

IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN BERBASIS GAME BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI SDN CURAHMOJO

Hanan Akhmad Dhani¹, Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi²

Universitas Terbuka¹, Universitas Sunan Giri Surabaya²

858165724@campus.ut.id¹, yusronmaulana@unsuri.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan metode pembelajaran berbasis game-based learning dalam mata pelajaran IPA di SDN, serta untuk mengevaluasi pengaruhnya terhadap peningkatan minat belajar siswa. Mengingat adanya tantangan dalam menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran, penelitian ini memfokuskan pada penggunaan permainan sebagai pendekatan alternatif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam materi pelajaran IPA. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara serta observasi langsung di kelas. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memahami lebih dalam bagaimana penggunaan game-based learning dapat mempengaruhi motivasi dan minat siswa, serta bagaimana siswa berinteraksi dengan materi yang disampaikan melalui permainan. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih jelas mengenai efektivitas game-based learning dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan dapat mendorong minat belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Game-Based Learning, Minat Belajar, Pembelajaran Ipa.

Abstract

This study aims to explore the application of game-based learning methods in science subjects at primary schools, and to evaluate its effect on increasing students' interest in learning. Given the challenges in engaging students' attention during the learning process, this research focuses on the use of games as an alternative approach that can increase students' engagement and interest in science subject matter. The method applied in this research is a qualitative approach, with data collection techniques through interviews and direct observation in the classroom. The main objective of this research is to understand more deeply how the use of game-based learning can affect students' motivation and interest, as well as how students interact with the material delivered through the game. Hopefully, the results of this study can provide a clearer insight into the effectiveness of game-based learning in creating a fun, interactive learning atmosphere, and can encourage students' interest in learning at the elementary school level.

Keywords: Game-Based Learning, Learning Interest, Science Learning.

PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan elemen krusial dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan. Rendahnya ketertarikan siswa terhadap materi yang bersifat abstrak dan kompleks, seperti mata pelajaran IPA di tingkat sekolah dasar, masih menjadi tantangan utama. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang bersifat menyenangkan, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Modjo (2020) menyatakan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal, seperti dorongan motivasional dan kebutuhan individu, serta faktor eksternal, termasuk lingkungan belajar dan strategi pembelajaran yang digunakan. Sejalan dengan itu, Antoro et al. (2023) menegaskan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik mampu meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa secara signifikan.

Sekolah merupakan institusi formal yang berperan sebagai tempat berlangsungnya proses pendidikan di bawah bimbingan langsung dari guru atau pendidik. Untuk mencapai tujuan pendidikan, berbagai strategi pembelajaran perlu diterapkan agar siswa dapat berkembang menjadi individu yang aktif, kreatif, dan mandiri dalam memulai, melaksanakan, serta menyelesaikan tugas-tugas belajar mereka. Namun, berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa siswa di SDN Curahmojo, Mojokerto, Jawa Timur menunjukkan tingkat minat belajar yang rendah. Sebagian besar siswa tampak kurang memperhatikan arahan dari guru, dan hasil evaluasi akademik mereka, seperti nilai ulangan semester, juga tergolong rendah. Salah satu faktor utama yang menyebabkan kondisi ini adalah kurangnya inovasi dalam penerapan metode pembelajaran. Metode yang monoton membuat siswa tidak tertarik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Situasi ini tidak hanya menghambat proses pembelajaran secara optimal, tetapi juga berpotensi menimbulkan dampak psikologis negatif, seperti menurunnya motivasi dan minat belajar, serta timbulnya rasa cemas selama kegiatan belajar-mengajar berlangsung (Swihadayani, 2023).

Pembelajaran Game-Based Learning (GBL) hadir sebagai inovasi dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa melalui media permainan. GBL menggabungkan elemen permainan dalam proses pembelajaran, sehingga menjadikannya lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami (Siregar & Sitepu, 2023; Maulidina et al., 2018). Keberhasilan implementasi pendekatan ini sangat bergantung pada pemilihan aplikasi dan media pendukung yang tepat.

Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis game (GBL) secara signifikan membantu motivasi belajar siswa semakin meningkat. Sebagai contoh, Yien et al., (2011) menemukan bahwa siswa yang memperoleh pembelajaran melalui pendekatan GBL menunjukkan antusiasme belajar yang lebih tinggi dibandingkan metode pembelajaran lainnya. Hal serupa diungkapkan oleh Widiana (2022) dan Simanjuntak et al. (2024), yang menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis game ini terjadi peningkatan yang lebih baik dalam minat belajar serta pemahaman konsep dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Minat belajar lebih dari sekedar keinginan untuk belajar sesuatu; itu adalah motivator yang membentuk interaksi antara siswa dan materi pelajaran Laili et al., (2024) Seseorang dikatakan memiliki minat belajar apabila ia merasa antusias dan nyaman dalam mempelajari suatu bidang, dengan tujuan memperoleh pengetahuan, mengembangkan sikap, dan meningkatkan keterampilannya. Tingginya minat belajar siswa berarti menunjukkan rasa keingintahuan dan semangat untuk menyimak materi yang diajarkan (Audrilia et al., 2024). Rentang konsentrasi seseorang biasanya hanya bertahan sekitar 15-20 menit. Ini berarti, jika pembelajaran berlangsung lebih dari waktu tersebut, fokus siswa cenderung menurun. Penurunan konsentrasi ini seringkali ditunjukkan dengan gejala seperti mengantuk, kurang tertarik pada materi, merasa jenuh, membuat kegaduhan, kehilangan semangat, bosan, dan sulit fokus (Setiawan et al., 2022). Minat belajar yang rendah dapat memberikan dampak negatif terhadap pemahaman konsep, partisipasi aktif dalam pembelajaran, dan hasil belajar siswa secara keseluruhan (Hidayat et al., 2024). Minat belajar dapat diidentifikasi melalui empat indikator, yakni rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa (Rahmi et al., 2020).

Game Based Learning (GBL) tidak hanya menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan seperti bermain, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan penting seperti komunikasi, kolaborasi, dan penyelesaian masalah (Hermawan, 2024). Konsep IPA yang rumit dapat disampaikan melalui permainan yang memicu rasa ingin tahu dan eksplorasi, sehingga pemahaman siswa menjadi lebih mendalam (Arina et al., 2025). Game based learning memiliki 5 indikator, antara lain penguasaan konsep, aturan, memainkan, merangkum dan refleksi (Maryam et al., 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas media pembelajaran GBL dalam

meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SD. Secara lebih spesifik, studi ini berfokus pada identifikasi faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar di Sekolah Dasar Negeri Curahmojo serta merumuskan strategi pembelajaran inovatif guna mengatasinya melalui pendekatan GBL.

METODE PENELITIAN

Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Karena penelitian kualitatif berpusat pada pengalaman, penggambaran kondisi yang sedang berkembang, dan pendeskripsian hal yang terkait dengan penelitian. Pendekatan kualitatif ialah penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk bahasa tulis (Koyan, 2022). Jenis penelitian yang dipilih oleh peneliti ialah deskriptif. Penelitian deskriptif ialah jenis penelitian yang menerangkan subjek atau obyek yang diteliti sesuai dengan kenyataan yang terjadi (Syahrizal & Jailani, 2023) . Dalam penelitian ini, dokumen yang digunakan mencakup informasi, catatan, foto kegiatan, rekaman, dan elemen lainnya yang relevan dengan proses pembelajaran IPA berdasarkan metode pembelajaran berbasis game. Semua data ini digunakan untuk mengidentifikasi bagaimana implementasi model pembelajaran berbasis game dapat mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDN Curahmojo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Minat belajar peserta didik adalah kondisi psikologis yang menunjukkan ketertarikan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran, yang ditandai dengan adanya perhatian, perasaan senang, dan keinginan untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Minat belajar sangat penting untuk keberhasilan proses pembelajaran karena peserta didik yang memiliki minat tinggi cenderung menunjukkan komitmen yang lebih kuat terhadap pelajaran dan berusaha untuk mencapai tujuan yang lebih besar. Adapun beberapa indikator dari minat belajar yaitu.

1. RASA SENANG

Salah satu tolok ukur penting dalam menilai tingkat minat belajar peserta didik adalah timbulnya rasa senang selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator ini tampak nyata ketika siswa mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan pendekatan

Game Based Learning (GBL). Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru dan peserta didik, diketahui bahwa siswa menunjukkan antusiasme dan keceriaan yang tinggi saat proses pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan. Mereka tidak hanya aktif memberikan jawaban, tetapi juga tampak menikmati pembelajaran, ditandai dengan ekspresi wajah yang riang dan penuh semangat. Hasil observasi di SDN Curahmojo peneliti pun menguatkan temuan ini, di mana siswa tertawa, bekerja sama dengan teman sebaya, dan terlihat sangat terlibat dalam aktivitas permainan yang berkaitan dengan materi IPA. Proses belajar yang sebelumnya bersifat pasif berubah menjadi lebih aktif dan menyenangkan, sehingga materi pelajaran tidak lagi terasa sebagai beban.

