

## Game-Based Learning Model: Meningkatkan Prestasi Dan Minat Belajar Siswa

Indah Puspitasari<sup>1\*</sup>, Chusna Apriyanti<sup>2</sup>, Nia Evita<sup>3</sup>, Desi Irawati<sup>4</sup>

<sup>1234</sup> STKIP PGRI Pacitan, Pacitan Jawa Timur

\*Email: [indahkusdinar47@gmail.com](mailto:indahkusdinar47@gmail.com)

*Received: 19-12-2023; Revised: 17-01-2024; Accepted: 22-01-2024*

Abstrak Fokus riset ini bertujuan mendorong prestasi dan minat belajar siswa agar lebih baik dengan penerapan Game-based learning model. Classroom Action Research (CAR) digunakan sebagai metode penelitian dengan mengadaptasi hasil pemikiran Borg dan Gall. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 127. Melalui purposive sampling, pengambilan sample ditentukan di kelas 5 dengan jumlah 19 siswa. Lokasi pengambilan data di Sekolah Dasar Negeri 2 Mujing. Pelaksanaan riset ini pada bulan September hingga November, di tahun ajaran 2023-2024. Tes, angket, dan catatan lapangan/hasil observasi digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil akhir pasca penelitian yang diukur melalui tes pengetahuan awal, formatif, dan sumatif, membuktikan terdapat perubahan lebih baik pada prestasi belajar siswa. Selain itu, dari hasil angket dan hasil observasi penelitian, secara signifikan menunjukkan bahwa penggunaan startegi Game-based learning model mampu memberikan dorongan positif pada siswa terhadap minat belajar mereka. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan Game-based learning model mampu menyumbangkan dampak positif terhadap strategi pembelajaran di SDN 2 Mujing, sehingga pembelajaran khususnya di kelas 5 menjadi yang lebih menarik, kreatif, inovatif, dan tidak monoton.

**Kata Kunci:** Game-based learning model, prestasi, minat belajar

## Game-Based Learning Model: Increase Student Achievement And Interest In Learning

**Abstract** *The focus of this research aims to encourage better student achievement and interest in learning by implementing the game-based learning model. Classroom Action Research was used as a research method by adapting the results of Borg and Gall's thinking. The population in this study was 127. Through purposive sampling, sampling was determined in class 5 with a total of 19 students. Data collection location at Mujing 2 Public Elementary School. This research will be carried out from September to November, in the 2023-2024 academic year. Tests, questionnaires, and field notes/observation results were used as instruments in this research. Based on the final post-research results which were measured through initial, formative, and summative knowledge tests. it was proven that there were better changes in student learning achievement. Apart from that, the results of the questionnaire and the results of research observations, significantly show that the use of the Game-based learning model strategy can provide positive encouragement to students regarding their interest in learning. The results of the*



[10.21137/edumatic.v5i1.1058](https://doi.org/10.21137/edumatic.v5i1.1058)

This work is licensed under a [CC-BY-SA license](#).



*research can be concluded that the application of the Game-based learning model can have a positive impact on learning strategies at SDN 2 Mujing, so that learning, especially in class 5, becomes more interesting, creative, innovative and not monotonous.*

Keywords: Game-based learning model, achievement, learning interest

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar membentuk dasar perjalanan akademis anak, melibatkan tidak hanya transfer pengetahuan tetapi juga pembentukan keterampilan, sikap, dan semangat belajar yang mendasar. Di tengah atmosfer pembelajaran, penting untuk memahami bahwa pembelajaran di sekolah dasar melibatkan pengembangan keterampilan akademis, penguatan karakter, dan pembentukan sikap positif terhadap belajar. Dianggap sebagai objek pembelajaran, siswa tidak diajarkan untuk menjadi individu yang inovatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Sebaliknya, mereka difokuskan pada pembentukan intelektual. Akibatnya, tujuan yang diharapkan ini sulit dicapai (Suarjo, 2016: 261-262). Oleh karena itu, kebiasaan belajar yang tepat dan baik akan membantu siswa dalam semua aspek pembelajaran mereka. Peserta didik yang melakukan hal-hal baik, seperti membangun sikap, rajin, disiplin, dan bertanggung jawab, akan memberikan stimulasi positif sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih kondusif, dan berdampak signifikan pada peningkatan prestasi mereka (Makki et al., 2019).

