

# Pembelajaran Berbasis Game: Manfaat, Tantangan, dan Strategi Implementasi dalam Konteks Pendidikan Tinggi Pada Akademi Keuangan Perbankan Nusantara (AKUBANK)

**Putri Khairani<sup>1</sup>, Muammar Khadavi<sup>2</sup>, Miralda Salsyabillah<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Terbuka UPBJJ Banda Aceh, Aceh, Indonesia

<sup>2</sup> Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Aceh, Indonesia

<sup>3</sup> Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Sumatera Utara, Indonesia

---

## Article Info

### *Article history:*

Received Apr 05, 2023

Revised May 03, 2023

Accepted May 25, 2023

---

### **Keywords:**

Pembelajaran Berbasis Game  
Strategi Implementasi  
Pendidikan Tinggi  
Akademi Keuangan Perbankan Nusantara (AKUBANK).

---

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat, tantangan dan strategi penerapan pembelajaran berbasis permainan di Akademi Keuangan Bank Nusantara (AKUBANK). Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif yang meliputi pengumpulan data melalui wawancara dan observasi terhadap dosen dan mahasiswa AKUBANK. Peserta penelitian terdiri dari dosen dan mahasiswa semester mata kuliah pengantar akuntansi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game memiliki manfaat yang signifikan dalam konteks pendidikan tinggi di AKUBANK. Pengenalan permainan ke dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, memudahkan pemahaman konsep akademik, mendorong kreativitas dan berpikir kritis, serta meningkatkan interaksi sosial dan kerjasama antar siswa. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan penerapan pembelajaran berbasis game di AKUBANK, antara lain merancang dan mengembangkan konten game yang efektif, kebutuhan sumber daya teknis yang memadai, pemantauan kemajuan siswa, serta pelatihan dan dukungan yang diperlukan untuk mengintegrasikan perkuliahan berbasis permainan.

---

### *Corresponding Author:*

Putri Khairani

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Terbuka UPBJJ Banda Aceh, Aceh, Indonesia.

[putrikhairani.002@gmail.com](mailto:putrikhairani.002@gmail.com)

---

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan tinggi merupakan tahapan penting dalam jalur studi, dimana mahasiswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang mendalam di berbagai bidang studi. Namun, proses belajar mengajar di perguruan tinggi seringkali menghadapi tantangan yang kompleks. Siswa sering mengalami kesulitan untuk mempertahankan minat, motivasi dan partisipasi dalam pembelajaran yang berlangsung di lingkungan yang semakin dinamis. Untuk memenuhi tantangan ini, pendekatan inovatif untuk pengajaran dan pembelajaran harus dipertimbangkan.

Salah satu pendekatan yang mendapat banyak perhatian adalah pembelajaran berbasis permainan. Gaming, baik berupa video game, aplikasi mobile maupun game online, telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari siswa. Bersenang-senang dalam bermain game seringkali mendorong dan memotivasi pemain untuk mencapai tujuan tertentu, menyelesaikan tantangan, dan meningkatkan

keterampilan mereka. Oleh karena itu, penggunaan game sebagai sarana pembelajaran di perguruan tinggi menawarkan potensi besar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan prestasi akademik mahasiswa.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan berbagai manfaat pembelajaran berbasis permainan dalam konteks pendidikan tinggi. Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat memperkuat pemahaman konseptual, meningkatkan berpikir kritis, memfasilitasi kolaborasi dan mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan dan menantang yang dapat mengubah pengalaman belajar siswa menjadi lebih positif.

Meski memiliki potensi yang menjanjikan, implementasi pembelajaran berbasis permainan dalam konteks pendidikan tinggi juga menghadapi beberapa tantangan. Tantangan-tantangan tersebut meliputi ketersediaan sumber daya, integrasi ke dalam kurikulum yang ada, evaluasi yang memadai dan persiapan fakultas yang diperlukan. Oleh karena itu, diperlukan strategi implementasi yang efektif untuk menjawab tantangan tersebut dan memastikan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat diintegrasikan dengan baik ke dalam lingkungan pendidikan tinggi.

