
**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 104219 TANJUNG
ANOM TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025**

**Cintya Rahayu Br Tampubolon¹, Eka Margareta Sinaga², Dyan Wulan Sari H.S³, Rumiris
Lumban Gaol⁴, Ester Julinda Simarmata⁵**

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Katolik Santo Thomas

Email : tampuniapul@gmail.com¹, eka_margaret@yahoo.com²,
rumiris20lumbangaol@gmail.com³, Dyanwulansarihs@gmail.com⁴, ejulinda@ymail.com⁵

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Game Based Learning terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 104219 Tanjung Anom Tahun Pembelajaran 2024/2025 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi unsur intrinsik cerita fiksi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes (pretest dan posttest) dan angket respons siswa. Hasil pretest menunjukkan rata-rata sebesar 48,75, sedangkan hasil posttest meningkat menjadi 79,37. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa model Game Based Learning memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, respons siswa terhadap model pembelajaran ini berada pada kategori baik dengan skor rata-rata angket sebesar 77,19. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Game Based Learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi unsur intrinsik cerita fiksi.

Kata Kunci : Game Based Learning, hasil belajar, Bahasa Indonesia, unsur intrinsik, siswa SD

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Game Based Learning learning model on the learning outcomes of grade V students at SD Negeri 104219 Tanjung Anom in the 2024/2025 Academic Year in the Indonesian Language subject, especially the intrinsic elements of fictional stories. This study uses a quantitative approach with a one group pretest-posttest design. The subjects of the study were all 32 grade V students. Data collection techniques used tests (pretest and posttest) and student response questionnaires. The pretest results showed an average of 48.75, while the posttest results increased to 79.37. The results of the statistical test showed that the Game Based Learning model had a significant effect on improving student learning outcomes. In addition, students' responses to this learning model were in the good category with an average questionnaire score of 77.19. Based on these results, it can be concluded that the application of the Game Based Learning model is effective in improving student learning outcomes on the intrinsic elements of fictional stories.

Keywords : Game Based Learning, learning outcomes, Indonesian, intrinsic elements, elementary school students.

PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar siswa seharusnya terlibat aktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya menyimak saja tetapi siswa juga harus ikut berpartisipasi dalam proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Partisipasi tinggi diharapkan membuat siswa menjadi lebih aktif dengan mengikuti pembelajaran. Seorang guru harus memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Guru juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang positif dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Guru yang profesional senantiasa menguasai berbagai model dan metode pembelajaran agar dapat memilih pendekatan yang paling sesuai dan menyenangkan bagi siswa.

Dalam kegiatan pembelajaran guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan kreatif terutama di era kurikulum merdeka. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 104219 Tanjung Anom,

ditemukan bahwa kegiatan belajar masih didominasi oleh metode ceramah yang bersifat konvensional. Pendekatan ini belum sepenuhnya mendorong interaksi aktif antara guru dan siswa. Kondisi tersebut tampak dari partisipasi siswa yang masih terbatas, seperti kurangnya kepercayaan diri, minimnya keberanian untuk mengemukakan pendapat, serta kecenderungan siswa untuk bersikap pasif dalam mengikuti pembelajaran.

KERANGKA TEORITIS

1. Pengeritian Belajar

Belajar adalah aspek fundamental dalam kehidupan, karena melalui proses ini, individu mengalami perubahan perilaku secara menyeluruh melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Ellis, dkk. (2022:415) menyatakan bahwa “belajar merupakan proses di mana seseorang berkembang dari tidak mengetahui menjadi berpengetahuan melalui pengalaman yang diperoleh, baik dari lingkungan sekitar maupun lingkungan sekolah”. Dalam dunia pendidikan, terdapat berbagai teori yang bertujuan untuk mencapai kualitas pembelajaran yang optimal. Pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup afektif dan psikomotorik. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Siburian dkk., (2023:11206) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses yang melibatkan upaya individu dalam mencapai perubahan perilaku yang baru secara menyeluruh. Perubahan ini terjadi sebagai hasil dari pengalaman yang diperoleh individu melalui interaksi aktif dengan lingkungannya. Dengan kata lain, belajar bukan sekadar menerima informasi, tetapi juga melibatkan pemahaman, penyesuaian, dan penerapan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan, proses belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik yang berkembang seiring dengan pengalaman dan interaksi sosial individu. Hal ini menunjukkan bahwa belajar merupakan proses dinamis yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk metode pembelajaran, lingkungan, serta kesiapan individu dalam menerima dan mengolah informasi.

