi peserta didik ruang ekspresi yang lebih luas melalui mekanisme interaktif yang menstimulasi kreativitas, refleksi, serta kerja sama antar peserta didik. Ini berbeda dengan metode tradisional yang cenderung bersifat satu jalur dan tidak memberikan banyak peluang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif (Minisa et al., 2025).

Penggunaan media permainan digital seperti Wordwall dalam perancangan Game-Based Learning turut memperkuat karakter interaktif pembelajaran yang dirancang. Wordwall memungkinkan penyajian materi dalam bentuk permainan visual yang sederhana namun menarik, seperti kuis, mencocokkan pasangan, dan menyusun kata, sehingga sesuai dengan Karakteristik siswa dari Generasi Alpha yang telah akrab dengan teknologi digital. Media ini berfungsi sebagai sarana pendukung dalam menciptakan variasi aktivitas pembelajaran dan menjaga fokus peserta didik selama proses belajar berlangsung (Hamidah et al., 2023).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Game-Based Learning yang didukung oleh Wordwall dapat meningkatkan partisipasi serta semangat belajar peserta didik sekolah dasar karena menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan partisipatif (Fuadina et al., 2025). Dengan demikian, integrasi Wordwall dalam desain Game-Based Learning pada penelitian ini tidak

dimaksudkan sebagai tujuan utama pembelajaran, melainkan sebagai media pendukung yang memperkuat efektivitas pembelajaran berbasis game dalam mengatasi kebosanan belajar peserta didik.

Desain GBL dalam RPP yang responsif terhadap kebutuhan peserta didik Generasi Alpha juga mencerminkan pendekatan pembelajaran yang kontekstual dengan kehidupan digital peserta didik. Media pembelajaran dan aktivitas belajar yang dekat dengan pengalaman bermain mereka, peserta didik dapat lebih mudah menghubungkan proses belajar dengan konteks yang menyenangkan, sehingga kebosanan belajar dapat diminimalkan (Khasanah & Rigianti, 2023). Selain itu, interaksi pendidik dan kolaborasi dengan peserta didik dengan memberikan umpan balik konstruktif dapat meningkatkan kepercayaan diri dan keterlibatan kegiatan berpikir kritis peserta didik (Prasetyo, 2025).

Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pada konteks sekolah dasar Indonesia, model Game-Based Learning berbantuan media Baamboozle terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPAS siswa dengan kategori *effect size* besar, sehingga menegaskan efektivitas GBL sebagai alternatif inovatif pembelajaran (Dela et al., 2025). Dengan demikian, desain Game-Based Learning dalam penelitian ini memiliki potensi kuat sebagai solusi inovatif dalam mengatasi kebosanan belajar peserta didik Generasi Alpha jika diterapkan secara sistematis dan didukung oleh praktik belajar yang berpijak pada kebutuhan peserta didik serta tujuan pendidikan yang jelas.

KESIMPULAN

Kebosanan belajar peserta didik Generasi Alpha di SD berkaitan erat dengan belum terpenuhinya kebutuhan belajar yang sesuai dengan karakteristik mereka yang visual, interaktif, dan menyukai aktivitas bermain. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kebosanan belajar tidak hanya disebabkan oleh rendahnya motivasi peserta didik, tetapi juga oleh pendekatan pembelajaran yang kurang adaptif dan minim variasi aktivitas.

Desain GBL berdasarkan analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik menunjukkan potensi sebagai solusi inovatif dalam mengatasi kebosanan belajar. Desain pembelajaran berbasis game mampu menghadirkan variasi aktivitas, meningkatkan partisipasi siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Desain *Game-Based Learning* memberikan kontribusi

konseptual bagi pengembangan inovasi pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji implementasi desain tersebut secara empiris guna mengetahui dampaknya terhadap motivasi, hasil belajar, dan keterlibatan peserta didik secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmed, B., Yaru, H. A. N., Rafiq, M., & Im, C. (2024). Escaping the Boredom Trap : Enhancing Usability with 3D Games in Monotonous Subjects. *IEEE Access*, PP, 1. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2024.3434673>
- Azizah, A. A., Azizah, N., Asiah, N., & Fakhri, J. (2025). *Learning Interest : How Does the Effective of the Game-Based Learning and Team Games Tournament Models ?* 5, 103–117.
- Bandara, K. M. N. T. K., Hettiwaththege, C. R., & Katukurunda, K. G. W. K. (2024). *International Journal of Research Publication and Reviews An Overview of Teaching Methods for Fostering Generation Alpha (Gen Alpha) Learning Process*. 5(8), 1446–1461.
- Cahyaningrum, Y., Cuhazriansyah, M. R., Hendrawan, A., & Nafi, N. (2023). *Implementasi game based learning (GBL) monopoli digital (MonDig) dalam pembelajaran mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro*. 8(1), 70–74.
- Dela, S. A., Prasetyo, T., & Muhdiyati, I. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD*. 4(2025), 511–524.
- Fauzi, T. Z., Nurmalia, L., & Hayun, M. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Game Based Learning di MIS Al - Hidayah*. 325–334.
- Febriana, N. L., & Muflihini, A. (2025). *Tantangan Guru PAI dalam Menghadapi Generasi Alpha : Kebutuhan Pembaruan Metode Belajar di Era Digital*. 2(1), 1–7. <https://doi.org/00.00000/cendekia.v99i1.paperID>
- Febriani, A., Prasetyo, T., & Humaira, M. A. (2025). *JIPSD : Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar Inovasi Strategi Guru Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar*. 3(2), 80–97.
- Fernando, P. A., & Premadasa, H. K. S. (2024). *Use of gamification and game-based learning in educating Generation Alpha : A systematic literature review*. 4522, 114–132. <https://doi.org/10.30191/ETS>.
- Fernando, P. A., Premadasa, H. K. S., Fernando, P. A., & Premadasa, H. K. S. (2024). ScienceDirect ScienceDirect ScienceDirect Game- based Activity Design in Primary Students ' Learning Style Game- based Activity Design in Detection Primary School Students ' Learning Detection. *Procedia Computer Science*, 239(2023), 356–363. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.06.182>
- Fuadina, S. S., Mulyadiprana, A., & Merliana, A. (2025). *Model Pembelajaran Game-Based Learning Tipe Wordwall Dan Motivasi Belajar Ips: Penelitian Quasi Eksperimen Di Sd Kelas Iv*. 10.
- Gautier, C. (2025). *Exploring Game-Based Learning Platforms and Intrinsic Motivation in EFL Classrooms : Perspectives from Primary School Teachers in Finland*.
- Hamidah, F., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2023). *Strengthening Digital Literacy of Elementary School Students Through Utilization of Wordwall as Game-Based*

