



## Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas 5 SDN 39 Mataram

Putri Zumiaty<sup>1</sup>, Abdul Qadir Jaelani<sup>2</sup>, Rabiatus Oktafiani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i2.700>

### Article Info

Received: 10 January 2025

Revised: 26 January 2025

Accepted: 28 January 2025

Correspondence:

Phone: +6282340445110

**Abstract:** Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas 5 SDN 39 Mataram, melalui penerapan *game based learning*. Metode penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan menggunakan dua siklus dengan empat tahap kegiatan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data diambil dari hasil observasi dan angket siswa. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah data kuantitatif. Hasil penelitian terkait penerapan model pembelajaran *game based learning* di kelas 5 SDN 39 Mataram menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik pada setiap siklus, diantaranya pada siklus 1 terdapat 75% dengan kategori baik data motivasi belajar dan di siklus 2 terjadi peningkatan hasil data motivasi belajar sebanyak 88% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan *game based learning* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

**Keywords:** *Game Based Learning*, Motivasi Belajar.

**Citation:** Zumiaty, P., Jaelani, A., Q., Oktaviani, R. (2025). Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas 5 SDN 39 Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 15-20. DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i2.700>

### Pendahuluan

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang bagi sebuah bangsa, termasuk di Indonesia. Pendidikan menjadi hal terpenting untuk meningkatkan kualitas hidup manusia, membangun karakter, dan mempersiapkan masa depan. Hal ini sependapat dengan (Kurniawati, 2022) bahwa pendidikan menempati posisi yang bagus atau strategis dalam upaya meningkatkan kualitas dan kapasitas seseorang dalam kehidupan. Namun, kualitas pendidikan di Indonesia masih menjadi perhatian serius. Berbagai permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan sering kali muncul. Salah satu hal yang menjadi permasalahan yang sering kali dihadapi dalam dunia pendidikan adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar siswa menjadi salah satu faktor penting

dalam keberhasilan proses pembelajaran. Namun, banyak siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, baik faktor intrinsik (dalam diri peserta didik) maupun faktor ekstrinsik (faktor dari luar, baik dukungan dari orang tua, guru dan sekolah) seperti, kurangnya dukungan dari orang tua, metode pembelajaran yang monoton, kurangnya interaksi antara guru dan siswa, kegiatan pembelajaran yang kurang menarik, serta lingkungan belajar yang tidak kondusif. Kedua faktor tersebut berperan penting dalam meningkatkan semangat belajar (Rista & Ariyanto, 2018). Rendahnya motivasi belajar berdampak pada hasil belajar siswa dan masa depannya. Tugas seorang pendidik sangat berperan penting dalam membangun motivasi belajar peserta didik. Guru sebagai motivator perlu

Email: [putrizumiaty@gmail.com](mailto:putrizumiaty@gmail.com)

mengetahui faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik. Guru harus merangsang dan memberikan dorongan serta reinforcement untuk membangkitkan kembali gairah dan semangat belajar peserta didik (Manizar, 2015). Di Indonesia, kasus rendahnya motivasi belajar peserta didik masih menjadi permasalahan yang umum dihadapi di berbagai tingkatan pendidikan dan menjadi hal serius yang perlu dicarikan solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut, guna meningkatkan mutu pendidikan Indonesia ke arah yang lebih baik.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Motivasi akan membuat anak didik semakin giat dalam belajar dan memperoleh hasil belajar yang tinggi. Sedangkan bagi siswa yang tidak memiliki motivasi belajar akan memberikan hasil belajar yang rendah. Motivasi sangat penting dan menentukan dalam kegiatan belajar. Siswa akan belajar dengan senang tanpa tekanan karena didorong oleh motivasi nya sendiri. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sardiman (Emda, 2017) bahwa proses pembelajaran akan mencapai keberhasilan apabila peserta didik memiliki motivasi belajar yang baik. Rendahnya motivasi belajar dapat menjadi hambatan besar bagi peserta didik dalam mencapai potensi mereka dan menggapai cita-cita mereka.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah *game based learning*. Menurut Maulidina dan Abidin (2018), *game based learning* menjadi salah satu metode pembelajaran yang mempunyai karakteristik di mana pengintegrasian proses berlangsungnya pembelajaran dengan bermain. Selain itu *Game Based Learning* merupakan metode memperoleh konsep dan keterampilan baru melalui penggunaan permainan digital dan non digital. Sedangkan menurut (Aymajaya *et al.* 2023) *Game based learning* merupakan suatu pendekatan pendidikan yang memakai permainan menjadi sarana agar menyampaikan materi pembelajaran secara lebih mudah bagi siswa. *Game based Learning* adalah satu model pembelajaran yang berbasis permainan yang mampu membuat siswa mudah memahami materi pelajaran serta menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, gembira, dan ceria (Siregar & Petu, 2023). Model pembelajaran ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan *game based learning*. Pembelajaran dengan model *game-based learning* dapat merubah paradigma pembelajaran yang semula berpusat pada guru menuju berpusat pada siswa (Winatha & Setiawan, 2020).

