

## METODE GAME BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN MEMBACA AKSARA BALI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 DENPASAR

Putu Sri Utaminingsih<sup>1</sup>, Gusti Ayu Nyoman Mastini<sup>2</sup>, I Kadek Widiyantana<sup>3</sup>  
[sriutaminingsih98@gmail.com](mailto:sriutaminingsih98@gmail.com)<sup>1</sup>, [nyomanmastini2@gmail.com](mailto:nyomanmastini2@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[kadekwidiyantana@uhnsugriwa.ac.id](mailto:kadekwidiyantana@uhnsugriwa.ac.id)<sup>3</sup>  
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan kemampuan siswa dalam membaca aksara Bali yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Oleh karena itu dalam penelitian ini terdapat dua pembahasan yaitu, (1) Penerapan metode Game Based Learning pada pembelajaran membaca aksara Bali pada kelas VII SMP Negeri 1 Denpasar (2) Dampak yang dirasakan guru dan siswa dalam penerapan metode Game Based Learning dalam pembelajaran membaca aksara Bali. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori konstruktivisme, behaviorisme, dan kognitif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis melalui tahap reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Game Based Learning melalui permainan kartu aksara Bali seperti tebak kata dan sambung kata yang mampu meningkatkan motivasi, minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, kemampuan siswa dalam membaca aksara Bali juga mengalami peningkatan. Metode ini juga mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memperkuat interaksi sosial serta menumbuhkan rasa kompetitif yang positif diantara siswa. Dengan demikian, metode Game Based Learning dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran aksara Bali. **Kata Kunci:** Game Based Learning, Membaca Aksara Bali, SMP Negeri 1 Denpasar.

### ABSTRACT

*This research is motivated by the low interest and ability of students in reading Balinese script caused by the use of less varied learning methods. Therefore, in this study there are two discussions, namely, (1) The application of the Game Based Learning method in learning to read Balinese script in class VII SMP Negeri 1 Denpasar (2) The impact felt by teachers and students in the application of the Game Based Learning method in learning to read Balinese script. The theories used in this study are constructivism, behaviorism, and cognitive theories. This study uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. Data are analyzed through the stages of reduction, presentation, and drawing conclusions. The results of the study show that the application of the Game Based Learning method through Balinese script card games such as guessing words and connecting words is able to increase student motivation, interest and activeness in learning. In addition, students' ability to read Balinese script also increased. This method is also able to improve students' abilities in strengthening social interactions and fostering a positive sense of competitiveness among students. Thus, the Game-Based Learning method can be an effective alternative to improve the quality of Balinese script learning.*

**Keywords:** Game-Based Learning, Reading Balinese Script, Smp Negeri 1 Denpasar.

### PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa daerah, khususnya bahasa Bali, memiliki peran yang sangat penting dalam menjaga keberlangsungan identitas budaya sekaligus membentuk karakter generasi muda. Salah satu aspek yang krusial dalam pembelajaran tersebut adalah kemampuan membaca aksara Bali. Namun, dalam praktiknya di sekolah, keterampilan ini masih menghadapi berbagai kendala. Rendahnya minat dan kemampuan siswa dalam

membaca aksara Bali kerap disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung konvensional, sehingga proses belajar menjadi kurang menarik dan tidak mampu mendorong keterlibatan aktif siswa.

Seiring dengan perkembangan paradigma pendidikan yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa, diperlukan inovasi strategi yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah metode *Game Based Learning*, yaitu pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif yang terlibat dalam proses eksplorasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Penerapan permainan dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi, minat, serta partisipasi siswa dalam memahami materi, termasuk dalam membaca aksara Bali.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran inovatif berbasis permainan maupun kolaboratif memiliki kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Penelitian oleh Vidyananta, dkk. (2024) menunjukkan bahwa perancangan *Game Based Learning* bermuatan budaya lokal mampu meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan siswa dalam proses belajar. Selain itu, penelitian Resmianti, dkk. (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis aksara Bali, yang sekaligus menunjukkan bahwa pendekatan interaktif dan partisipatif efektif dalam pembelajaran aksara. Di sisi lain, kajian oleh Aprianingsih, dkk. (2023) menegaskan bahwa minat generasi muda terhadap bahasa dan aksara Bali cenderung menurun, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik agar mampu menumbuhkan kembali kesadaran budaya. Sementara itu, Rahmah & Aly (2023) melalui pendekatan teori behaviorisme menekankan pentingnya stimulus dan penguatan dalam membentuk respons belajar siswa, yang relevan dengan penerapan unsur permainan dalam *Game Based Learning*.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini difokuskan pada penerapan metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran membaca aksara Bali pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Denpasar. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana penerapan metode *Game Based Learning* pada pembelajaran membaca aksara Bali pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Denpasar? (2) Apa dampak yang dirasakan guru dan siswa setelah penerapan metode *Game Based Learning*?. Penelitian ini tidak hanya mengkaji bagaimana proses penerapan metode tersebut berlangsung, tetapi juga menelaah dampak yang ditimbulkan terhadap siswa dan guru. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran bahasa Bali yang lebih inovatif, sekaligus menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran aksara Bali di lingkungan sekolah.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Visual Feedback dalam Desain Game**