### **Pembelajaran Berbasis Game**

Pendidikan merupakan salah satu pilar terpenting dalam perkembangan individu dan masyarakat. Namun, tantangan yang dihadapi sistem pendidikan untuk memberikan siswa pembelajaran yang menarik dan efektif semakin meningkat. Siswa saat ini umumnya lebih nyaman dengan teknologi, interaksi digital, dan game canggih. Oleh karena itu, penting untuk memanfaatkan tren ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Salah satu solusi pembelajaran yang inovatif adalah pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran berbasis permainan menggabungkan elemen permainan dengan tujuan pendidikan, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menantang dan menyenangkan bagi siswa. Dalam pendekatan ini, siswa terlibat dalam permainan atau simulasi yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pemahaman konseptual, pemecahan masalah, pemikiran kritis, dan kolaborasi.

Pembelajaran berbasis permainan menawarkan banyak keuntungan yang signifikan dalam lingkungan pendidikan. Pertama, menggunakan game sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Peserta didik sering merasa terlibat dalam pembelajaran karena mereka dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan menantang. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga dapat meningkatkan keterampilan kognitif, seperti pemecahan masalah, keterampilan analitis, dan kreativitas. Pelajar dapat menerima tantangan dan menerima umpan balik langsung tentang kinerja mereka, yang memungkinkan mereka untuk menyempurnakan dan memperluas pemahaman mereka.

Seiring dengan keunggulan tersebut, penting untuk dicatat bahwa menerapkan pembelajaran berbasis permainan juga memiliki beberapa tantangan. Pertama, merancang game yang efektif membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang tujuan pembelajaran, karakteristik pembelajaran, dan konteks pembelajaran. Desain yang buruk dapat membuat game menjadi kurang bermakna atau sulit untuk menyampaikan konsep yang diinginkan. Selain itu, juga menjadi tantangan untuk mengintegrasikan pembelajaran berbasis game ke dalam kurikulum yang ada. Permainan harus mendukung dan melengkapi tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum dengan cara yang relevan dengan mata pelajaran.

Ketika guru memahami manfaat dan tantangan pembelajaran berbasis permainan, mereka dapat menggunakan secara efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan positif yang membantu mencapai tujuan pembelajaran. Kami berharap dengan pemahaman ini, artikel ini dapat menjadi sumber informasi yang berharga bagi para pendidik, peneliti, dan pembuat kebijakan karena memperkuat metode pembelajaran yang inovatif dan tepat waktu.

### **Manfaat Pembelajaran Berbasis Game**

Pembelajaran berbasis permainan memiliki banyak manfaat yang signifikan bagi siswa. Berikut ini penjelasan tentang manfaat pembelajaran berbasis permainan, yaitu: a) Salah satu manfaat terpenting dari pembelajaran berbasis permainan adalah meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui penggunaan permainan yang menarik dan menantang, siswa didorong untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Anda akan menjadi lebih bersemangat dan bersemangat untuk menyelesaikan tugas atau tantangan yang ditetapkan dalam game. Motivasi ini membantu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. b) Dengan pembelajaran berbasis permainan, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam permainan, siswa harus bertindak, mengambil keputusan dan menghadapi tantangan yang memerlukan refleksi dan interaksi dengan isi pembelajaran. Ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan interaktif yang membantu meningkatkan pemahaman dan retensi pengetahuan. c) Pembelajaran berbasis game sering dirancang untuk mendorong perkembangan keterampilan kognitif siswa. Misalnya, permainan dapat melibatkan pemecahan masalah, pemikiran kritis, analisis, kreativitas, dan keterampilan berpikir strategis. Siswa harus menggunakan keterampilan ini untuk menyelesaikan tujuan dalam permainan. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis permainan membantu memperkuat dan