Berdasarkan dari simpulan di atas Perasaan senang merupakan aspek afektif yang sangat berperan dalam mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Keaktifan peserta didik merupakan cerminan dari sejauh mana peserta didik terlibat dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Fauziyah & El-Yunusi, 2024). Ketika siswa menikmati proses belajar, mereka akan lebih termotivasi secara internal untuk memahami dan mendalami materi yang diajarkan. Secara teori, hal ini sejalan dengan pendapat bahwa siswa yang menyukai suatu pelajaran akan terdorong untuk terus mempelajari ilmu yang berkaitan dengan pelajaran tersebut (Apriyani et al., 2022). Selain itu, Rahmi et al. (2020) juga menegaskan bahwa dalam kondisi tersebut, siswa tidak merasa terbebani atau terpaksa dalam belajar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran IPA berbasis Game Based Learning di SDN Curahmojo berhasil menumbuhkan perasaan senang siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Perasaan positif ini berkontribusi terhadap meningkatnya partisipasi aktif, memperkuat konsentrasi, dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru secara lebih menyenangkan.

2. KETERTARIKAN

Ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu indikator utama untuk mengukur seberapa besar minat mereka terhadap suatu mata pelajaran, termasuk Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dari hasil wawancara dengan beberapa guru di SDN Curahmojo, terungkap bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis Game Based Learning (GBL) berhasil meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif kini menjadi lebih aktif dalam mengikuti pelajaran, sering mengajukan pertanyaan, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap setiap

kegiatan belajar. Ibu Sinta menjelaskan bahwa dengan mengemas materi IPA dalam bentuk permainan, siswa merasa lebih senang dan nyaman, sehingga materi yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami dan dicerna. Selain itu, hasil observasi juga memperkuat temuan ini, di mana selama pembelajaran berlangsung, siswa tampak lebih fokus dan bersemangat. Mereka sangat terlibat dalam aktivitas permainan, menunjukkan ekspresi wajah yang menggambarkan ketertarikan dan kegembiraan yang nyata. Hal ini menandakan bahwa metode GBL tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi.

Kesimpulan dari data tersebut menunjukkan bahwa ketertarikan merupakan motivasi awal yang sangat penting dalam mendorong siswa agar lebih aktif dan menikmati setiap tahapan dalam proses pembelajaran. Peningkatan ketertarikan siswa selama belajar juga sesuai dengan pendapat para ahli yang menegaskan peran sentral ketertarikan dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Menurut Rahmi (2020), ketertarikan merupakan minat yang muncul karena adanya daya tarik terhadap orang, benda, kegiatan, atau pengalaman afektif yang dirangsang oleh aktivitas itu sendiri. Sementara itu, Apriyani et al. (2022) menambahkan bahwa rasa tertarik adalah suatu perasaan yang dimiliki setiap individu, berupa suka, senang, atau simpati terhadap sesuatu, yang muncul sebelum melakukan suatu aktivitas sebagai bentuk penilaian positif terhadap objek tersebut. Berdasarkan teori-teori ini serta hasil pengamatan di lapangan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis Game Based Learning (GBL) berhasil meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran IPA. Ketertarikan yang tumbuh tidak hanya membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, tetapi juga melibatkan mereka secara emosional dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Hal ini pada akhirnya berdampak positif terhadap motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga proses belajar berlangsung secara menyeluruh dan efektif.

3. PERHATIAN

Perhatian memegang peranan krusial dalam proses pembelajaran karena menjadi fondasi utama bagi keberhasilan siswa dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan. Dari hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa perhatian siswa

tercermin dari kemampuan mereka untuk tetap fokus selama kegiatan belajar berlangsung. Guru mengungkapkan bahwa siswa yang benar-benar memperhatikan biasanya menunjukkan sikap siap, duduk dengan posisi yang baik, tidak melakukan aktivitas yang mengalihkan perhatian seperti bermain atau berbicara dengan teman, serta mampu mengikuti arahan guru dengan cermat. Temuan ini juga didukung oleh hasil observasi di kelas IPA, di mana siswa yang fokus menjaga kontak mata dengan guru, tidak mudah teralih oleh suara atau gangguan sekitar, serta secara aktif mencatat poin-poin penting yang disampaikan. Sebaliknya, siswa yang kurang memperhatikan cenderung terlihat melamun, bermain-main dengan benda di meja, atau menunjukkan perilaku yang mengindikasikan kurangnya keterlibatan dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perhatian bukan hanya aspek fisik semata, melainkan juga mencerminkan keterlibatan mental dan emosional siswa yang sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar.

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa perhatian dalam pembelajaran adalah kemampuan siswa untuk memusatkan seluruh fokus dan pikirannya pada materi yang disampaikan oleh guru dengan kesadaran penuh dan tanpa terganggu oleh hal-hal lain. Kemampuan ini sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran secara mendalam. Menurut Apriyani et al. (2022), perhatian diartikan sebagai konsentrasi atau aktivitas jiwa yang terfokus pada proses pengamatan, pemahaman, dan hal-hal penting lainnya, sambil mengabaikan gangguan dari lingkungan sekitar. Selain itu, Rahmi et al. (2020) menyatakan bahwa minat terhadap suatu objek atau topik secara otomatis akan mendorong seseorang untuk memberikan perhatian lebih pada hal tersebut. Dengan mengacu pada hasil wawancara, observasi di lapangan, serta teori-teori tersebut, dapat ditegaskan bahwa perhatian merupakan fondasi utama dalam proses pembelajaran. Saat siswa mampu mengarahkan perhatian secara penuh dan sadar pada materi pelajaran, mereka akan lebih mudah memahami, mengingat, dan mengaplikasikan ilmu yang diperoleh. Oleh karena itu, meningkatkan perhatian siswa harus menjadi fokus penting dalam strategi pembelajaran agar hasil belajar dapat optimal.