Dalam peningkatan proses pembelajaran dan kualitas pendidikan, perlu adanya inovasi dan strategi pembelajaran yang tepat sehingga peserta didik dapat memahami materi belajar, serta dapat meningkat pula prestasi belajar siswa. Perencanaan, pelaksanaan, penilaian, pengayaan, dan remedial semuanya merupakan komponen dari suatu pendekatan yang dikenal sebagai strategi pembelajaran. Guru diharapkan mampu memilih dan menetapkan perubahan perilaku, strategi belajar, model/metode, teknik, dan kriteria keberhasilan (Asrori, 2013). Kemampuan untuk menerapkan strategi pembelajaran menjadi keterampilan esensial bagi pendidik. Artinya, seorang guru menjadi standar dalam interaksi langsung dengan siswa. Guru dituntut tidak hanya mampu menguasai pengetahuan yang diajarkan, tetapi juga harus mampu mengajarkan ilmunya pada siswa. Oleh karena itu, keahlian dan kepribadian guru sangatlah penting dalam membimbing peserta didik agar dalam proses belajar mengajar mampu memahami materi, merancang rencana pembelajaran yang terstruktur, serta mengaplikasikan strategi-strategi, berbagai metode, atau trik-trik mengajar demi mencapai tujuan pembelajaran (Suarjo, 2016: 262).

Prestasi belajar siswa mencerminkan pemahaman dan penguasaan kurikulum. Hasil belajar dan kualitas pembelajaran berkorelasi positif, yang berarti bahwa tingginya hasil belajar yang diperoleh sehubungan dengan kualitas pembelajaran (Pita Reski, 2022). Perkembangan dalam prestasi belajar adalah perubahan yang dipandang signifikan dan tujuannya sangat diharapkan agar mampu menunjukkan adanya perubahan atau dampak positif yang terjadi sebagai hasil dari *learning activities* (Irmayanti et al., 2021). Selain itu, Yulmitasari (Irmayanti et al., 2021) menyatakan bahwa pencapaian belajar siswa tercermin dan diukur melalui penilaian guru sebagai fasilitator pada berbagai tugas dan asesmen-asesmen yang mereka lakukan selama proses pembelajaran di sekolah. Meningkatnya prestasi belajar peserta didik tidak

terlepas dari dampak positif penerapan strategi pembelajaran yang cocok untuk diterapkan.

Selain prestasi (asesmen hasil belajar) peserta didik, minat mereka untuk belajar menjadi penentu kunci dalam membentuk sikap positif terhadap proses pembelajaran. Minat belajar siswa ditentukan oleh karakteristik yang dimiliki siswa. Dalam satu kelas, siswa belum tentu memiliki minat yang sama karena keanekaragaman karakteristik dari masing-masing siswa. Minat merupakan kecenderungan peserta didik terhadap sesuatu yang mereka sukai, yang menyebabkan mereka senang, sehingga berpengaruh pada pencapaian mereka (Widiana, 2022). Peran guru sebagai pengelola kelas menjadi salah satu upaya meningkatkan minat belajar siswa. Selain guru, proses pembelajaran yang memuat strategi di dalamnya juga dapat membangkitkan minat belajar siswa.