Visual feedback merupakan salah satu elemen penting dalam desain game yang berfungsi sebagai media komunikasi antara sistem permainan dan pemain. Menurut Fullerton (2018), feedback dalam game adalah respons yang diberikan sistem terhadap tindakan pemain melalui berbagai elemen seperti visual, audio, dan animasi. Dalam konteks ini, visual feedback berperan dalam menyampaikan informasi mengenai keberhasilan atau

kegagalan aksi, efek serangan, serta perubahan kondisi dalam gameplay.

Dalam game digital, khususnya MMORPG, visual feedback memiliki peran yang signifikan karena pemain perlu memproses banyak informasi visual secara cepat dalam situasi permainan yang dinamis. Elemen seperti efek partikel, perubahan warna, glow, serta animasi serangan berfungsi sebagai bagian dari komunikasi visual yang membantu pemain memahami kondisi permainan secara real-time. Fullerton (2018) menekankan bahwa feedback yang efektif harus bersifat jelas, responsif, dan mudah dipahami agar dapat mendukung kelancaran pengalaman bermain.

### **Teori Game Feel**

Konsep game feel diperkenalkan oleh Steve Swink dalam bukunya *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation* (2008). Game feel merujuk pada sensasi fisik dan emosional yang dirasakan pemain ketika berinteraksi dengan sistem permainan melalui kontrol, animasi, serta berbagai bentuk feedback audiovisual.

Menurut Swink (2008), game feel terbentuk dari kombinasi beberapa elemen, yaitu input pemain, respons sistem, animasi, efek visual, audio feedback, serta timing interaksi dalam gameplay. Seluruh elemen tersebut bekerja secara simultan untuk menciptakan pengalaman bermain yang responsif dan imersif.

Dalam desain game, visual yang kuat dan responsif dapat memperkuat persepsi pemain terhadap dampak aksi, meningkatkan rasa kontrol, serta memberikan kepuasan dalam penggunaan mekanik permainan.

### **Signifiers dan Affordance dalam Desain Visual Game**

Konsep affordance dan signifiers dikemukakan oleh Don Norman dalam *The Design of Everyday Things* (2013). Affordance merujuk pada potensi fungsi suatu objek yang dapat dipahami melalui karakteristik visualnya, sedangkan signifiers adalah elemen yang memberikan petunjuk atau indikasi mengenai cara penggunaan atau makna dari suatu objek.

Dalam konteks desain game, affordance membantu pemain memahami fungsi mekanik permainan seperti arah serangan, area efek, atau jenis skill melalui representasi visual. Sementara itu, signifiers berperan sebagai penanda visual yang memberikan informasi mengenai kondisi tertentu dalam gameplay.

Elemen seperti perubahan warna, efek glow, animasi khusus, dan aura visual dapat berfungsi sebagai signifiers yang memperjelas informasi dalam permainan. Dengan demikian, kedua konsep ini berkontribusi dalam membentuk keterbacaan visual (readability) dalam gameplay.

### **Teori Juiciness dalam Game Design**

Konsep juiciness diperkenalkan oleh Martin Jonasson dan Petri Purho melalui pendekatan *Juice It or Lose It* (2012). Juiciness mengacu pada penggunaan feedback visual, animasi, partikel, dan efek tambahan secara ekspresif untuk meningkatkan kepuasan pemain terhadap interaksi dalam game.