2. Pengertian Model Pembelajaran

Dalam proses pendidikan, pemilihan strategi yang tepat sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Salah satu elemen penting dalam pembelajaran adalah model pembelajaran, yang berperan dalam mengarahkan jalannya proses belajar mengajar. Priansa (2023:188) menyatakan bahwa Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dan terstruktur dalam mengelola proses belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Selain itu, model pembelajaran juga berperan sebagai panduan bagi guru dalam merancang serta menjalankan kegiatan pembelajaran. Model ini berfungsi sebagai acuan bagi pengembang kurikulum maupun pendidik dalam merencanakan dan mengimplementasikan pembelajaran di kelas.

3. Pengertian Model Pembelajaran Game Based Learning

Dalam proses pembelajaran, terdapat berbagai model yang dapat diterapkan, salah satunya adalah Game-Based Learning (GBL) atau model pembelajaran berbasis permainan. Maharani, dkk (2024:16678) menyatakan bahwa “model pembelajaran Game Based Learning adalah model pembelajaran yang dirancang untuk mendorong peserta didik belajar melalui pendekatan bermain”.

Diperkuat oleh pendapat Wiseza, (2023:129) menyatakan bahwa model Pembelajaran berbasis permainan (Game Based Learning) adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai elemen pendidikan, unsur kesenangan, dan permainan ke dalam proses belajar. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, menyenangkan, dan interaktif, sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu, model ini juga dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari.

4. Langkah-langkah dalam Model Pembelajaran Game Based Learning

Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) adalah pendekatan yang menggabungkan elemen permainan dalam proses belajar guna meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Model ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan membantu siswa memahami konsep dengan lebih mendalam. Agar model ini dapat diterapkan secara optimal, terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan dalam proses pembelajaran. Maharani, dkk (2024:16680-16681) menyatakan bahwa ada 7 sintak atau langkahlangkah yang dilakukan dalam model pembelajaran game based learning yaitu sebagai berikut:

1. Menentukan topik atau tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
2. Memilih aktivitas atau rangkaian permainan yang sesuai untuk mendukung pencapaian hasil belajar serta menyesuaikannya dengan metode penilaian yang tepat.
3. Guru menjelaskan langkah-langkah serta peraturan dalam penerapan gamebased Learning, dengan menggunakan aplikasi Bamboozle sebagai alat bantu.
4. Melaksanakan penilaian kelompok terhadap peserta didik berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan.
5. Guru melakukan evaluasi terhadap jalannya pembelajaran dengan mempertimbangkan umpan balik dari peserta didik.
6. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru berperan sebagai pemimpin hingga batas waktu yang telah ditentukan.
7. Guru mengevaluasi hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model game-based learning untuk menilai efektivitas pembelajaran yang telah diterapkan

METODOLOGI PENELITIAN

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian dan memperoleh data yang diperlukan oleh peneliti. Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 104219 Tanjung Anom Tahun pembelajaran 2024/2025 yang beralamat di Jl Besar Tanjung Anom, Tanjung Anom, Kec. Pancur Batu, Kab. Deli Serdang Prov. Sumatera Utara.