Berdasarkan observasi langsung di SDN 2 Mujing, strategi pengajaran yang diterapkan guru dalam pembelajaran masih menggunakan strategi lama yaitu ceramah dan tanya jawab. Siswa hanya mencatat, memperhatikan, mendengarkan dan menjawab materi yang disampaikan oleh guru. Metode seperti itu belum bisa membuat siswa menjadi lebih aktif dan cukup menguasai materi yang disampaikan oleh tenaga pengajar atau guru. Oleh sebab itu, masih terdapat siswa yang terkendala dalam memahami materi tersebut. Banyak dari mereka belum memenuhi ketentuan KKM, yaitu 70, dan pencapaian yang rendah menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan tidak efektif. Maka tidak terbantahkan, penggunaan suatu strategi pembelajaran diperlukan sebagai upaya mendorong, meningkatkan, dan mengembangkan prestasi dan minat bagi siswa untuk lebih rajin belajar.

Sebagai alternatif strategi dalam pembelajaran yang dapat diterapkan adalah Game-based learning model. Model pembelajaran ini merupakan strategi yang bisa dijadikan alternatif yang dipilih dalam pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan games/permainan-permainan untuk menyampaikan materi, dan juga sebagai upaya dalam memahami materi dalam pembelajaran (Tobias et al., dalam Hariyadi et al., 2022). Game ini memiliki fitur yang dapat memotivasi dan menyenangkan, sehingga membuat siswa lebih tertarik untuk belajar (Su & Cheng, 2013). Permainan edukatif ini mempunyai teknik dalam kegiatan pembelajaran dan tujuannya agar proses interaksi komunikasi edukatif terjadi dengan baik atau dapat dikatakan efektif dan efisien. Pinder (2008) dalam kutipannya İşman (2010: 9) menyampaikan bahwa games/permainan-permainan dalam pembelajaran dapat memotivasi dan lebih menstimulasi siswa untuk lebih rajin belajar. Dorongan motivasi ini memiliki potensi untuk meningkatkan konsentrasi siswa dalam menyerap pengetahuan. Dengan demikian, sebagai tindakan untuk mengatasi permasalahan yang disebutkan sebelumnya dan untuk menilai sejauh mana peningkatan atau pengaruh positif pada prestasi dan minat mereka untuk belajar, dalam hal ini peneliti bermaksud melakukan penelitian kolaborasi dengan tajuk “*Game-based Learning Model: Meningkatkan Prestasi dan Minat Belajar Siswa*”.

## METODE

*Classroom Action Research* (CAR) digunakan dalam ini. Fokus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan nilai siswa atau perubahan positif pada prestasi dan minat mereka dalam belajar. Jumlah populasi dalam penelitian ini

sebanyak 127 peserta didik. Sample yang diambil dalam penelitian ini adalah 19 siswa yang berasal dari kelas lima (5). Lokasi pengambilan data adalah di SDN 2 Mujing Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. Penelitian ini dilaksanakan selama 16 minggu yaitu di bulan September hingga November, di tahun ajaran 2023-2024.

Dalam *Classroom Action Research* (CAR), peneliti berkolaborasi dengan guru untuk menerapkan *Game Based Learning Model* kepada siswa di kelas lima (5) yang berjumlah 19 siswa. Peneliti juga melibatkan observer untuk membantu membuat catatan lapangan tentang proses pelaksanaannya. Dalam implementasinya, penelitian ini terdiri dalam tahapan *cycles/siklus-siklus* yakni *planning, action, observation, dan reflection*. *Games-based learning model* dilaksanakan dengan mengkombinasikan materi pelajaran yang telah dipelajari dengan beberapa permainan. Pemilihan game atau permainan dikemas sedemikian interaktif dan menarik dengan tujuan mampu meningkatkan atau memberikan dampak positif pada prestasi dan minat siswa untuk lebih rajin belajar. Melalui alternatif model dalam pembelajaran ini diharapkan mampu memacu semangat siswa untuk berkolaborasi, aktif berkomunikasi, dan memiliki kemampuan berfikir kritis (*critical thinking*) dalam menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi atau ditemui siswa dalam pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Dalam riset ini, hasil akhir didasarkan pada hasil tes, hasil angket, dan hasil observasi yang telah dilaksanakan selama 16 kali pertemuan, pada bulan September hingga November 2023. Dalam implementasinya, peneliti menggunakan strategi pembelajaran *Game-based learning model* sebagai independen variable untuk mengukur adanya pengaruh peningkatan siswa pada prestasi belajar dan minat mereka untuk belajar.

