

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING (GBL) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV DI SD SANTO IGNATIUS

Judika Rameria Br Nainggolan<sup>1</sup>, Reflina Sinaga<sup>2</sup>, Paskah Sriulina Tarigan<sup>3</sup>, Rumiris Lumban Gaol<sup>4</sup>, Ester Julinda Simarmata<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Katolik Santo Thomas

Email : [judikarameriabrnainggolan@gmail.com](mailto:judikarameriabrnainggolan@gmail.com)<sup>1</sup>, [reflina\\_sinaga@ust.ac.id](mailto:reflina_sinaga@ust.ac.id)<sup>2</sup>, [paskasritarigan@gmail.com](mailto:paskasritarigan@gmail.com)<sup>3</sup>, [rumiris02lumbangaol@yahoo.co.id](mailto:rumiris02lumbangaol@yahoo.co.id)<sup>4</sup>, [ejulinda@ymail.com](mailto:ejulinda@ymail.com)<sup>5</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di SD Santo Ignatius Medan Johor Tahun Ajaran 2024/2025. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* (X) dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa (Y). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif yang berupa survei, sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV-D SD Santo Ignatius Medan Johor yang berjumlah 27 peserta didik. Model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* diperoleh dari ngket yang disebarakan kepada siswa dan motivasi belajar siswa didapat dari *Pre-test* dan *Post-test* siswa tahun ajaran 2024/2025. Motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata *Pre-test* siswa kelas IV-D sebesar 63,30 sedangkan nilai rata-rata *Post-test* siswa kelas IV-D sebesar 91,44. Selanjutnya hasil pengujian hipotesis menunjukkan  $t_{hitung}$  sebesar 21,786 sedangkan  $t_{tabel}$  sebesar 1,703. Maka terbukti bahwa  $t_{tabel}$  ( $H_0$ ) ditolak dan  $t_{hitung}$  ( $H_a$ ) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* terhadap motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci :** pendekatan pembelajaran, *Realistic Mathematic Education (RME)*, matematika, hasil belajar.

### ABSTRACT

*This research aims to determine the effect of the Game Based Learning learning model on the learning motivation of class at Elementary School Santo Ignatius Medan Johor for the 2024/2025 academic year. The independent variable in this research is the Game Based Learning learning model (X) and the dependent variable in this research is student learning motivation (Y). The method used in this quantitative form of a survey, the sample in this research is 27 students from the class IV population. In the Game Based Learning learning model, it is obtained from a questionnaire distributed to students and student learning motivation are obtained from pre-test scores and Post-test of students in the 2024/2025 academic year. The learning motivation results show that the pre-test score of class IV students is 63,30, while the average post-test score is 91,44. Furthermore, the results of hypothesis testing show count is 21,786 while 1 table is 1.703. So it is proven that 1 table ( $H_0$ ) is rejected and hitung ( $H_a$ ) is accepted. This shows that there is an influence of the Game Based Learning learning model on student learning motivation.*

**Keywords:** *Game Based Learning Learning Model, Student Learning Motivation*

### PENDAHULUAN

Di Indonesia sistem pendidikan tertatan secara terstruktur sesuai dengan jejang usia mulai dari jenjang pendidikan Paud, Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah Pertama, dan Pendidikan Menengah Atas atau Kejuruan. Dalam hal itu pihak pemerintah juga menyediakan pelayanan bantuan atau beasiswa terhadap calon pelajar atau pelajar yang kurang mampu dan berprestasi, bertujuan untuk menunjang minat individu tersebut agar dapat lebih berkembang ke arah yang lebih baik dan berguna untuk negara itu sendiri. Sebab pada dasarnya tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang (Simandalahi et al.,

2021). Demikian halnya juga bila pendidikan tidak ada atau implementasinya kurang tepat maka individu tersebut tidak memiliki kualitas dalam dirinya sebab pendidikan juga berperan sebagai stimulus bakat atau nature individu tersebut.