Menurut Jonasson dan Purho (2012), elemen visual yang lebih ekspresif dapat membuat pengalaman bermain terasa lebih hidup dan responsif, meskipun mekanik gameplay yang digunakan relatif sederhana. Efek seperti partikel berlebih, screen shake, glow intens, dan animasi impact digunakan untuk memperkuat sensasi aksi dalam permainan.

Dengan demikian, juiciness tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai bagian dari desain interaksi yang memperkuat respons emosional pemain terhadap gameplay.

### **Feedback Loop dalam Gameplay**

Feedback loop merupakan konsep dalam desain game yang menjelaskan hubungan

antara aksi pemain dan respons sistem permainan. Menurut Fullerton (2018), feedback loop terjadi ketika tindakan pemain menghasilkan respons dari sistem yang kemudian memengaruhi keputusan atau aksi berikutnya.

Dalam gameplay, feedback loop berperan penting dalam membentuk pemahaman pemain terhadap konsekuensi dari setiap tindakan yang dilakukan. Respons yang jelas dan konsisten membantu menciptakan alur interaksi yang lebih terarah dan mudah dipahami.

Pada game dengan tempo cepat seperti MMORPG, feedback loop menjadi elemen penting karena pemain terus menerus melakukan aksi dan menerima respon sistem secara simultan melalui berbagai bentuk feedback visual dan audiovisual.

### **Player Experience dalam Desain Game Digital**

Player experience merupakan konsep yang menjelaskan pengalaman emosional, kognitif, dan perseptual pemain saat berinteraksi dengan game. Menurut Schell (2020), pengalaman pemain dipengaruhi oleh berbagai elemen seperti visual, audio, gameplay, interaktivitas, tantangan, serta sistem feedback yang terdapat dalam permainan.

Dalam game digital, player experience tidak hanya ditentukan oleh mekanik permainan, tetapi juga oleh bagaimana elemen visual dan audio membentuk persepsi serta keterlibatan pemain. Desain visual yang jelas, responsif, dan konsisten dapat mendukung terciptanya pengalaman bermain yang lebih imersif.

Dengan demikian, desain visual dalam game memiliki peran penting tidak hanya sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai bagian integral dalam membangun pengalaman bermain secara keseluruhan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena pembelajaran secara mendalam berdasarkan kondisi nyata di lapangan, tanpa menggunakan perhitungan statistik. Sejalan dengan pendapat Moelong dalam Narbuko & Ahmadi (2010), penelitian kualitatif berfokus pada upaya memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan secara holistik. Sementara itu, desain penelitian deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai penerapan metode Game Based Learning dalam pembelajaran membaca aksara Bali. Selain itu, Sugiyono (2019) menyatakan penelitian kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk mengkaji suatu fenomena dalam kondisi yang alami, dengan peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data. Proses analisis data dilakukan secara induktif, dan hasil penelitian disajikan secara deskriptif dalam bentuk kata-kata atau gambar, bukan angka.

## **KAJIAN TEORI**

### **Game Based Learning**

Salah satu metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Game Based Learning. Metode ini merupakan strategi pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Prensky (2016), pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan mampu menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik masa kini yang cenderung lebih tertarik pada aktivitas interaktif dan menantang. Dalam penerapannya, Game Based Learning tidak hanya terbatas pada permainan digital, tetapi juga dapat menggunakan media sederhana seperti kartu aksara yang dirancang secara edukatif. Melalui metode ini, siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan

siswa dalam membaca aksara Bali. Secara teoretis, penerapan Game Based Learning dalam penelitian ini didukung oleh teori behaviorisme, konstruktivisme, dan kognitif.

### **Teori Behaviorisme**

Teori behaviorisme menjelaskan bahwa proses belajar terjadi melalui hubungan antara stimulus dan respons yang dapat diamati. Menurut Watson dalam Nahar (2016), perilaku manusia merupakan hasil interaksi antara faktor lingkungan dan pengalaman belajar yang diperoleh melalui stimulus tertentu. Dalam konteks penelitian ini, permainan kartu aksara Bali berfungsi sebagai stimulus yang diberikan oleh guru, sedangkan respons siswa terlihat dari kemampuan mereka dalam membaca dan memahami aksara Bali. Selain itu, Rahmah & Aly (2023) menyatakan bahwa penguatan (reinforcement) dalam pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penerapan Game Based Learning yang memberikan penghargaan atau poin sebagai bentuk penguatan terhadap respons siswa.