4. Keterlibatan

Keterlibatan siswa menjadi salah satu faktor krusial yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Keterlibatan ini mencakup berbagai aspek, mulai dari fisik, kognitif,

hingga emosional siswa selama mengikuti kegiatan belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata di SDN Curahmojo, terlihat bahwa keterlibatan siswa tercermin melalui sikap aktif mereka, seperti sering mengajukan pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, serta menyelesaikan tugas dengan penuh antusiasme. Guru tersebut juga menekankan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis Game Based Learning sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa karena metode ini menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan penuh tantangan. Hal ini semakin diperkuat oleh hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung, di mana siswa tampak fokus mengikuti berbagai aktivitas permainan edukatif, berinteraksi dengan teman-teman sekelas, dan menunjukkan semangat tinggi dalam menggali serta memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian, keterlibatan siswa yang meningkat berkat metode ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Berdasarkan data yang telah diperoleh, ketertarikan berperan sebagai motivasi awal yang sangat penting dalam mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran. Menurut Rahmi et al. (2020), ketertarikan seseorang terhadap suatu hal akan memunculkan perasaan senang sekaligus dorongan untuk terlibat dan melakukan kegiatan yang berkaitan dengan hal tersebut. Dengan adanya ketertarikan ini, siswa cenderung lebih mudah fokus, bersemangat, dan memiliki keinginan kuat untuk memahami materi yang dipelajari, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Apriyani et al. (2022) menyatakan bahwa keterlibatan siswa mencakup partisipasi aktif mereka di sekolah yang tercermin melalui berbagai perilaku, seperti mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, menunjukkan semangat dalam menyelesaikan tugas, memiliki rasa keterikatan terhadap lingkungan sekolah, serta kemampuan untuk mencari cara memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang digunakan berhasil meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh. Siswa tidak hanya menjadi lebih aktif dan termotivasi, tetapi juga mampu mempertahankan fokus selama proses belajar berlangsung, khususnya dalam pembelajaran IPA di SDN Curahmojo. Hal ini menunjukkan bahwa metode yang diterapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, sehingga mendorong siswa untuk lebih bersemangat dan terlibat secara maksimal dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Pendekatan Game Based Learning (GBL) memiliki kemampuan luar biasa dalam

menghidupkan suasana pembelajaran, menjadikannya lebih menarik, mudah dipahami, serta relevan dengan kehidupan nyata siswa. Dengan menggabungkan unsur permainan, tantangan, interaksi, dan alur cerita yang menarik, GBL dapat mentransformasi materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dimengerti. Proses belajar yang sebelumnya terasa membosankan dapat berubah menjadi pengalaman yang menyenangkan, merangsang rasa ingin tahu, serta mendorong keterlibatan aktif siswa. GBL juga berperan penting dalam membangkitkan kembali motivasi belajar siswa yang menurun. Pendekatan ini secara efektif menghubungkan isi pelajaran dengan dunia keseharian siswa, sehingga mereka tidak hanya memahami materi, tetapi juga menikmati setiap proses dalam kegiatan belajar. Indikator keberhasilan dalam penerapan pembelajaran berbasis Game Based Learning meliputi berbagai aspek.

1. PENGUASAAN

Penguasaan konsep menjadi salah satu tolok ukur penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran, yang mencerminkan sejauh mana peserta didik mampu memahami, menjelaskan, serta mengaplikasikan materi yang telah dipelajari secara menyeluruh. Berdasarkan wawancara dengan guru di SDN Curahmojo, ditemukan bahwa penguasaan konsep siswa mengalami peningkatan signifikan setelah metode Game Based Learning diterapkan dalam pembelajaran. Guru tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan permainan edukatif memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, seperti siklus air dan sistem pencernaan, karena materi disajikan secara visual dan melalui kegiatan praktik langsung. Hasil observasi memperlihatkan bahwa siswa mampu memberikan jawaban yang tepat terhadap pertanyaan terkait materi pelajaran, menggunakan istilah ilmiah yang sesuai, serta mampu menjelaskan kembali proses pembelajaran yang mereka jalani selama sesi permainan berlangsung. Kondisi ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang lebih mendalam dan efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan data yang diperoleh, penguasaan konsep adalah kemampuan siswa dalam memahami, menjelaskan, serta mengaplikasikan materi pelajaran secara menyeluruh dan mendalam. Penguasaan konsep tidak hanya meliputi pemahaman terhadap gagasan utama, tetapi juga hubungan antar konsep serta kemampuan menggunakan konsep