Pada tahapan pra-siklus, ditemukan permasalahan terkait dengan strategi pembelajaran yang dinilai konvensional, yaitu guru lebih banyak ceramah, lebih banyak teks-book, dan cenderung monoton. Sehingga keadaan ini membuat siswa menjadi kurang nyaman dalam mengikuti pembelajaran. Siswa lebih senang ngobrol dengan temannya, bahkan melakukan aktifitas-aktifitas lain di luar pembelajaran. Tentunya, hal ini disebabkan oleh kebosanan yang dialami oleh siswa. Selain dari itu, pembelajaran yang konvensional seperti ini dinilai akan menguras tenaga guru, karena meskipun guru sudah berusaha menjelaskan materi, namun beberapa siswa malah tidak mendengarkan. Demikian ini tentunya akan menghambat kelancaran proses penyampaian ilmu, karena dalam praktiknya pembelajaran tidak dapat berjalan secara maksimal dan target pembelajaran tentunya tidak dapat terpenuhi sesuai dengan harapan. Prestasi dan minat siswa dalam belajar, dalam proses pembelajaran sebagai faktor yang sangat signifikan, memiliki pengaruh besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan pencapaian nilai sebagai bentuk prestasi belajar siswa di pra-siklus, hasilnya dapat ditinjau pada table sebagai berikut.

**Tabel 1** Prestasi Belajar Siswa (Ketuntasan Hasil Belajar) di Pra-Siklus

No	Hasil Nilai	Ketuntasan	f	(%)
1.	$\geq 70$	Tuntas (T)	2	12
2.	$\leq 70$	Tidak Tuntas (TT)	17	88
Jumlah ( $\Sigma$ )			19	100

Nilai Maksimal	70
Nilai Minimal	20
Nilai Rata-Rata ( $\mu$ )	44,21

Berdasarkan Tabel tersebut di atas, menunjukkan bahwa di pra-siklus penelitian siswa memiliki nilai rata-rata sebesar 44,21. Dari jumlah total 19 siswa, terdapat 17 siswa atau 88% yang termasuk kategori tidak tuntas, sedangkan data ketuntasan hanya berjumlah 2 siswa (12%) saja. Nilai maksimal/tertinggi yang didapat oleh siswa yaitu 70, sedangkan nilai minimal/terendah 20. Nilai prestasi siswa ini tentunya sangat jauh dari tarjet pembelajaran. Sedangkan berdasarkan hasil angket dan hasil observasi, ditemukan bahwa minat belajar siswa memang sangat kurang. Data yang diperoleh hanya sekitar 15% saja siswa yang suka membaca dan mempelajari buku pelajarannya. Selebihnya, hanya mengikuti pelajaran biasa sambil bermain, cenderung untuk ikut-ikutan teman saja, dan lebih aktif dengan kegiatannya sendiri.

Berdasarkan hasil analisis nilai prestasi siswa dan minat mereka dalam belajar di pra-siklus ini, maka peneliti menyimpulkan bahwa perlu adanya upaya-upaya untuk meningkatkan prestasi belajar dan minat belajar siswa, salah satunya dengan melakukan perbaikan pada strategi pembelajaran yang lebih inovatif sehingga prestasi belajar siswa menjadi meningkat dan mereka menjadi lebih senang belajar.