Game Based Learning merupakan sebuah model pembelajaran berbasis game yang sangat unik dan tentunya dapat memacu keingintahuan siswa. Hal ini disebabkan model pembelajaran ini akan menyajikan visual-visual yang menarik dan dapat menarik perhatian siswa. Selama ini fakta menunjukkan bahwa menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran merupakan salah satu hal yang cukup menuai banyak tantangan dan hambatan. Oleh sebab itu Game Based Learning bisa dijadikan sebagai wadah dalam pembelajaran untuk membuat siswa semakin kritis dan juga aktif. Lingkungan belajar berbasis permainan dirancang untuk mendorong tingkat keterlibatan siswa yang tinggi dan motivasi selama belajar topik yang kompleks (Kusuma *et al.* 2022).

## Metode

Penelitian ini di desain dengan menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang juga dikenal sebagai Classroom Action Research (CAR). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebagai refleksi diri untuk mencari Solusi dari berbagai masalah pembelajaran yang dihadapi di dalam kelas. Harapannya adalah sebagai upaya peningkatan rasionalisasi pelaksanaan tugas, memberikan penguatan pemahaman, merevisi pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar di kelas (Rahman, 2021).

Penelitian ini terdiri dari 2 siklus dengan 4 tahap kegiatan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di kelas 5 SDN 39 Mataram dengan jumlah siswa 25 orang sebagai subjek penelitian. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran *game based learning* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas 5 SDN 39 Mataram. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi kelas dan angket motivasi belajar siswa. Prosedur penelitian ini menggunakan model penelitian Hopkins dengan melalui 4 tahapan kegiatan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan terakhir refleksi. Berikut paparan 4 tahap kegiatan dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan:

### 1. Tahap 1: Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun rencana pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *game based learning*. Rencana pembelajaran ini meliputi penentuan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan alat penilaian, serta penentuan jenis permainan yang sesuai dengan materi yang disampaikan dan disesuaikan dengan kondisi siswa.

### 2. Tahap 2: Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model

pembelajaran *game based learning* sesuai dengan rencana yang telah disusun.

3. Tahap 3: Observasi

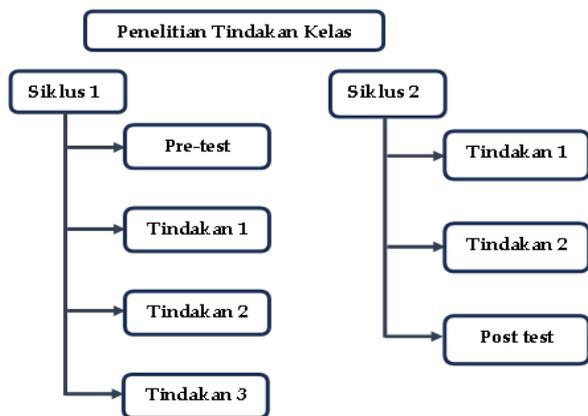
Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Peneliti mengamati bagaimana siswa berpartisipasi dalam pembelajaran, antusiasme siswa dalam menyelesaikan tugas, dan hasil belajar siswa.

4. Tahap 4: Refleksi

Pada tahap ini, peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran dan hasil penelitian. Peneliti menganalisis data yang diperoleh dari observasi, dan angket siswa. Tujuan dari refleksi adalah untuk mengetahui kekurangan atau keberhasilan dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus 1, dan apabila terdapat kelemahan, maka melalui refleksi ini akan dijadikan sebagai bahan acuan dalam memperbaiki proses pembelajaran pada siklus 2. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk menyusun rencana pembelajaran yang lebih baik pada siklus berikutnya.

Pelaksanaan siklus akan berakhir, jika perbaikan sudah berhasil dilakukan. Dengan kata lain, jika masalah yang diteliti belum selesai maka akan dilaksanakan pada siklus kedua dengan proses yang sama dengan siklus kesatu. Namun, jika pada siklus pertama sudah berhasil maka tetap dilakukan pada siklus kedua sebagai data pembanding. Dan sebaliknya, jika pada siklus kedua masih belum tercapai maka penelitian dihentikan karena keterbatasan waktu penelitian.