tersebut dalam situasi baru atau saat memecahkan masalah. Secara teori, penguasaan konsep sangat dipengaruhi oleh keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Metode Game Based Learning (GBL) diyakini dapat memperkuat pemahaman konsep, sekaligus meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan memperbaiki kemampuan kolaborasi serta komunikasi antar siswa (Safitri & Sulistyaningrum, 2025). Metode GBL memberikan materi secara interaktif dan menyenangkan, sehingga membantu siswa dalam menginternalisasi konsep dengan lebih efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Paulina et al. (2023) yang menyatakan bahwa siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran berbasis permainan cenderung memiliki pemahaman yang lebih dalam dan baik terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar secara aktif melalui berbagai interaksi dengan materi yang disajikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Game Based Learning pada mata pelajaran IPA mampu meningkatkan penguasaan konsep siswa secara signifikan, karena materi disampaikan dengan cara yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia sekolah dasar.

2. ATURAN

Kepatuhan terhadap aturan menjadi salah satu aspek krusial dalam proses pembelajaran, terutama ketika menggunakan model pembelajaran berbasis permainan (Game Based Learning). Model ini menuntut siswa untuk bekerja sama, menunjukkan sportivitas, serta disiplin dalam mematuhi tata tertib yang telah ditetapkan selama permainan berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas di SDN Curahmojo, siswa diketahui mampu menunjukkan sikap patuh terhadap aturan baik dalam permainan maupun di lingkungan kelas selama kegiatan belajar mengajar. Guru juga menjelaskan bahwa siswa paham betul pentingnya mengikuti instruksi yang diberikan, tidak melakukan kecurangan, serta saling menghargai giliran dan waktu bermain. Dari hasil observasi yang dilakukan, peneliti mengamati bahwa siswa mampu menjalankan permainan sesuai dengan aturan yang telah disepakati bersama. Mereka memperlihatkan sikap saling menghormati satu sama lain, tidak mengganggu jalannya permainan, dan secara aktif mendengarkan arahan guru dengan tertib. Kepatuhan ini tidak hanya menjaga kelancaran proses pembelajaran, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dan menyenangkan bagi semua peserta didik. Dengan begitu, penerapan aturan dalam pembelajaran berbasis permainan dapat mendorong terciptanya lingkungan belajar yang

disiplin sekaligus harmonis.

Berdasarkan data di atas, aturan dapat diartikan sebagai kumpulan ketentuan atau pedoman yang dirancang untuk mengarahkan perilaku, tindakan, atau proses agar sesuai dengan norma, tujuan, serta ekspektasi yang telah ditetapkan. Aturan berperan penting sebagai dasar untuk menjaga keteraturan, kedisiplinan, dan kelancaran dalam pelaksanaan suatu kegiatan. Secara teori, kepatuhan terhadap aturan dalam dunia pendidikan sangat erat kaitannya dengan pembentukan karakter siswa, terutama dalam hal disiplin dan tanggung jawab. Menurut Yustina dan Yahfizham (2022), kegiatan bermain mampu meningkatkan pengalaman belajar yang lebih mudah diingat oleh siswa, karena melalui permainan, mereka terbiasa dengan aturan-aturan penting yang berlaku dalam proses pembelajaran. Selain itu, Mardawani (2015) menegaskan bahwa ketaatan dan kepatuhan siswa terhadap peraturan menjadi salah satu faktor utama dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan efektif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Game Based Learning tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif, tetapi juga berperan penting dalam membentuk sikap disiplin dan kepatuhan siswa terhadap aturan. Hal ini tidak hanya berdampak positif dalam konteks pembelajaran di kelas, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kepatuhan yang dapat diterapkan siswa dalam kehidupan sehari-hari mereka.

3. MEMAINKAN

Memainkan merupakan suatu aktivitas yang menunjukkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis permainan, di mana siswa secara langsung terlibat dalam kegiatan permainan yang berfungsi sebagai media pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA di SDN Curahmojo, guru menyampaikan bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat diminta untuk memainkan game edukatif yang dirancang khusus guna memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Guru juga menambahkan bahwa melalui proses bermain tersebut, siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga dapat berinteraksi secara langsung dengan materi yang disampaikan, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna. Selain itu, hasil observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa siswa dengan penuh semangat mengikuti permainan edukatif yang telah dipersiapkan guru. Mereka melaksanakan setiap tahapan permainan dengan serius dan penuh fokus, serta mampu mengintegrasikan

pengetahuan yang diperoleh dari permainan tersebut dalam diskusi kelas. Hal ini menunjukkan bahwa melalui aktivitas bermain, siswa tidak hanya menjadi peserta pasif, melainkan benar-benar terlibat secara aktif dan produktif dalam proses belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tindakan memainkan game edukatif dalam pembelajaran berkontribusi besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman materi secara menyenangkan dan efektif.

