

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Permainan edukatif yang dirancang dengan elemen kolaborasi aktif berfungsi sebagai simulasi mikro sosial yang efektif untuk mengurangi kecemasan sosial-akademik siswa sekolah dasar. Melalui mekanisme seperti tujuan kelompok, peran saling melengkapi, dan umpan balik kolektif, permainan ini membangun keamanan psikologis dan jejaring dukungan teman sebaya. Siswa belajar mengelola interaksi sosial, menghadapi evaluasi, dan mengatasi kegagalan dalam lingkungan yang terstruktur dan rendah ancaman, sehingga meningkatkan kepercayaan diri dan mengurangi penghindaran sosial dalam konteks akademik.
2. Keberhasilan intervensi sangat bergantung pada kualitas fasilitasi guru dan desain kelompok dalam permainan. Guru yang bertindak sebagai fasilitator (bukan instruktur) berperan penting dalam menciptakan norma kelompok yang positif, seperti menghargai usaha dan memaknai kesalahan sebagai bagian belajar. Selain itu, pembagian kelompok yang heterogen namun seimbang, serta penggunaan aturan yang mendorong interdependensi positif, terbukti lebih efektif dalam mengikis kecemasan

dibandingkan struktur kelompok yang kompetitif murni atau individualistik

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa saran dapat diberikan untuk meningkatkan efektivitas permainan edukatif dalam mengurangi kecemasan akademik anak sekolah dasar:

1. Bagi praktisi pendidikan di sekolah dasar, disarankan untuk mengintegrasikan permainan edukatif berbasis kelompok secara sistematis ke dalam kurikulum, khususnya pada mata pelajaran yang sering memicu kecemasan (seperti matematika atau presentasi). Guru perlu mendapatkan pelatihan untuk dapat memilih atau merancang permainan dengan mekanisme kolaboratif yang jelas (misalnya *jigsaw*, *simulation role-play*), serta keterampilan untuk membimbing refleksi pasca-permainan guna membantu siswa menginternalisasi pengalaman sosial-positif tersebut.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan studi longitudinal guna menguji dampak jangka panjang intervensi permainan kelompok terhadap perkembangan ketahanan sosial-emosional siswa. Selain itu, penelitian lebih mendalam diperlukan untuk mengeksplorasi interaksi antara tipe kepribadian siswa (misalnya, introvert/ekstrovert) dengan dinamika

kelompok tertentu, guna menciptakan model personalisasi yang lebih tepat sasaran dalam mengurangi kecemasan sosial-akademik, sehingga setiap siswa dapat memperoleh manfaat optimal dari pendekatan ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Barata, G., Gama, S., & Jorge, J. (2013). Engaging Students with Gamification. Proceedings of the European Conference on Games Based Learning, 1, 1-10
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: defining "Gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9-1
- Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Computers in Human Behavior, 19(1), 1-10
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025-3034.
- Hwang, G. J., & Chang, H. F. (2011). A Learning Strategy for Enhancing Students' Learning Performance in Game-Based Learning Environments. Computers & Education, 56(1), 1-12.
- Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. John Wiley & Sons.
- Kamaruzaman, N. H., & Mohd, N. (2019). The Impact of Educational Games on Students' Anxiety Levels in

Learning Mathematics. Journal of Educational Technology & Society, 22(1), 45-56.

Kurniawan, D., & Sari, R. (2020). Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Kecemasan Akademik Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 7(2), 123-130.

Liu, M., & Cheng, Y. (2016). The Effects of Game-Based Learning on Students' Learning Outcomes: A Meta-Analysis. Educational Technology & Society, 19(3), 1-12.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon, 9(5), 1-6.

Rizzo, A. S., & Koenig, S. T. (2017). The Role of Virtual Reality in Reducing Anxiety in Children. Journal of Child Psychology and Psychiatry, 58(1), 1-10

Surendelegan, A. (2018). The Effect of Educational Games on Students' Academic Anxiety. International Journal of Educational Research Review, 3(2), 45-52.

Karp, K. S., & Karp, M. M. (2015). The Role of Educational Games in Reducing Anxiety in Students. Journal of Educational Psychology, 107(3), 1-12.

Chen, C. H., & Tsai, C. C. (2010). The Influence of Game-Based Learning on Students' Learning Motivation and Learning Outcomes. Educational Technology & Society, 13(3), 1-12.

Kamaruddin, M. K., & Rahman, A. (2018). The Effect of Gamification on Students' Motivation and Engagement in Learning. *International Journal of Instruction*, 11(1), 1-12.

Barata, G., & Gama, S. (2014). The Impact of Gamification on Student Engagement. *Proceedings of the 8th European Conference on Games Based Learning*, 1, 1-10

Liu, M., & Chen, Y. (2014). The Effects of Game-Based Learning on Students' Learning Motivation and Learning Outcomes. *Educational Technology & Society*, 17(1), 1-12.