Upaya-upaya peneliti di siklus I ini yakni dengan melakukan penerapan Game-based learning model sebagai bentuk perbaikan strategi pembelajaran di kelas 5. Prosedur pengajaran didesain dengan lebih terstruktur sehingga permasalahan yang nantinya dimungkinkan akan muncul bisa lebih diantisipasi. Berdasarkan pencapaian nilai di siklus I sebagai bentuk prestasi siswa dalam belajar, dapat diamati pada table di bawah.

**Tabel 2** Prestasi Belajar Siswa (Ketuntasan Hasil Belajar) Siklus I

No	Hasil Nilai	Ketuntasan	f	(%)
1.	$\geq 70$	Tuntas (T)	16	81
2.	$\leq 70$	Tidak Tuntas (TT)	3	19
Jumlah ( $\Sigma$ )			19	100
Nilai Maksimal			90	
Nilai Minimal			35	
Nilai Rata-Rata ( $\mu$ )			77,90	

Dari tabel yang tersaji di atas, dapat dilihat hasil prestasi belajar siswa pada siklus I yang menunjukkan bahwa terdapat 16 siswa atau 81% berhasil mencapai nilai yang melampaui KKM, sementara hanya 3 siswa atau 19% yang memperoleh hasil nilai masih jauh di bawah KKM. Dilihat dari hasil angket dan hasil observasi, ditemukan bahwa minat belajar siswa masih dirasa kurang mencapai tarjet dari tujuan pembelajaran. Data yang diperoleh hanya sekitar 65% saja siswa yang mulai suka membaca, mempelajari buku pelajarannya, dan bermain quiz literasi numerasi. Sisanya, beberapa siswa masih memiliki kecenderungan untuk bermain sendiri, ngobrol tentang topik di luar pelajaran, dan belum mau diajak fokus mempelajari pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Hasil penelitian di siklus I, dapat ditarik kesimpulan bahwa dari pencapaian hasil belajar terjadi perubahan yang meningkat pada prestasi siswa setelah diberikan

perlakuan yakni mencapai 81% dari akumulasi ketuntasan belajar siswa yang ditetapkan dalam KKM (70). Meskipun belum secara maksimal mencapai target yang diharapkan, namun hasil ini dapat dijadikan bukti bahwa upaya perbaikan pengajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran melalui penggunaan *Game-based learning model* mampu memberikan dorongan yang lebih baik pada prestasi siswa dan minat mereka dalam belajar di kelas 5. Beberapa kekurangan yang muncul di siklus I ini yakni terkait dengan kurangnya interaktifnya permainan/game yang digunakan, sehingga dalam perlakuan di siklus berikutnya peneliti perlu membuat inovasi permainan/game yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Hal ini perlu dilakukan agar target pembelajaran yang telah direncanakan dapat mencapai 100%, yang artinya dengan menggunakan strategi pembelajaran dengan menggunakan *Game-based learning model* mampu memberikan pengaruh positif pada prestasi dan minat siswa dalam belajar di SDN 2 Mujing, khususnya mereka yang berada di kelas 5.

Dengan melakukan perbaikan prosedur mengajar dengan menggunakan *Game based Learning Model* sebagai strategi alternatif dalam pengajaran, siklus II ini dikemas lebih interaktif dan bervariasi. Hal ini perlu dilakukan untuk mengurangi kebosanan siswa, sehingga minat belajar mereka menjadi meningkat. Meningkatnya minat berlajar tentunya berbanding lurus dengan pebingkatan prestasi belajar siswa. Berdasarkan pencapaian nilai sebagai bentuk prestasi belajar siswa di siklus II, hasilnya dipaparkan dalam tabel ini.