Adapun skema model penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:



Gambar. 1. 1 Skema model PTK

Data keberhasilan aktivitas pembelajaran siswa dengan menerapkan model pembelajaran *game based*

*learning* baik pada kegiatan siklus 1 maupun siklus 2 akan diporsentasekan dengan menggunakan rumus:

Keterangan:

P = Angka presentasi aktivitas

F = Frekuensi aktivitas siswa

N = Jumlah siswa

Interpretasi aktivitas belajar siswa akan dibuat porsentasi dengan kategori sebagai berikut

Tabel 1. Kriteria Persentase Penilaian:

Rentang persentase	Kategori
0% -20%	Sangat kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 70%	cukup
71% - 80%	Baik
81% -100%	Sangat baik

Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini akan dibahas terkait hasil analisis perolehan data mengenai motivasi belajar dari hasil penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus di kelas 5 SDN 39 Mataram. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan metode penelitian tindakan kelas yang telah ditetapkan yaitu dimulai dengan peencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun hasil penelitian tindakan kelas dengan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* di kelas V SDN 39 Mataram dari hasil pelaksanaan siklus I, sampai dengan siklus II dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2. Data Presentasi Hasil Observasi Siklus 1 dan 2

Siklus	Presentasi	Kategori
Siklus 1	75%	Baik
Siklus 2	88%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa perbandingan perolehan data motivasi belajar siswa dari siklus 1 sampai dengan siklus 2 mengalami peningkatan data.

Siklus 1: Perolehan data motivasi belajar siswa pada kegiatan pembelajaran di siklus 1 dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* diperoleh porsentase data sebesar 75 % dengan kategori baik. Kegiatan pembelajaran pada siklus 1 berjalan dengan baik, hanya saja masih terdapat kekurangan berupa masih ada siswa yang kurang aktif dalam belajar dikarenakan kurang paham dengan materi yang di ajarkan ada sebanyak 7 orang. Kekurangan ini akan diperbaiki lagi pada kegitan belajar mengajar pada siklus 2.

Siklus 2: Perolehan data motivasi belajar siswa pada kegiatan pembelajaran di siklus 2 dengan penerapan

model pembelajaran *game based learning* mengalami peningkatan sebesar 13%. Porsentase hasil data yang di peroleh sebesar 88% dengan kategori sangat baik. Kegiatan pembelajaran pada siklus 2 berjalan dengan sangat baik, dilihat dari hampir semua peserta didik aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, dan mereka sangat antusias dan bersemangat saat melakukan permainan ketika belajar, Siswa juga dapat menjawab soal evaluasi yang diberikan guru dengan baik dan benar.

Peningkatan motivasi belajar siswa pada penelitian ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu:

- 1) Permainan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan menantang bagi siswa.
- 2) Permainan dapat memberikan rasa senang dan puas kepada siswa ketika mereka berhasil menyelesaikan tugas.
- 3) Permainan dapat mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif.
- 4) Permainan dapat membantu siswa untuk membangun rasa percaya diri dan kemandirian.

Hasil data yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *game based learning* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran ini dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *game based learning* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta kelas 5 SDN 39 Mataram. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, antusiasme siswa dalam menyelesaikan tugas, dan hasil belajar siswa yang memuaskan.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *game based learning* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta kelas 5 SDN 39 Mataram. Model pembelajaran ini dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 39 Mataram. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan data motivasi belajar peserta didik dari siklus 1 sebanyak 75 % dan data siklus 2 sebanyak 88 %. Perolehan data motivasi belajar dari siklus 1 sampai siklus 2 mengalami peningkatan yang signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *game based learning* sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

## Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, dosen pembimbing, guru pamong dan Keluarga besar SDN 39 Mataram, rekan sejawat serta semua pihak yang telah membantu dan mendukung saya dalam menyelesaikan penelitian ini. Saya harap penelitian ini dapat memberi manfaat bagi para pembaca. Selain itu peneliti juga mengucapkan mohon maaf yang sebesar besarnya kepada semua pihak, apabila ada kekeliruan yang tidak disengaja dalam penelitian ini. Semoga kedepannya ada peneliti lain yang dapat menyempurnakan penelitian ini agar menjadi lebih baik lagi guna memperbaiki mutu pendidikan di Indonesia tercinta.

## Daftar Pustaka

- Aymajaya, T., Susanta, A., & Utari, T. (2023). Pengaruh GBL Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *JMPS*, 7(3), 441-449. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.7.3.441-449>
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93-196. doi: <http://dx.doi.org/10.22373/1>
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau permasalahan rendahnya kualitas pendidikan di indonesia dan solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1-13. doi: <https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765>
- Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Edcomtech*, 7(1), 28-37. <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p028>
- Manizar, E. (2015). Peran guru sebagai motivator dalam belajar. *Tadrib*, 1(2), 204-222.
- Maulidina, M. A., & 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):113-118.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289-302. [https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSN\\_PD/article/view/1076](https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSN_PD/article/view/1076)
- Rista, K., & Ariyanto, E. A. (2018). Pentingnya Pendidikan & Meningkatkan Motivasi Belajar Anak. *Jurnal Abdikarya: Jurnal Karya Pengabdian Dosen Dan Mahasiswa*, 1(2).
- Siregar, P. D., & Sitepu, M. S. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, 3(2),

263-271.

<https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/JoSDIM/article/view/5099>

Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*,10(3),202. Diperoleh dari <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>