mengembangkan keterampilan kognitif yang penting dalam kehidupan nyata. d) Keuntungan lain dari pembelajaran berbasis permainan adalah umpan balik langsung diberikan kepada siswa. Dalam permainan, siswa menerima umpan balik langsung atas kinerja mereka, baik dalam bentuk skor, atau komentar. Umpan balik ini membantu siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka dan mendorong mereka untuk memperbaiki dan meningkatkan kinerja mereka. Umpan balik langsung memungkinkan siswa untuk memperbaiki kesalahan dan mengoptimalkan pembelajaran mereka. e) Pembelajaran berbasis permainan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan individu siswa. Permainan seringkali memiliki tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan tingkat pemahamannya sendiri. Ini membantu menciptakan pengalaman belajar yang dipersonalisasi dan bermakna bagi setiap pelajar. Melalui pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, mereka dapat lebih memahami mata pelajaran. f) Beberapa permainan edukatif berbasis game membutuhkan kerja tim dan kerja sama antar siswa. Mereka dapat bekerja sama untuk menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan dalam permainan. Melalui kerja tim, siswa dapat belajar pentingnya bekerja sama, berbagi ide, dan saling mendukung. Keterampilan sosial dan keterampilan kerja tim ini sangat penting dalam kehidupan nyata dan pembelajaran yang menyenangkan menawarkan kesempatan untuk mengembangkannya. g) Pembelajaran berbasis game menggunakan pengalaman interaktif yang kuat yang membantu meningkatkan memori dan penyimpanan informasi. Peserta didik lebih cenderung mengingat informasi yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan emosional dalam permainan. Dengan berpartisipasi aktif dalam permainan, mereka dapat membangun hubungan yang lebih kuat antara konsep yang dipelajari dan mempertahankannya dengan lebih baik dari waktu ke waktu.

Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis permainan menawarkan keuntungan yang sangat besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif yang berdampak positif bagi siswa. Dengan memanfaatkan potensi pembelajaran berbasis permainan, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik, memotivasi, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

### Tantangan Pembelajaran Berbasis Game

Pembelajaran berbasis game hadir dengan beberapa tantangan yang harus diatasi agar dapat diterapkan secara efektif. Berikut ini adalah tantangan pembelajaran berbasis permainan: a) Salah satu tantangan terbesar pembelajaran berbasis permainan adalah integrasinya ke dalam kurikulum yang ada. b) Mengevaluasi pembelajaran berbasis permainan sulit karena permainan seringkali tidak memberikan hasil yang terukur. Mengukur progres permainan siswa dan pemahaman materi pembelajaran membutuhkan metode penilaian yang kreatif dan inovatif. Pendekatan seperti pengujian berbasis hasil, penilaian formatif, atau observasi langsung mungkin diperlukan untuk mengukur pembelajaran dalam konteks bermain. c) Pembelajaran berbasis game membutuhkan akses ke teknologi yang diperlukan, seperti komputer, tablet, atau perangkat seluler. Tantangan muncul ketika siswa tidak memiliki kesempatan yang cukup untuk menggunakan alat ini, terutama di daerah yang kurang berkembang atau di kelompok siswa dengan kendala keuangan. Upaya harus dilakukan untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mengakses permainan dan menggunakananya sebagai alat pembelajaran. d) Mengembangkan game yang berkualitas membutuhkan sumber daya, waktu, dan keahlian khusus. Tantangan muncul ketika pendidik atau pengembang game tidak memiliki pengetahuan atau keterampilan yang memadai untuk merancang dan mengembangkan game yang efektif. Kolaborasi antara pendidik, pengembang game, dan profesional pendidikan diperlukan agar game yang dikembangkan sesuai dengan prinsip pembelajaran yang efektif. e) Setiap siswa memiliki gaya belajar, minat, dan kebutuhan yang berbeda. Tantangan pembelajaran berbasis permainan adalah memastikan bahwa permainan yang digunakan menarik dan bermakna bagi semua siswa. Pertimbangkan kisaran permainan, tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan, dan tugas yang berbeda untuk memenuhi kebutuhan masing-masing siswa. f) Isi pembelajaran dari permainan harus akurat, relevan dan konsisten dengan tujuan pembelajaran. Tantangan muncul ketika permainan tidak menghadirkan konsep yang rumit atau memberikan pemahaman yang mendalam tentang materi pelajaran. Pengembang game harus bekerja sama dengan pendidik untuk memastikan konten game mencakup konsep-konsep penting dan memberikan pembelajaran yang bermakna.

Dalam menghadapi tantangan-tantangan ini, penting untuk mengadopsi pendekatan kolaboratif antara pendidik, pengembang permainan, dan ahli pendidikan. Dengan kerjasama yang baik, tantangan dalam pembelajaran berbasis game dapat diatasi, sehingga memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif dan bermanfaat bagi peserta didik.