### **Teori Konstruktivisme**

Di sisi lain, teori konstruktivisme juga menjadi landasan penting dalam penelitian ini. Menurut Shymansky dalam (Suparlan, 2019), konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar. Dalam pembelajaran berbasis permainan, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas yang memungkinkan mereka menemukan dan memahami konsep secara mandiri. Melalui permainan kartu aksara Bali, siswa dapat mengonstruksi pemahamannya sendiri terkait bentuk, bunyi, dan penggunaan aksara dalam konteks yang lebih bermakna.

### **Teori Kognitif**

Selanjutnya, teori kognitif turut mendukung proses pembelajaran dalam penelitian ini. Piaget dalam Anidar (2017) menyatakan bahwa proses belajar melibatkan aktivitas mental yang dipengaruhi oleh faktor seperti motivasi dan minat belajar. Dalam penerapan Game Based Learning, unsur permainan yang menyenangkan mampu meningkatkan motivasi dan perhatian siswa, sehingga proses kognitif dalam memahami aksara Bali menjadi lebih optimal. Dengan adanya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam dan bertahan lebih lama.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Gambaran Umum**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Denpasar yang merupakan salah satu sekolah unggulan dengan fasilitas pembelajaran yang memadai serta didukung oleh tenaga pendidik yang kompeten. Lingkungan sekolah yang kondusif turut menunjang proses pembelajaran, baik dalam kegiatan akademik maupun non-akademik. Secara umum, kegiatan pembelajaran di sekolah ini telah berjalan dengan baik, namun dalam beberapa mata pelajaran tertentu, termasuk Bahasa Bali, masih ditemukan kendala terkait metode pembelajaran yang digunakan.

Dalam pembelajaran membaca aksara Bali, guru cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, salah satunya melalui penerapan metode *Game Based Learning*.

Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas VII yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VII A dan VII B. Kedua kelas tersebut memiliki karakteristik yang relatif sama dari segi kemampuan akademik, sehingga dianggap representatif untuk dijadikan subjek penelitian.

## 1. Penerapan Metode Game Based Learning

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui dua kali pertemuan pada masing-masing kelas. Setiap pertemuan dirancang dengan mengintegrasikan metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran membaca aksara Bali. Kegiatan pembelajaran disusun secara sistematis, mulai dari tahap pendahuluan, kegiatan inti, hingga penutup.

Pada tahap pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa memiliki gambaran mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Selanjutnya, pada tahap kegiatan inti, guru mulai menerapkan metode *Game Based Learning* melalui permainan kartu aksara Bali.

Permainan yang digunakan meliputi kegiatan tebak kata dan sambung kata berbasis aksara Bali. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk meningkatkan interaksi dan kerja sama. Setiap kelompok diberikan kartu berisi aksara Bali yang kemudian digunakan dalam permainan. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan serta memberikan bimbingan apabila siswa mengalami kesulitan.

Pada tahap penutup, guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Guru juga memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari serta menyimpulkan hasil pembelajaran.

Penerapan metode *Game Based Learning* dalam penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan media permainan kartu aksara Bali berupa permainan tebak kata dan sambung kata. Metode ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam pelaksanaannya, siswa terlihat lebih aktif dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Mereka terlibat secara langsung dalam permainan, baik dalam membaca, menyusun, maupun menebak aksara Bali. Aktivitas ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya.

Selain itu, pemberian poin dalam permainan turut meningkatkan semangat kompetitif siswa. Setiap kelompok berusaha untuk memperoleh skor tertinggi, sehingga mereka lebih termotivasi untuk memahami materi dengan baik. Namun demikian, kompetisi yang terjadi tetap dalam suasana yang positif dan tidak menimbulkan konflik antar siswa.

Guru juga memberikan umpan balik secara langsung selama permainan berlangsung. Hal ini membantu siswa untuk segera mengetahui kesalahan yang dilakukan serta memperbaikinya. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

## 2. Jenis dan Tata Cara Permainan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran membaca aksara Bali dilaksanakan melalui penggunaan media permainan kartu aksara yang dirancang secara edukatif dan interaktif. Adapun jenis permainan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi permainan *tebak kata* dan *sambung kata* berbasis aksara Bali. Pemilihan jenis permainan ini sejalan dengan pendapat Prensky (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas yang menantang dan menyenangkan.