Dalam perjalanan pendidikan di Indonesia tentunya mengikuti arus perkembangan zaman, bertujuan agar kualitas atau mutu pendidikan tersebut tidak ketinggalan dengan arus perjalanan pendidikan secara global. Dengan demikian pemerintah menciptakan panduan utama didalam pergerakan pendidikan yang disebut sebagai Kurikulum. Sebab kurikulum menjadi bagian penting dari sistem pendidikan yang tidak hanya merumuskan tujuan yang harus dicapai, tetapi juga memberikan pemahaman tentang pengalaman belajar yang harus dimiliki setiap peserta didik (Simbolon et al., 2024). Rancangan pemerintah atas lahirnya kurikulum memiliki alasan yaitu untuk memastikan bahwa Pendidikan relevan dengan perubahan global, seperti perkembangan teknologi, ekonomi, dan budaya.

## KAJIAN TEORITIS

### 1. Defenisi Motivasi Belajar

Priansa, (2023:110) menyatakan bahwa motivasi merujuk pada sifat yang mendorong individu untuk melakukan atau menghindari suatu perilaku. Ketika siswa memiliki motivasi untuk belajar, hal tersebut memiliki efek positif pada semangat dan kesenangan mereka dalam belajar, karena mereka memiliki dorongan yang kuat untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, Istarani dan Pulungan (2015:59) berpendapat bahwa motivasi merupakan sebuah kekuatan yang muncul dari diri setiap individu, mendorong mereka untuk melakukan berbagai aktivitas dengan tujuan yang jelas.

### 2. Defenisi Motivasi Belajar

Priansa, (2023:110) menyatakan bahwa motivasi merujuk pada sifat yang mendorong individu untuk melakukan atau menghindari suatu perilaku. Ketika siswa memiliki motivasi untuk belajar, hal tersebut memiliki efek positif pada semangat dan kesenangan mereka dalam belajar, karena mereka memiliki dorongan yang kuat untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, Istarani dan Pulungan (2015:59) berpendapat bahwa motivasi merupakan sebuah kekuatan yang muncul dari diri setiap individu, mendorong mereka untuk melakukan berbagai aktivitas dengan tujuan yang jelas.

Uno (2019:23) mendefinisikan motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Motivasi belajar mencakup segala hal yang dapat mendorong siswa atau individu untuk menuntut ilmu. Tanpa motivasi yang kuat, seorang siswa pastinya tidak akan belajar secara efektif dan akan mengalami kesulitan dalam mencapai keberhasilan dalam belajar.

Gule (2022:48-49) berpendapat bahwa motivasi belajar terdiri dari dua komponen yang saling mempengaruhi. Di mana belajar dipahami sebagai perubahan perilaku yang biasanya bersifat permanen, yang bisa terjadi akibat latihan atau penguatan yang diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu. Dorongan yang datang baik dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan sekitar mereka saat belajar akan memicu motivasi untuk mengubah perilaku mereka.

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Mayasari & Alimuddin (2023:57) menyatakan terdapat empat faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu sebagai berikut :

1. Tingkat kesadaran siswa atas kesadaran yang mendorong tingkah laku/perbuatannya dan kesadaran atas tujuan belajar yang hendak dicapainya.

2. Sikap guru terhadap kelas, artinya guru yang selalu merangsang siswa berbuat kearah tujuan yang jelas dan bermakna akan membutuhkan sifat intrinsik. Akan tetapi bila guru lebih menitikberatkan pada rangsangan-rangsangan sepihak, maka sifat ekstrinsik akan lebih dominan.
3. Pengaruh kelompok siswa. Bila pengaruh kelompok terlalu kuat, maka motivasinya cenderung kearah ekstrinsik.
4. Suasana kelas juga sangat berpengaruh terhadap munculnya sifat tertentu pada motivasi belajar siswa. Suasana kebebasan yang bertanggungjawab akan lebih merangsang munculnya motivasi intrinsik dibandingkan dengan suasana penuh tekanan dan paksaan.

(Emda, 2018) menyatakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu sebagai berikut :

1. Cita-cita dan aspirasi siswa.  
Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar siswa baik intrinsik maupun ekstrinsik.
2. Kemampuan siswa.  
Keinginan seorang anak perlu di barengi dengan kemampuan dan kecukupan dalam pencapaiannya.
3. Kondisi Siswa.  
Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani. Seorang siswa yang sedang sakit akan mengganggu perhatian dalam belajar.
4. Kondisi lingkungan siswa.  
Lingkungan siswa dapat berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan bermasyarakat.