### Strategi Implementasi Pembelajaran Berbasis Game

Pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan membutuhkan strategi yang efektif untuk mencapai hasil yang diharapkan. Berbagai strategi implementasi untuk pembelajaran berbasis permainan yaitu: a) Langkah pertama dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan adalah perencanaan yang matang. Pendekatan tersebut melibatkan pemilihan permainan berdasarkan tujuan pembelajaran, konten yang relevan, dan kesesuaian tingkat kemampuan siswa. Perencanaan yang hati-hati juga termasuk mengidentifikasi ukuran keberhasilan, membuat jadwal dan mengalokasikan sumber daya yang diperlukan. b) Penting untuk

mengintegrasikan pembelajaran berbasis bermain ke dalam kurikulum. Ini termasuk menentukan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh permainan. Isi permainan harus relevan dengan mata pelajaran dan mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan. Integrasi yang tepat ke dalam kurikulum membantu menjaga hubungan antara bermain dan pembelajaran yang lebih luas. c) Saat menerapkan pembelajaran berbasis permainan, penting untuk menggunakan permainan yang relevan dan bervariasi. Pilih permainan yang sesuai dengan topik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Gunakan berbagai permainan seperti permainan simulasi, teka-teki, permainan peran atau kompetisi. Variasi ini membantu siswa tetap tertarik dan terlibat, serta menghasilkan pembelajaran yang kaya. d) Selama pembelajaran berbasis bermain, peserta didik mungkin membutuhkan bimbingan dan dukungan. Pastikan ada guru atau tutor yang tersedia untuk membantu siswa memahami permainan, mengatasi kesulitan dan memberikan saran. Pedoman ini membantu siswa untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. e) Penilaian dan evaluasi pembelajaran berbasis permainan harus direncanakan dengan baik. Identifikasi indikator penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kembangkan rubrik penilaian yang jelas. Perhatikan kemajuan siswa dalam permainan, pemahaman mereka tentang konsep dan keterampilan yang dikembangkan. Gunakan berbagai metode penilaian seperti tes bakat, penilaian formatif, atau observasi langsung untuk mendapatkan pandangan holistik tentang kemajuan siswa. f) Saat menerapkan pembelajaran berbasis permainan, penting untuk mendorong kolaborasi dan refleksi di antara siswa. Beri mereka kesempatan untuk mengobrol, berbagi ide, dan bekerja sama untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan dalam permainan. Dorong juga refleksi atas pengalaman belajar melalui diskusi kelompok, jurnal reflektif, atau refleksi individu. Kolaborasi dan refleksi membantu siswa mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang konsep pembelajaran dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata.

Dengan penerapan strategi implementasi yang tepat, pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi pengalaman yang efektif dan menarik bagi siswa. Strategi ini membantu memaksimalkan manfaat pembelajaran berbasis permainan dan meningkatkan pencapaian hasil belajar yang diinginkan.

Pada artikel ini kami ingin mengkaji manfaat, tantangan dan strategi penerapan pembelajaran berbasis permainan dalam konteks pendidikan tinggi. Kami melakukan pencarian literatur yang luas untuk mengidentifikasi studi terbaru di bidang ini. Selain itu, kami mengumpulkan data empiris melalui wawancara, survei atau studi kasus untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman dan persepsi guru dan siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis permainan di perguruan tinggi.

Oleh karena itu, artikel ini diharapkan dapat memberikan masukan berharga bagi para pengambil keputusan pendidikan, administrator dan guru untuk memahami peluang dan tantangan pembelajaran berbasis permainan dan memberikan strategi implementasi yang efektif untuk penerapannya di pendidikan tinggi. Melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, motivasi dan keterlibatan mahasiswa, serta menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan di perguruan tinggi.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode ini merupakan suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang kompleks dalam konteks nyata dan mendalam. Metode ini fokus pada pengumpulan dan analisis data yang mendalam, dengan menggali wawasan dan pemahaman yang kaya tentang kasus yang sedang diteliti. Penelitian ini berlangsung selama satu semester perkuliahan, yaitu semester ganjil tahun ajaran 2022-2023.