Permainan *tebak kata* dilakukan oleh siswa secara individu dengan cara siswa mengambil kartu berisi aksara Bali, kemudian membaca dan menyebutkan bunyinya secara tepat. Dalam pelaksanaannya siswa juga diminta untuk menebak makna kata dalam bahasa latinnya. Kegiatan ini mendukung teori belajar behavioristik yang menekankan latihan dan pengulangan sebagai cara untuk memperkuat kemampuan dasar siswa.

Sementara itu, permainan *sambung kata* dilaksanakan secara berkelompok, di mana siswa menyusun kata secara berkelanjutan menggunakan kartu aksara Bali. Permainan ini menuntut kemampuan berpikir, konsentrasi, dan kerja sama. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan. Selain itu, Vygotsky juga menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar, di mana kerja kelompok dapat membantu siswa mencapai pemahaman yang lebih baik.

Tata cara pelaksanaan permainan dimulai dengan pembagian siswa ke dalam kelompok kecil yang heterogen. Guru menjelaskan aturan permainan, tujuan pembelajaran, serta langkah-langkah kegiatan. Selama proses berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan siswa. Setiap permainan dilaksanakan dengan sistem giliran dan pemberian poin sebagai bentuk apresiasi. Pemberian poin ini mendorong munculnya motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa jenis dan tata cara permainan yang diterapkan tidak hanya relevan secara praktis, tetapi juga didukung oleh landasan teoretis yang kuat. Metode *Game Based Learning* mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna, sehingga efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca aksara Bali siswa.

### **3. Dampak Penerapan Metode Game Based Learning**

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran membaca aksara Bali memberikan dampak yang signifikan, baik bagi siswa maupun guru. Dampak tersebut tidak hanya terlihat pada aspek hasil belajar, tetapi juga pada proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Dari sisi siswa, penerapan metode *Game Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan membaca aksara Bali secara bertahap. Siswa menjadi lebih mudah dalam mengenali bentuk aksara, memahami bunyi, serta mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Hal ini menunjukkan adanya proses kognitif yang berjalan dengan baik, seperti proses pengolahan informasi, penyimpanan dalam memori, dan pemanggilan kembali informasi saat dibutuhkan. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membantu siswa mengaitkan materi dengan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga informasi lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, metode ini juga meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, yang terlihat dari partisipasi mereka dalam mengikuti setiap tahapan permainan.

Dari sisi guru, penerapan metode *Game Based Learning* memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih variatif dan menarik. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi sebagai fasilitator yang mengarahkan dan membimbing siswa selama proses belajar berlangsung. Melalui kegiatan permainan, guru dapat mengamati secara langsung bagaimana siswa memahami materi, mengenali kesulitan yang dialami, serta menilai perkembangan kemampuan siswa secara lebih autentik. Hal ini memungkinkan guru untuk memberikan stimulus, penguatan, dan umpan balik yang lebih tepat sesuai dengan kebutuhan kognitif siswa.

Selain itu, penggunaan metode ini juga membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan interaktif. Siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran cenderung lebih fokus dan mudah diarahkan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan demikian, penerapan metode *Game Based Learning* tidak hanya berdampak pada peningkatan kemampuan siswa, tetapi juga meningkatkan kualitas pengelolaan pembelajaran oleh guru.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *Game Based*

*Learning* memberikan dampak positif yang menyeluruh, baik terhadap perkembangan kognitif siswa maupun terhadap peran guru dalam mengelola pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif.