Berdasarkan dari hasil data diatas memainkan adalah suatu kegiatan atau tindakan di mana seseorang secara aktif ikut serta dalam sebuah permainan atau aktivitas yang sengaja dirancang untuk tujuan tertentu, seperti pembelajaran maupun hiburan. Dalam konteks pendidikan, memainkan permainan bukan hanya sekadar aktivitas rekreatif, melainkan juga sarana penting untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas proses belajar siswa. Menurut Rita Rahmaniati (2024), penerapan Game Based Learning (GBL) memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif dan kolaborasi antar peserta didik. Selain itu, Akifa dan Hawa (2024) menyatakan bahwa penggunaan model GBL dalam pembelajaran tematik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Dalam proses tersebut, siswa tidak hanya aktif berkomunikasi, tetapi juga saling membantu dan terbuka dalam menerima serta menyampaikan pendapat. Hal ini secara langsung meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan memupuk minat belajar yang lebih besar. Dengan kata lain, keterlibatan siswa dalam memainkan game edukasi selama pembelajaran mampu mendorong mereka untuk lebih fokus dan antusias. Proses ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan efektif karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan juga belajar secara aktif melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tindakan memainkan game edukasi dalam pembelajaran sangat berperan dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara signifikan, sehingga mendukung terciptanya proses belajar yang menyenangkan dan produktif.

4. MERANGKUM

Merangkum adalah kemampuan penting yang dimiliki peserta didik untuk menyaring, mengolah, serta menyajikan kembali informasi utama yang mereka peroleh selama proses pembelajaran, terutama setelah mengikuti aktivitas yang berbasis permainan. Berdasarkan wawancara dengan guru di SDN Curahmojo, guru tersebut menyampaikan bahwa siswa

secara aktif didorong untuk membuat rangkuman dari materi yang telah mereka pelajari melalui game edukasi sebagai bagian dari proses refleksi pembelajaran. Guru juga menambahkan bahwa kegiatan merangkum ini sangat membantu siswa dalam memperkuat pemahaman mereka terhadap berbagai konsep IPA yang telah diajarkan. Hasil observasi selama pembelajaran memperlihatkan bahwa setelah sesi permainan selesai, siswa dengan semangat menuliskan atau mempresentasikan ringkasan materi yang mereka pelajari. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu menangkap inti dari materi secara efektif dan terstruktur, serta mengorganisasi informasi dengan baik. Dengan demikian, kegiatan merangkum tidak hanya berfungsi sebagai metode evaluasi pemahaman, tetapi juga sebagai alat bagi siswa untuk menginternalisasi dan mengkonsolidasikan pengetahuan mereka secara lebih mendalam. Proses ini tentunya berkontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis.

Berdasarkan dari data di atas merangkum merupakan kemampuan kognitif yang memungkinkan peserta didik untuk menyeleksi, mengorganisasi, dan menyusun kembali informasi utama dari materi pembelajaran dalam bentuk yang lebih ringkas dan mudah dipahami. Proses ini tidak hanya berfungsi untuk memperkuat ingatan, tetapi juga membantu peserta didik dalam mengidentifikasi inti dari suatu konsep serta mengembangkan struktur berpikir yang lebih sistematis. Kegiatan merangkum menjadi semakin bermakna ketika dikaitkan dengan aktivitas pembelajaran interaktif seperti Game Based Learning, karena siswa didorong untuk memahami isi materi sebelum menyusunnya kembali secara mandiri. Menurut Santoso dan Masfufah (2022), merangkum adalah salah satu strategi belajar yang efektif dalam membangun pemahaman yang mendalam terhadap materi ajar karena melibatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti analisis dan sintesis. Penelitian yang dilakukan oleh Oktaviani dan Fitriana (2023) menyebutkan bahwa siswa yang aktif membuat rangkuman setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan menunjukkan peningkatan pemahaman konsep dan kemampuan berkomunikasi ilmiah. Hal ini didukung oleh temuan Lestari dan Anwar (2021), yang menyatakan bahwa strategi merangkum dapat memperkuat daya serap informasi serta mendorong refleksi siswa terhadap proses belajar mereka. Sejalan dengan teori-teori tersebut, kegiatan merangkum setelah bermain game edukatif tidak hanya menjadi sarana evaluasi informal, tetapi juga

berfungsi sebagai bentuk penguatan pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan merangkum yang dikembangkan dalam konteks Game Based Learning secara signifikan dapat meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang dipelajari serta membantu mereka menginternalisasi materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna.