- Learning Interactive Media*. 7(2), 215–223.
- Hasanah, Z. (2025). *Kebutuhan Inovasi Bahan Ajar IPS untuk Generasi Alpha : Studi Analisis Kesiapan Guru dan Sumber Belajar*. 1(2).
- Hidayat, M. H., Basuki, I. A., & Akbar, S. (2018). Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(6), 810–817.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, & Adnin, I. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*. 2018, 619–628. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Khasanah, F. N., & Rigianti, H. A. (2023). *Upaya Guru Dalam Menghadapi Peserta Didik Yang Teachers ' Efforts In Dealing With Students Who Experience Boredom During Learning In Elementary School*. 3(4).
- Khokha, A. (2025). *International Journal of Social Science Research and Review*. 8(7), 365–392.
- Minisa, A. N., Tsabita, F., & Syam, S. P. (2025). *Analisis Penggunaan Game Based Learning terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*. 3(April).
- Nadeem, M., & Oroszlanyova, M. (2023). *Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation*.
- Nasution, N. A., Ayunda, Y., & Sitepu, I. V. (2025). *Membangun Generasi Islami yang Kreatif dan Inovatif: Metode Pembelajaran PAI untuk Generasi Z dan Alpha*. 14(2).
- Nisa, S. H., Prasetyo, T., & Firmansyah, W. (2025). *Model Pembelajaran Think-Pair-Share untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Pembelajaran Menyenangkan di SD (Wardani , 2022). Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan kooperatif seperti TPS ,. 2(1), 12–29.*
- Oktarina, A., Mundzir, M., & Fahrudi, E. (2024). *Pendidikan Karakter Pada Generasi Alpha Di Era Digital*. 40–46.
- Panggabean, S. (2020). *Sistem Student Center Learning Dan Teacher Center Learning*.
- Paulina, C., Rokmanah, S., Syachruraji, A., Pendidikan, S., Sekolah, G., & Ageng, U. S. (2023). *Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di SD*. 7, 31348–31354.
- Prasetyo, T., Adri, H. T., & Helmanto, F. (2025). The Role of Lecturer–Student Interaction in Developing Critical Thinking Skills: Insights from a Private University in Indonesia. *F1000Research*, 14, 1455. <https://doi.org/10.12688/f1000research.173679.1>
- Rahayu, D. M. P., Wahidy, A., & Riyoko, E. (2025). *Implementasi Metode Games Education Dalam Memotivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sd Negeri 03 Pemulutan Selatan*. 10, 240–249.
- Rambe, A. H., Parapat, H. F., Hadinata, R., (2024). *Pemanfaatan Media Berbasis Game Dalam Dasar. ELSE (Elementary School Education*. 8(3), 11–12.
- Shang, J., Xiuan, L., & Wendan, H. (2022). *Gamified Project Based Learning : A Systematic REview*.
- Sih, A., Setya, P., & Susanti, V. D. (2025). *Optimalisasi Pengetahuan Generasi Alpha untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Transformasi Digital*. 3(1), 59–73.
- Snyman, C. (2023). *Exploring Escape Rooms As a Gmae Based Learning Approach to Promote Student Motivation*. July.
- Srimulyani. (2020). *Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas*. 29–35.

- Sumarni, R., Dewi, D. A., & Adriansyah, M. I. (2024). *Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan pada Generasi Alpha sebagai Bentuk Ketahanan Diri dalam Menghadapi Arus Globalisasi*. 7–15.
- Sun, L., Ruokamo, H., Siklander, P., Li, B., & Devlin, K. (n.d.). *Primary school students' perceptions of scaffolding in digital game-based learning in mathematics*. 1–29.
- Susanto, R., Efendi, R., & Tantri, P. A. (2025). *Bunga Rampai Pendidikan Pembangunan dan Teknologi* (Issue 14).
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan The Role Of Instructional Media To Improving*. 2(2).
- Tombuku, A. D., & Melati, F. V. (2025). *Analisis Hambatan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Dalam Mata Pebelajaran Ipa Sdn 09 Rangkang*. 5, 101–113.
- Ulviani, M. (2025). *Pendidikan Karakter Gen-Alpha Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Strategi Guru Dalam Mengintegrasikan Nilai Moral Dan Literasi Digital*.
- Wijaya, A., & Makraja, F. (2024). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Dan Konvensional Pada Pembelajaran Pai Di Sdn 32 Rejang Lebong*. 2(1), 38–54.
- Zakirman, Sukmayadi, D., Aprianti, R., & Nadiyyah, K. (2023). *Journal of Educational Sciences*. 7(4), 609–621.