#### Rekapitulasi Temuan

No.	Rumusan Masalah	Temuan	Pembahasan	Teori yang Mendukung
1	Bagaimana penerapan metode <i>Game Based Learning</i> dalam pembelajaran membaca aksara Bali siswa kelas VII SMP Negeri 1 Denpasar?	Penerapan metode dilakukan melalui permainan kartu aksara Bali, yaitu <i>tebak kata</i> dan <i>sambung kata</i> , dalam dua kali pertemuan. Siswa dibagi dalam kelompok, dan guru berperan sebagai fasilitator.	Penerapan metode menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan bermain sambil belajar. Aktivitas ini mencerminkan prinsip konstruktivisme, di mana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Selain itu, adanya latihan berulang dalam membaca aksara Bali serta pemberian poin sebagai penguatan menunjukkan penerapan prinsip behaviorisme dalam pembelajaran.	Teori Konstruktivisme (Piaget); Teori Behaviorisme (Skinner)
2	Bagaimana dampak penerapan metode <i>Game Based Learning</i> terhadap guru dan siswa?	Siswa mengalami peningkatan dalam kemampuan membaca aksara Bali, ditunjukkan melalui kemudahan dalam mengenali, mengingat, dan membaca aksara. Selain itu, motivasi dan keaktifan siswa juga meningkat.	Peningkatan kemampuan membaca menunjukkan adanya proses kognitif berupa pengolahan informasi, pemahaman, dan penguatan memori siswa. Pembelajaran melalui permainan membantu siswa mengaitkan informasi baru dengan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga lebih mudah diingat. Dari sisi guru, penggunaan metode ini membantu dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih variatif dan adaptif terhadap kemampuan siswa. Guru dapat mengamati proses berpikir siswa secara langsung, sehingga lebih mudah dalam memberikan stimulus, penguatan, dan umpan balik yang sesuai dengan kebutuhan kognitif siswa.	Teori Kognitif

#### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa gambaran umum pembelajaran membaca aksara Bali di kelas VII SMP Negeri 1 Denpasar sebelum penerapan metode *Game Based Learning* cenderung berlangsung secara konvensional dan kurang melibatkan keaktifan siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan kemampuan siswa dalam membaca aksara Bali.

Penerapan metode *Game Based Learning* dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran berbasis permainan kartu aksara Bali selama dua kali pertemuan. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan siswa menjadi subjek aktif dalam proses

pembelajaran. Kegiatan ini dirancang secara sistematis mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi.

Jenis permainan yang digunakan meliputi *tebak kata* dan *sambung kata* dengan tata cara yang melibatkan pembagian kelompok, penjelasan aturan, pelaksanaan permainan secara bergiliran, serta pemberian poin sebagai bentuk penguatan. Permainan tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, melatih kemampuan membaca, serta meningkatkan kerja sama antar siswa.

Penerapan metode *Game Based Learning* memberikan dampak positif baik bagi siswa maupun guru. Bagi siswa, metode ini mampu meningkatkan kemampuan membaca aksara Bali, motivasi, dan keaktifan dalam pembelajaran. Sementara itu, bagi guru, metode ini mempermudah dalam menyampaikan materi secara variatif, mengamati proses belajar siswa, serta menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan kondusif.

Dengan demikian, metode *Game Based Learning* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran membaca aksara Bali.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anidar, J. (2017). Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Taujih : Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 3(2), 8–11.
- Aprianingsih, N. K. D., Suwiryawati, N. K. D., Putri, N. L. G. D. E., & Putri, Y. K. W. (2023). Peran Gen Z Dalam Penggunaan Bahasa, Sastra dan Aksara Bali Sebagai Pengembangan Budaya Menuju Indonesia Emas. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar*, 3, 61–74.
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. 1, 68.
- Narbuko, C., & Ahmadi, A. (2010). *Metode Penelitian*. Penerbit Bumi Aksara.
- Prensky, M. (2016). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. CA: Corwin Press.
- Rahmah, N. W., & Aly, H. N. (2023). Penerapan Teori Behaviorisme dalam Pembelajaran. 6, 90–92.
- Resmianti, N. M., Wirani, I. A. S., & Aryana, I. P. M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Menulis Aksara Bali Menggunakan Model Kooperatif Tipe Nht (Numbered Head Together). *Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Undiksha*, 10(1), 43–49.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suparlan. (2019). Teori Konstruksivisme Dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 1, 83–87.
- Vidyananta, I. P. A., Noviyanthi, N. M., Widiyanti, N. M. S., Sekarasari, L. M., Widyantari, N. K. S., & Dewi, L. G. K. (2024). Perancangan Game Based Learning Focuse Bermuatan Budaya Bali Untuk Meningkatkan Fokus Penderita ADHD. *Jurnal Widya Laksmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 73–73.