**Tabel 3** Prestasi Belajar Siswa (Ketuntasan Hasil Belajar) Siklus II

No	Hasil Nilai	Ketuntasan	f	(%)
1.	$\leq 70$	Tuntas (T)	19	100
2.	$\leq 70$	Tidak Tuntas (TT)	0	0
Jumlah ( $\Sigma$ )		19	100	
Nilai Maksimal		100		
Nilai Minimal		75		
Nilai Rata-Rata ( $\mu$ )		89,47		

Di paparan tabel 3 tersebut, menunjukkan bahwa di siklus II ini terdapat perubahan positif berupa peningkatan yang didasarkan pada prestasi belajar (hasil belajar) siswa yakni sebesar 100%. Artinya seluruh siswa kelas 5 yang berjumlah 19 telah mencapai ketuntasan nilai dalam belajar. Nilai tertinggi yang dicapai 100 dan nilai terendah 75. Nilai terendah tersebut juga telah melebihi batas ketuntasan minimal (KKM). Hasil rata-rata/nilai mean yang dicapai di siklus II ini 87,47. Sementara itu, dilihat dari hasil angket dan hasil observasi penelitian, ditemukan bahwa 88% minat belajar siswa juga telah meningkat. Siswa menjadi lebih senang belajar secara interaktif dengan permainan-permainan/games yang bervariasi. Konsentrasi siswa juga lebih mudah dikendalikan, karena meskipun sambil bermain interaktif tapi pembelajaran masih bisa berjalan dengan baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa di siklus II ini, melalui strategi pembelajaran Games-based learning model terdapat peningkatan prestasi belajar dan minat belajar siswa secara signifikan. Dengan kata lain, terdapat pengaruh dalam penerapan dalam pengajaran, Games-based learning model, terhadap hasil prestasi (nilai siswa) dan minat mereka dalam belajar di SDN 2 Mujing, khususnya pada 19 siswa di kelas 5.

## Pembahasan

Peningkatan yang terlihat dalam hasil antara tahap pra-siklus, di tahap siklus I, dan di tahap akhir/siklus II memberikan gambaran jelas bahwa implementasi model pembelajaran berbasis permainan (Games-based learning) memiliki dampak positif yang dipandang cukup yang signifikan terhadap peningkatan prestasi dan minat mereka dalam belajar. Rincian nilai ketuntasan hasil belajar, yang merupakan indikator prestasi siswa di setiap siklus, dapat ditemukan pada tabel berikut.

Tabel 4. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar (Prestasi Siswa)

<b>Ukuran Ketuntasan</b>	<b>Pra-Siklus</b>		<b>Siklus I</b>		<b>Siklus II</b>	
	<b>f</b>	<b>(%)</b>	<b>f</b>	<b>(%)</b>	<b>f</b>	<b>(%)</b>
$\geq 70$	2	12%	16	81%	19	100%
< 70	17	88%	3	19%	0	0%
Jumlah ( $\Sigma$ )	19	100%	19	100%	19	100%
Nilai Maksimal		70		90		100
Nilai Minimal		20		35		75
Rata-Rata ( $\mu$ )		44,21		77,90		89,47

Jika diamati, table di atas memperlihatkan perbandingan pada nilai ketuntasan siswa dalam belajar dilihat dari tahapan pra-siklus hingga tahapan siklus II. Dapat diobservasi bahwa perbandingan ini menunjukkan kecenderungan peningkatan. Di pra-siklus, hanya 2 siswa saja yang mencapai ketuntasan belajar, yang setara dengan persentase 12%. Sementara itu, pada siklus I, akumulasi siswa yang mencapai ketuntasan belajar mengalami kenaikan menjadi 16 (mencapai 81%). Adapun di siklus II, terlihat peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajar siswa dari segi ketuntasan mereka dalam belajar. Yaitu jumlah total 19 siswa dengan persentasi 100% telah tuntas belajar atau dengan kata lain siswa telah mencapai nilai yang telah memenuhi KKM.