Pengumpulan data dilakukan melalui berbagai teknik, yaitu: wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Wawancara dilakukan dengan staf pengajar, mahasiswa semester I di AKUBANK untuk memperoleh wawasan tentang pengalaman mereka dengan pembelajaran berbasis game. Observasi dilakukan secara langsung selama sesi perkuliahan berbasis game pada mata kuliah pengantar akuntansi di AKUBANK. Menurut Arikunto (2010:270) Dalam wawancara, serangkaian pertanyaan terstruktur awalnya diajukan, yang kemudian secara bertahap diperdalam dengan mencari informasi tambahan. Dengan disajikannya pertanyaan-pertanyaan utama, maka pertanyaan dan pernyataan responden akan lebih terfokus dan ringkas hasil pengumpulan data penelitian dapat difasilitasi. Dalam wawancara, peneliti meminta responden untuk memberikan informasi kepada informan tentang apa yang mereka alami, lakukan atau rasakan selama perkuliahan berlangsung. Tujuan dari wawancara adalah untuk mengumpulkan informasi langsung dan rinci dari beberapa informan peserta. Wawancara dilakukan secara personal dengan informan, sehingga terjadi kontak personal dan dapat dilihat langsung keadaan informan. Menurut Sugiyono (2015:(p.227), penelitian diawali dengan mencatat, menganalisis, kemudian menarik kesimpulan tentang pelaksanaan dan hasil program sebagai akibat ada atau tidaknya usaha pengembangan masyarakat belajar. Teknik observasi non

partisipan digunakan dalam penelitian ini karena peneliti tidak terlibat dan hanya bertindak sebagai pengamat independen.

Teknik pengumpulan data selanjutnya yang digunakan penulis adalah dokumentasi. Penulis menggunakan dokumentasi ini untuk mengumpulkan informasi tentang peristiwa masa lalu. Dokumentasi ini berupa rekaman dan foto. Analisis dokumen melibatkan penelitian dan evaluasi dokumen yang relevan, seperti kurikulum, materi pembelajaran, dan laporan evaluasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan metode Burhan Bungin (2003: P.70), sebagai berikut: pengumpulan data, reduksi data dan verifikasi serta konfirmasi kesimpulan. Analisis data yang terkumpul menggunakan pendekatan analisis kualitatif. Analisis data kualitatif melibatkan pengorganisasian, pemetaan, dan interpretasi data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Pendekatan seperti analisis tematik juga digunakan untuk mengidentifikasi pola, tema, dan kategori yang muncul dari data.

### 3. HASIL

Hasil penelitian mencakup temuan berikut:

a. Manfaat Pembelajaran Berbasis Game di AKUBANK:

- Meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- Meningkatkan pemahaman konsep-konsep akademik dan penguasaan keterampilan melalui pengalaman praktis. Mendorong kreativitas, pemecahan masalah, dan berpikir kritis peserta didik.
- Meningkatkan interaksi sosial, kolaborasi, dan kerja tim dalam konteks pembelajaran.

b. Tantangan Pembelajaran Berbasis Game di AKUBANK:

- Membutuhkan perencanaan dan pengembangan konten game yang relevan dan efektif.
- Memerlukan sumber daya teknologi yang memadai untuk implementasi pembelajaran berbasis game.
- Memerlukan pemantauan dan evaluasi yang cermat terhadap kemajuan dan pencapaian peserta didik.
- Memerlukan pelatihan dan dukungan yang memadai bagi dosen untuk mengintegrasikan pembelajaran berbasis game dalam pengajaran mereka.

c. Strategi Implementasi Pembelajaran Berbasis Game di AKUBANK:

- Mengintegrasikan pembelajaran berbasis game dalam kurikulum secara menyeluruh.
- Memilih game yang sesuai dengan konteks dan tujuan pembelajaran di AKUBANK.
- Mendorong kolaborasi antara dosen dan peserta didik dalam pengembangan dan evaluasi game.
- Menerapkan pendekatan refleksi dan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dalam penggunaan game.

### 4. SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang dipublikasikan, penelitian ini menyoroti beberapa aspek penting terkait pembelajaran berbasis game di AKUBANK. Hasil penelitian ini memungkinkan pemahaman yang lebih dalam tentang manfaat, tantangan, dan strategi implementasi yang terkait dengan pendekatan ini dalam konteks pendidikan tinggi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan:

1. Manfaat pembelajaran berbasis permainan

Studi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game memiliki manfaat yang signifikan dalam konteks pendidikan tinggi AKUBANK. Pengenalan game ke dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, memudahkan pemahaman konsep akademik, mendorong kreativitas dan berpikir kritis, serta meningkatkan interaksi sosial dan kerjasama antar siswa.