Adapun alasan peneliti memilih tempat tersebut sebagai lokasi penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Pihak sekolah mengizinkan peneliti melakukan penelitian dan bersedia memberikan data maupun informasi yang diperlukan selama proses penelitian berlangsung.
- b. Jumlah siswa/siswi di SD Negeri 104219 Tanjung Anom Tahun Pembelajaran 2024/2025 memadai untuk dijadikan sampel penelitian.
- c. Belum pernah dilakukan penelitian yang sesuai Judul “Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 104219 Tanjung Anom Tahun Pembelajaran 2024/2025

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah waktu dimana dilaksanakannya penelitian. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pembelajaran 2024/2025.

Dalam melakukan penelitian eksperimen, salah satu aspek penting yang harus diperhatikan adalah perancangan desain penelitian. Penelitian ini menggunakan desain Pre-Eksperimental Designs. Sugiyono (2021:114) menyatakan bahwa hasil eksperimen merupakan variabel idenpenden, hal ini terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah One-Group Pre Test Post Test. Pada desain ini, peneliti memberikan pre test sebelum dilakukan perlakuan. Adapun desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut: Gambar 3.1 One Group Pretest-posttest Design Sumber: Sugiyono (2021:114) Keterangan: = Nilai Pretst = Nilai Posttest X =

Perlakuan Model Game Based Learning 3.5 Teknik dan Pengumpulan Data

3. Tes

Tes dirancang agar memberikan gambaran yang akurat tentang pemahaman atau keterampilan siswa dalam suatu bidang tertentu. Menurut (Siregar 2023:31) tes merupakan alat penilaian yang dapat dipergunakan untuk menilai sejauh mana kemampuan seseorang setelah melalui proses belajar. Tes ini juga sebagai instrumen pengumpul data yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes sebagai alat penilaian dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan 38 kepada siswa untuk mendapatkan jawaban dari siswa dalam bentuk tes lisan, tes tulisan atau tes tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Deskripsi Data Sekolah Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 104219 Tanjung Anom yang terletak di Kec.Pancur Batu Kab, Deli Serdang Prov.Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran Game Based Learning terhadap hasil belajar siswa. Sekolah SD Negeri 104219 Tanjung Anom memiliki fasilitas yang mendukung proses belajar mengajar yang cukup lengkap. Sekolah tersebut memiliki 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang Guru, 3 kamar mandi sekolah yang terdiri dari 1 kamar mandi guru, dan 2 kamar mandi siswa, dan 9 ruang kelas/ruang belajar siswa dan ruangan perpustakaan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain one group pretest-posttest yang melibatkan satu kelas. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen tes soal dan angket. Sebelum melakukan pengumpulan data pada sampel penelitian, langkah pertama yang peneliti lakukan adalah dengan melakukan uji coba soal terlebih dahulu di sekolah lain yaitu SD Negeri 06 7259 Medan Johor yang terdiri dari 24 siswa. Dari 50 butir soal terdapat 30 soal yang dinyatakan valid dan dari 30 butir angket terdapat 20 yang valid. Setelah mendapatkan hasil yang valid maka selanjutnya soal tersebut akan disebar ke responden sekolah penelitian yakni SD Negeri 104219 Tanjung Anom kelas V dengan 32 siswa Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Selama proses pembelajaran berlangsung, kehadiran siswa tergolong sangat baik. Seluruh siswa hadir dan aktif mengikuti pembelajaran dari tahap pretest hingga posttest. Siswa menunjukkan rasa antusias yang tinggi. Kelebihan utama dari penerapan model ini adalah terciptanya suasana kelas yang menyenangkan dan partisipatif, yang mendorong siswa lebih aktif berdiskusi, bertanya, dan menunjukkan ketertarikan dalam pelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam materi “unsur-unsur intrinsik cerita”. Hasil ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Kusmiyati,(2021:190) pada judul “Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Bantuan Media Uno Stacko For Question Card Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Topik Bahasan Puisi Rakyat”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan data pretest dan posttest, analisis menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,856 pada kelas kontrol, yang melebihi 0,05. Ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sebaliknya, nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar antara kedua kelas. Temuan ini membuktikan bahwa model pembelajaran berbasis permainan (Game-Based Learning) dengan bantuan media UNO Stacko for Question Card dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian yang dilakukan pada kelas V SD Negeri 104219 Tanjung Anom tahun pembelajaran 2024/2025 dapat diambil kesimpulan sebagai

berikut : 1. Pelaksanaan model pembelajaran Game Based Learning terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VB SD Negeri 104219 Tanjung Anom tahun pembelajaran 2024/2025 dengan memberikan pretest sebelum memberikan perlakuan pada siswa kelas V. Pada awal penelitian, peneliti terlebih dahulu memberikan pretest sebanyak 20 butir soal sebelum melakukan perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