Selain itu, berdasarkan data yang disajikan di table tersebut juga terdapat peningkatan pada nilai tertinggi dan peningkatan nilai terendah yang diperoleh siswa. Nilai tertinggi peserta didik pada tahap pra-siklus yakni 70, di tahap siklus I 90, dan di tahap siklus II 100. Sementara itu di nilai terendah siswa pada tahapan pra-siklus yakni 20, siklus I 35, dan di siklus II 75. Berdasarkan hasil akhir di penelitian ini, yang disajikan dalam table di atas juga ditunjukkan akumulasi data mean/nilai rata-rata siswa, yaitu di tahapan pra-siklus 44,21, siklus I 77,90, dan pada tahapan siklus II 89,47. Nilai persentase pada tabel tersebut dicantumkan dengan maksud memberikan uraian data yang lebih jelas tentang perbandingan prestasi siswa yang dilihat dari nilai hasil belajar siswa dan ketuntasan mereka dalam belajar, sejak di tahapan pra-siklus hingga tahapan akhir yaitu di siklus II. Terjadinya peningkatan persentase pada nilai tersebut dikarenakan adanya pengaruh positif pada strategi pembelajaran dengan penerapan Games-based learning model terhadap prestasi dan minat belajar siswa dalam pengajaran di kelas 5.

Berdasarkan hasil angket dan hasil observasi, ditemukan bahwa minat belajar siswa di kelas 5 dirasakan memang sangat kurang. Di tahapan pra-siklus data yang diperoleh menunjukkan bahwa hanya sekitar 15% saja siswa yang suka membaca dan mempelajari buku-buku pelajarannya. Selebihnya, hanya mengikuti pelajaran biasa

bahkan sambil bermain. Siswa cenderung untuk ikut-ikutan teman saja, dan lebih aktif dengan kegiatannya sendiri. Nampak sekali motivasi untuk belajar sangat minim. Apalagi didukung dengan strategi pengajaran yang dilakukan guru masih kurang optimal, karena guru mengajar cenderung konvensional melalui ceramah-ceramah, belum secara maksimal berinovasi mengkombinasikan media dan strategi mengajar sehingga siswa menjadi lebih semangat, termotivasi, dan lebih berminat untuk belajar. Pada siklus I, peneliti berupaya memberikan stimulus dengan perbaikan strategi mengajar yaitu dengan menerapkan Games-based learning model karena siswa memang sangat menyukai aktifitas bermain. Berdasarkan perolehan akumulasi data/informasi yang didapat dari hasil angket dan catatan observasi di siklus I ini, diperoleh jumlah persentase 65 % dari siswa yang dinilai menjadi lebih suka belajar, suka membaca, suka bermain game melalui quiz literasi numerasi. Meskipun tingkat pencapaian di siklus II ini sebesar 65%, paling tidak ada perubahan positif terhadap minat siswa untuk belajar. Selanjutnya, peneliti perlu membuat inovasi permainan/game yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa, dikarenakan terdapat beberapa kelemahan yang muncul di silus I ini yakni terkait dengan kurangnya interaktifnya permainan/game yang digunakan. Hal ini perlu dilakukan agar target pembelajaran yang sebelumnya direncanakan dapat tercapai secara optimal. Dengan kata lain, melalui implemtnasi *Game-based learning model* diharapkan 100% mampu meningkatkan atau memberikan dampak signifikan yang positif pada prestasi dan minat peserta didik dalam belajar di SDN 2 Mujing, khususnya mereka yang duduk di kelas 5. Sementara itu, berdasarkan hasil yang diperoleh di siklus II, peningkatan minat belajar siswa lebih menonjol dengan presentase 88% atau sebanyak 16 siswa Nampak lebih termotivasi dan lebih berminat untuk belajar. Berdasarkan hasil observasi, mayoritas siswa Nampak menjadi secara interktif lebih senang meskipun itu dilakukan dengan modifikasi variasi permainan-permainan/games yang mereka lakukan. Meskipun sambil bermain interaktif tapi pembelajaran masih bisa berjalan dengan baik, sehingga konsentrasi siswa juga lebih mudah dikendalikan. Berdasarkan data-data yang sudah disampaikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan akhir bahwa di tahapan siklus II ini, terdapat peningkatan prestasi belajar dan minat belajar siswa secara signifikan setelah penerapan strategi pembelajaran Games-based learning model. Hal ini membuktikan bahwa terjadi pengaruh yang positif dalam penerapan model pembelajaran yakni Games-based learning pada prestasi siswa dalam belajar dan minat mereka untuk belajar lebih baik di SDN 2 Mujing, khususnya pada 19 siswa di kleas 5.