5. REFLEKSI

Refleksi merupakan proses berpikir mendalam dan kritis yang dilakukan oleh peserta didik sebagai bentuk evaluasi terhadap pengalaman belajar yang telah mereka alami. Proses ini tidak hanya melibatkan peninjauan kembali terhadap apa yang telah dipelajari, tetapi juga mencakup cara belajar, perasaan yang muncul selama pembelajaran, serta kendala dan keberhasilan yang dialami. Refleksi menjadi langkah penting dalam membentuk kesadaran belajar yang lebih tinggi dan mendorong siswa untuk terus berkembang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA di SDN Curahmojo, disampaikan bahwa setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan, siswa didorong untuk melakukan kegiatan reflektif, baik secara individu maupun berkelompok. Dalam sesi ini, guru memberikan ruang kepada siswa untuk mengungkapkan pengalaman belajar mereka, termasuk tantangan yang dihadapi, strategi yang digunakan, serta nilai-nilai yang mereka pelajari melalui permainan edukatif. Kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai bentuk evaluasi, tetapi juga sebagai sarana penguatan pembelajaran secara emosional dan sosial. Hasil observasi mendukung pernyataan tersebut, menunjukkan bahwa siswa dengan antusias terlibat dalam diskusi reflektif. Mereka tampak percaya diri dalam menyampaikan pendapat, mendengarkan temannya dengan empati, serta mampu memberikan dan menerima umpan balik secara konstruktif. Partisipasi aktif dalam kegiatan refleksi ini mencerminkan tumbuhnya kesadaran diri siswa sebagai pembelajar yang mandiri dan bertanggung jawab. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa refleksi dalam konteks pembelajaran berbasis permainan tidak hanya memperdalam pemahaman akademik, tetapi juga membentuk karakter siswa dalam hal komunikasi, kerja sama, dan evaluasi diri yang berkelanjutan. Hal ini menjadikan refleksi sebagai elemen penting yang tidak boleh diabaikan dalam desain pembelajaran yang bermakna dan berorientasi pada pertumbuhan holistik peserta didik.

Berdasarkan data yang diperoleh, refleksi dapat dimaknai sebagai suatu proses berpikir yang mendalam, terstruktur, dan kritis terhadap pengalaman pembelajaran yang telah dilalui, dengan tujuan untuk memahami materi secara lebih baik, menilai efektivitas proses belajar, serta merancang peningkatan di masa mendatang. Dalam konteks pendidikan, refleksi merupakan aspek penting dari aktivitas metakognitif yang membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Secara teoritis, refleksi dalam proses pembelajaran dipandang sebagai strategi penting untuk mendorong kesadaran diri terhadap apa yang telah dipelajari dan bagaimana pembelajaran tersebut berlangsung. Menurut Fitriani dan Prasetyo (2021), refleksi mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan mendorong peserta didik untuk mengambil peran aktif dalam pengelolaan strategi belajar mereka sendiri. Selain itu, Putri & Wibowo (2022) menegaskan bahwa praktik reflektif dalam pembelajaran tidak hanya membantu mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa, tetapi juga memfasilitasi penciptaan pembelajaran yang berkesinambungan dan bermakna. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa refleksi yang diintegrasikan dalam model Game Based Learning tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar, tetapi juga mendorong peningkatan kemampuan evaluatif dan kemandirian dalam belajar, menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan berpusat pada peserta didik.

KESIMPULAN

Penggunaan Berbasis Game dalam konteks pemahaman materi tentang Mengubah Bentuk Energi Learning memiliki banyak manfaat besar. Game-Based Learning membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, dan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik untuk memahami materi Mengubah Bentuk Energi. Pembelajaran berbasis game juga memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Namun, game harus dipilih dan dirancang dengan cermat untuk relevan dengan tujuan pembelajaran.

Perencanaan diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan pembelajaran berbasis game. dan penerapan yang teliti. Sangat penting untuk memilih permainan yang menarik dan sesuai dengan usia siswa. Jelaskan bagaimana materi game terkait dengan tujuan yang lebih luas. Pastikan game menawarkan tantangan yang sesuai dengan kemampuan siswa

dan memberi siswa pemahaman tentang alasan di balik permainan mereka. Tantangan yang terlalu mudah akan membuat mereka bosan, sedangkan tantangan yang terlalu sulit bisa membuat mereka frustrasi. Beri tahu siswa bagaimana mereka bermain dalam game dengan cepat.