#### **4. Defenisi Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL)**

(Naibaho et al., 2020) menyatakan bahwa model pembelajaran mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Model *Game Based Learning (GBL)* merupakan model pembelajaran yang menghubungkan permainan dengan materi pelajaran. Permainan yang diterapkan dalam proses belajar ini dirancang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari oleh siswa. Dengan pendekatan *Game Based Learning (GBL)*, siswa mendapatkan kesempatan bermain dalam kegiatan belajarnya, yang diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi pelajaran (Iskandar et al, 2023:86).

Syamsuri et al, (2023:171) *Game Based Learning (GBL)* merupakan model pembelajaran yang menyuguhi berbagai situasi permasalahan yang autentik dan bermakna kepada peserta didik. *Game Based Learning (GBL)* membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan menyelesaikan masalah. *Game Based Learning (GBL)* dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan membangkitkan gairah belajar siswa, yang pada akhirnya dapat memotivasi dan mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif.

(Putra et al., 2024) mendefinisikan model *Game Based Learning (GBL)* adalah metode pembelajaran yang menggunakan permainan untuk mendukung proses belajar siswa, serta diharapkan menjadi solusi untuk berbagai tantangan yang dihadapi. Pendekatan ini memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan mempermudah proses pembelajaran. *Game Based Learning (GBL)* bisa meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar dan membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan, memberikan inspirasi, dan mendorong kreativitas siswa.

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Santo Ignatius Medan Johor. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV-D di SD Santo Ignatius Medan Johor Tahun Ajaran 2024/2025. Dalam hal ini, alasan peneliti melakukan penelitian yang dilakukan disekolah ini adalah :

1. Pihak sekolah bersedia memberikan data maupun informasi yang dibutuhkan dalam penelitian serta bersedia jika dijadikan sebagai sekolah penelitian.
2. Kurangnya motivasi belajar siswa yang mengakibatkan prestasi belajar belum mencapai KKTP sebagaimana ketentuan sekolah.
3. Belum adanya kajian yang mendalam mengenai permasalahan yang hendak dikaji oleh peneliti di sekolah tersebut.

Setiap penelitian akan dibuat desain penelitian untuk memastikan bahwa pelaksanaan penelitian memiliki arah yang jelas. Desain studi ini secara *One Group Pretest-Posttest Design*, pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Pada penelitian ini variabel bebasnya (X) adalah model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* dan variabel terikatnya (Y) adalah motivasi belajar siswa. Pada desain ini terdapat *pre-test* sebelum dilakukan perlakuan dan *post-test* setelah diberikan perlakuan dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum di beri perlakuan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV-D SD Santo Ignatius Medan Johor Tahun Pelajaran 2024/2025 bertujuan untuk Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika Di SD Santo Ignatius Medan Johor Materi KPK dan FPB. Penelitian ini dilakukan selama 3 hari yakni pengujian butiran tes dan angket tanggal 24 april 2025 serta penelitian dilakukan mulai tanggal 14 mei sampai dengan tanggal 16 mei 2025.

Pada awal kegiatan penelitian pertama kali meminta izin kepada kepala sekolah SD Swasta Santo Ignatius Medan Johor untuk melakukan ujicoba soal yang telah divalidator oleh dosen berkaitan. Agar proses ujicoba maupun validasi soal dan angket berjalan dengan lancar dan baik. Kegiatan pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah memberi salam dan memberi arahan didalam pengerjaan soal dan pengisian angket kepada peserta didik kelas IV-A SD Swasta Santo Ignatius Medan Johor. Setelah penyelesaian soal, peneliti mengumpulkan lembar soal dan kemudian memproses data untuk memvalidasi soal serta angket.