## SIMPULAN

*Game Based Learning Model* merupakan salah satu alternatif pengajaran yang dalam penelitian ini dikemas secara interaktif, kreatif, menarik, dan tidak monoton. Berdasarkan temuan penelitian, diketahui bahwa alternatif model pembelajaran seperti ini dipandang lebih efektif dalam upaya mendorong motivasi dan menaikkan pencapaian prestasi dan minat peserta didik kelas 5 di SDN 2 Mujing dalam belajar di tahun ajaran 2023-2024. Temuan ini didukung oleh hasil nilai tes siswa di kelas 5 sebelum hingga sesudah menerapkan model pembelajaran tersebut. Hasil nilai tes siswa pada tahap pra-siklus mengindikasikan bahwa dari total 19 siswa di kelas 5, sebanyak 17 siswa belum mencapai ketuntasan, dengan persentase 88%. Sementara,

pada silus I menunjukkan adanya peningkatan nilai prestasi, yaitu masih ada 3 siswa (19%) yang masuk kategori belum tuntas. Selanjutnya di fase siklus terakhir juga terjadi peningkatan persentase nilai prestasi siswa, yaitu menjadi 0% atau 19 siswa telah dikategorikan tuntas. Dengan kata lain 100% tuntas. Sehingga hasil dari *Classroom Action Research* ini dapat disimpulkan bahwa penerapan Game-based learning model memberikan pengaruh yang signifikan positif terhadap strategi pembelajaran di SDN 2 Mujing, sehingga pembelajaran khususnya di kelas 5 menjadi lebih menarik, kreatif, inovatif, dan tidak monoton.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami sampaikan apresiasi terima kasih kepada siswa-siswi, Guru kelas 5, dan Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Mujing, atas kesediaannya menjadi bagian dari riset ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, M. (n.d.). *Pengertian, tujuan dan ruang lingkup strategi pembelajaran*.
- Bte Abustang, P., Fitriana, E. H., Pendidikan Guru Sekolah Dasar, J., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Megarezky Jl Antang Raya No, U., & Selatan, S. (2021). Pengaruh cara belajar terhadap prestasi siswa pada pembelajaran daring dan luring sd negeri kassi kota makassar. In *Jurnal Pendas Mahakam* (Vol. 6, Issue 2).
- Hariyadi, S., Th, M., Sri, H., Isrofin, B., Mawadah, Z., & Kurniawati, S. (2022). Game Based learning dalam Aplikasi Layanan Dasar Bimbingan dan Konseling di Sekolah. *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7(1). <https://doi.org/10.28926/briliant>
- İşman. (2010). A Board Game About Space and Solar System For Primary School Student. *Journal of Educational Technology*, 9: 1-10.
- Makki, M. I., Aflahah, M. P., & Pd, M. (n.d.). *Konsep dasar belajar dan pembelajaran*.
- Pita Reski, D. (n.d.). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Di SD Negeri 2 Sipedang. In *Pinisi Journal PGSD*.
- Suarjo, 2016. Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Pendekatan Teknik Berpikir, Berprasanngka Berbagi pada Mata Pelajaran PKN di Kelas IV SDN 07 Kabawetan. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9 (2), 261-266
- Su, C.-H., & Cheng, C.-H. (2013). A Mobile Game-based Insect Learning System for Improving the Learning Achievements. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 42-50. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.305>
- Widiana, W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1-10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>