Ini memungkinkan mereka untuk mengakui dan memperbaiki kesalahan mereka. Dibutuhkan variabilitas dan adaptasi dalam metode pembelajaran ini karena setiap siswa memiliki preferensi dan tingkat motivasi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, D. S. B., & Suhartono. (2025). Program Pengembangan Literasi Melalui Pojok Baca dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas X SMA Hang Tuah 4 Surabaya. *Bapala*, 12(1), 28-44.
- Audrilia, R., Misdalina, & Hermansyah. (2024). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sd Negeri 008 Palembang. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 8(1).
- Arina, N. P., Hanimatussyadah, V., Bahiroh, S. N., & Fadilah, R. E. (2025). ANALISIS PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS GAME DALAM MATA PELAJARAN IPA DI SMP : LITERATURE REVIEW. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 7(1).
- El-Yunusi, M. Y. M., Irawan, A. I., Safitri, S. M., & Noviyanti, D. V. (2023). Penerapan Bahan Ajar PAI Berbasis Model Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMA Al-Azhar Menganti Gresik. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 3(2), 130–142.
- Fitriani, A., & Prasetyo, H. (2021). Pengembangan Refleksi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145–152.
- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMP N 2 Ngronggot. *Communnity Development Journal*, 5(1).
- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMP N 2 Ngronggot. *Communnity Development Journal*, 5(1), 1263–1269.

- Hidayah, N. C., Fajriyah, K., & Kartinah. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Media Gambar Siswa Kelas 2 Sdn Sawah Besar 01. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3966–3976
- Hidayat, R., Wahyuni, S., & Sari, R. P. (2024). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1).
- Indramayanti, V. S., Hasanah, E., & Sudarsono, B. (2024). Peran Keterlibatan Siswa dalam Implementasi Pembelajaran Teaching Factory Terhadap Kesiapan Kerja Siswa di SMKN 1 Jatibarang. *Academy of Education Jounsl*, 15(2), 1725–1734.
- Koyan, P. D. I. W. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. *Rake Sarasin*, (March), 54–68. Retrieved
- Laili, N., Darmawan, D., & Yunus, M. Y. M. El. (2024). Pengaruh media pembelajaran , metode pembelajaran , dan dukungan orang tua. *Khazanah Pendidikan*, 18(2), 260–271.
- Lestari, N., & Anwar, M. (2021). Strategi Merangkum dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Daya Ingat Siswa. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 7(2), 91–101.
- Maryam, S., Sunaengsih, C., & Sujana, A. (2024). Penggunaan Wordwall Berbantuan Game Based Learning terhadap Kemampuan Kognitif Siswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4).
- Medila, S., Suryani, M., & Hamdunah. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning(GBL) terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 29458–29466.
- Muhtar, L. D., Zubair, M., & Mareta, M. (2024). Eksplorasi Peran Emosi atau Perasaan Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2023), 3129–3137.
- Paulina, C., Rokmanah, S., Syachruroji, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 31348–31354.
- Nur Hidayah, S., Zulaihati, S., & Sumiati, A. (2023). Pengaruh Minat Belajar, Motivasi Belajar, Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Di Smk Negeri 46 Jakarta. *Prosiding Konferensi Ilmiah Akuntansi*, 10(0).

- Oktaviani, R., & Fitriana, M. (2023). Pengaruh Game Based Learning terhadap Kemampuan Merangkum Materi IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 5(1), 34–42.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Antropologi*, 4(1), 25–38.
- Putri, R. D., & Wibowo, A. (2022). Refleksi sebagai Strategi Pembelajaran dalam Meningkatkan Metakognisi Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 17(1), 88–96
- Rahman, R. E. Kondoy, dan A. Hasrin. 2020. PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZIZ SEBAGAI PEMBERIAN MENINGKATKAN KUIS MEDIA DALAM MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA. *JISIP (Jurnal Ilmu Sos. dan Pendidikan)*, doi: 10.36312/jisip.v4i3.1161.
- Santoso, A. & Masfufah, S. (2022). Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar. Surabaya: Pustaka Akademik.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif.
- Simanjuntak, M. M., Saragih, A. D., Simanjuntak, C. J., Tambunan, E. P., Purba, M. S. D., Lingga, R. H., Gultom, R. V., & Simanjuntak, O. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAMEBASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SD 094155 RAMBUNG MERAH. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04).
- Siong, W.W., & Osman, K. (2018). Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Pendidikan STEM Dan Penguasaan Kemahiran Abad Ke-21. *Politeknik & Kolej Komuniti Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(1), 121-135.
- Suryani, E. (2019). Meningkatkan minat belajar IPA melalui pendekatan kontekstual. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 35-42.
- Maulidina, M. A., Susilaningsih, & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2).

- Siregar, P. D., & Sitepu, M. S. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammdiyah 01 Medan. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, 3(2).
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2).
- Swihadayani, N. (2023). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(6).
- Yien, J.-M., Hung, C.-M., Hwang, G.-J., & Lin, Y.-C. (2011). A GAME-BASED LEARNING APPROACH TO IMPROVING STUDENTS' LEARNING ACHIEVEMENTS IN A NUTRITION COURSE. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(2).