Setelah itu peneliti memberikan perlakuan dengan mengajar menggunakan model pembelajaran Game Based Learning lalu setelah mengajar peneliti memberikan posttest sebanyak 20 butir untuk mengetahui peningkatan nilai siswa. Langkah terakhir peneliti memberikan angket sebanyak 20 untuk mengetahui respon/ Pernyataan siswa tentang model pembelajaran Game Based Learning yang telah dilakukan oleh peneliti. 2. Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dengan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning dimana pretest yang diperoleh siswa kelas VB memiliki rata-rata 48,75 terdapat 3 siswa yang memenuhi dan yang tidak memenuhi terdapat 29 siswa. Setelah itu peneliti memberikan perlakuan dengan mengajar menggunakan model pembelajaran Game Based Learning kemudian peneliti kembali memberikan posttest sebanyak 20 soal untuk melihat nilai atas perlakuan yang diberikan

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2023). Bahasa Indonesia. *Jurnal Karya Muda*, 1(1), 1-23.
<https://doi.org/10.36916/jkm.v1i1.45>
- Agus Purnomo, D. (2022). Pengantar Model Pembelajaran. <https://repository.radenintan.ac.id/23905/1/68.%20Pengantar%20Model%20Pembelajaran.pdf>
- Arikunto, S. (2024). *Prosedur Penelitian (Rev (Ed.); XIV)*. PT. Rineka Cipta.
- Ayu, N., Warnelis, E., Martaliza, Y., Yulimarta, E., & Husni, Y. (2025). Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran role playing di kelas V UPT SD Negeri 24 Lundang. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 3(2), 340-345.
- Damiati, M., Junaedi, N., & Asbari, M. (2024). Prinsip Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 11-16.
<https://jisma.org/index.php/jisma>
- Ellis, R., & Sampe, P. D. (2022). *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan. Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 10(1), 12-17.
<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika>
- Erawati, D. (2022). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan. *SHEs: Conference Series*, 5(5), 1086-1093. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Fauzi, T. Z., Nurmalia, L., & Hayun, M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Game Based Learning di MIS Al - Hidayah. 325-334.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23533>
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619.
<https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Kusmiyati. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Bantuan Media Uno Stacko for Question Card Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Topik Bahasan Puisi Rakyat. *Sarasvati*, 3(2), 184.
<https://doi.org/10.30742/sv.v3i2.1602>
- Maharani, Aminuyati, Wiyono, H., Buwono, S., & Karolina, V. (2024). Efektivitas model

- pembelajaran Game-Based Learning terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak. *Journal on Education*, 6(3), 16677-16684. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/5403>
- Mardicko, A. (2022). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 54. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6349>
- Nugraheni, G. W. (2022). Penerapan Pendekatan Game Based Learning Menggunakan Media Maze Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas II Di Sdn Krenceng I. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/64863>
- Pebri, S. (2023). Pengaruh model Game-Based Learning terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan. *Nuclear Physics Journal*, 13(1), 104-116.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Pandawa*, 2(2), 278-288.
- Sipayung, R., dkk. (2023). Pengaruh Minat Baca Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 107967 Pelintahan. *JURNAL MUTIARA PENDIDIKAN INDONESIA*, 8(1), 1-11.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyono, H. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyono, H. (2015). *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Uno, Hamzah B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widayanti, F. D. (2013). Pentingnya Mengetahui Gaya Belajar Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas. *Erudio Journal of Educational Innovation*, 2(1), 8-18.