Pelaksanaan penelitian di SD Swasta Santo Ignatius Medan Johor, memiliki fasilitas yang lengkap untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah tersebut. Sekolah ini di lengkapi dengan 1 ruang kepala sekolah, 8 Toilet (2 untuk guru dan 6 untuk peserta didik), 24 ruang kelas, 1 ruang perpustakaan, 1 laboratorium komputer, 2 kantor guru, 1 kantor Tata usaha, 1 aula Sekolah, 1 ruang musik, 1 ruang penyimpanan peralatan pjok, gereja dan capel sebagai tempat ibadah, dan berbagai peralatan untuk kegiatan ekstrakurikuler. Selanjutnya uji koefisien kolerasi dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 22. Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan, diperoleh hasil koefisien kolerasi ( $r_{xy}$ ) atau  $r_{hitung} = 0,975$  dengan taraf signifikan 5% dengan jumlah responden (n)= 27 peserta didik sehingga memperoleh  $r_{tabel} = 0,380$ . Dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa  $0,938 \geq 0,380$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Swasta Santo Ignatius Medan Johor.

## KESIMPULAN

1. Di akhir pembelajaran, peneliti memberikan angket tentang model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* untuk diisi oleh siswa diperoleh rata-rata angket sebesar 92,56 dengan skor tertinggi angket model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* 98 dan skor terendah angket model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* 88.

2. Sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)*, peneliti memberikan angket motivasi belajar untuk diisi oleh siswa guna melihat motivasi belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)*. Diperoleh nilai rata-rata 63,30. Kemudian diberikan perlakuan penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* pada materi KPK dan FPB di kelas IV-D SD Santo Ignatius Medan Johor. Setelah diberi perlakuan diperoleh nilai rata-rata 91,44.
3. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan bantuan aplikasi *microsoft excel* dan SPSS Versi 22 serta dengan cara manual menggunakan rumus *liliefors* pada pembahasan sebelumnya, dapat diketahui bahwa nilai signifikan dari model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* yaitu  $0,200 > 0,05$  dan motivasi belajar siswa yaitu  $0,200 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari angket motivasi belajar siswa dan angket model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* berdistribusi normal. Dari hasil uji koefisien kolerasi membuktikan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) dengan hasil  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  dengan hasil  $0,975 \geq 0,380$ , dengan intepretasi nilai r kolerasi yang diperoleh terletak pada rentang nilai r 0.800-1.000 maka dapat disimpulkan bahwa tingkat pengaruh antara variabel bebas model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* terhadap variabel terikat motivasi belajar siswa memiliki pengaruh yang sangat kuat. Selanjutnya dari hasil uji hipotesis (uji t) membuktikan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* memiliki pengaruh signifikan, terbukti bahwa  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  atau  $21,786 \geq 1,703$ . Maka dengan demikian terbukti bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y).

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Iskandar, dkk. 2023. *Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Di Era Digital*. Makassar: Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia (CEDDI)
- Amilatul Masrifah, et al. 2023. *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Semarang: Cahya Ghani Recovery
- Anggini Tyas Palupi, dkk. 2023. *Metode Dan Media Inovatif*. Semarang: Cahya Ghani Recovery
- Anggraeni, D., Herlambang, A. D., & Afirianto, T. (2024). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Kuliah Pemrograman Dasar. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(3), 1–7.
- Arikunto Suharsimi. 2023. *Prosedur Penelitian Satuan Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Donni Juni Priansa. 2023. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Hamzah B.Uno. 2019. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hidayah, N., & Hermansyah, F. (2016). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 1–21. <https://doi.org/10.24042/terampil.v3i2.1190>
- Huda, M. (2018). Kompetensi Kepribadian Guru Dan Motivasi Belajar Siswa (Studi Korelasi Pada Mata Pelajaran Pai). *Jurnal Penelitian*, 11(2), 237–266. <https://doi.org/10.21043/jupe.v11i2.3170>
- Irpina, W., Mursyid, M., WB, L. A. P., & Muntazar, A. (2024). Menggagas Peningkatan Literasi Melalui Dokumentasi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Mulia*

Madani Yogyakarta, 2(2), 14-21.

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>

Istarani dan Intan Pulungan. 2015. *Ensiklopedia Pendidikan*. Medan: Media Persada