2. Tantangan pembelajaran berbasis permainan

Studi ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam penerapan pembelajaran berbasis permainan di AKUBANK. Tantangan-tantangan ini meliputi desain dan pengembangan konten game yang efektif, kebutuhan akan sumber daya teknis yang memadai, pemantauan kemajuan siswa, dan kebutuhan pelatihan dan dukungan fakultas untuk mengintegrasikan pembelajaran berbasis game ke dalam kelas mereka.

### 3. Strategi implementasi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan di AKUBANK membutuhkan strategi yang efektif. Strategi tersebut meliputi pengintegrasian pembelajaran berbasis permainan ke dalam kurikulum umum, pemilihan dan pengembangan permainan sesuai dengan konteks dan tujuan pembelajaran AKUBANK, kerjasama guru dan siswa dalam pengembangan dan evaluasi permainan, dan penerapan siswa. -Pembelajaran dan refleksi yang berpusat.

Kesimpulan ini menekankan pentingnya pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kualitas pendidikan tinggi di AKUBANK. Namun, diakui juga bahwa tantangan dan strategi implementasi harus dipertimbangkan dengan hati-hati untuk memaksimalkan manfaat dari pendekatan ini. Untuk AKUBANK, rekomendasi praktis dapat dibuat untuk pengembangan pendidikan guru yang berfokus pada penggunaan pembelajaran berbasis game, perluasan sumber daya teknis yang tersedia dan pengembangan konten game yang relevan dan efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- ARIESSANTI, Hani Dewi, et al. "Penerapan iDu iLearning Plus berbasis Gamification Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Perguruan Tinggi". *Technomedia Journal*, 2017, 1.2: 37-49.
- Bogdan, Robert C. & Biklen, Sari Knopp. (1982). *Qualitative research for education: An introduction to theory and methods*. Boston, Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Bungin, B. (2001). *Metodologi penelitian kualitatif*. Surabaya: PT. Pustaka Pelajar.
- Danin, Sudarwan, (2007). *Menjadi peneliti kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia
- FIRDAUS, Ridho; FAISAL, Muhammad. Pengabdian pada perguruan tinggi: Publikasi gamifikasi dalam pendidikan. ADI Pengabdian Kepada Masyarakat, 2021, 2.1: 19-25.
- Iskandar, (2008). *Metodologi penelitian pendidikan dan sosial*. Jakarta: Gaung Persada Press
- JUSUF, Heni. "Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran". *Jurnal TICom*, 2016, 5.1: 1-6.
- MARDINA, Riana. "Potensi digital natives dalam representasi literasi informasi multimedia berbasis web di perguruan tinggi". *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 2011, 11.1.
- Miles, M. B. & Huberman, A. Michael. (2000). *Analisis data kualitatif*. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: UI Press.
- PRATAMA, Loviga Denny; LESTARI, Wahyu; BAHAUDDIN, Ahmad. "Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik". *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 2019, 5.1: 39-50.
- Pratiwi, Emy Yunita Rahma, and M. Bambang Edi Siswanto. "Pengembangan Education Game Berbasis Microsoft Power Point dalam Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan." *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik 4.1* (2020): 162-174.
- Purnamasari, Sulfi, et al. "Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall." *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3.1 (2022): 70-77.
- SAWITRI, Erwin; ASTITI, Made Sumiati; FITRIANI, Yessi. "Hambatan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi". In: Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang. 2019.
- SITORUS, Destri Sambara; SANTOSO, Tri Nugroho Budi. "Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19". *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2022, 12.2: 81-88
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r & d)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- SURYANINGSIH, Ni Made Ayu, et al. "Implementasi Pembelajaran Inkiri Terbimbing Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini". *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 2016, 5.2: 212-220.
- WARSITA, Bambang. "Peran dan Tantangan profesi pengembang teknologi pembelajaran pada pembelajaran Abad 21". *Kwangsas: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2017, 5.2: 77-90.
- WIDORETNO, Sri; SETYAWAN, Deddy; MUKHLISON, Mukhlison. "EFEKTIFITAS GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK". Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional (Pro-Trapenas), 2021, 1.1: 287-295.
- YANIAJA, Aryo Kusuma; WAHYUDRAJAT, Hendra; DEVANA, Viola Tashya." Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi". *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2020, 1.1: 22-30.