



ANALISIS MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK BERDASARKAN PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* DI KELAS III SDN KALIABANG TENGAH VII

Ramdani Fauzidin Akbar¹, Zerri Rahman Hakim², Patra Aghtiar Rakhman³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayas

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 4 Juni 2025

Revisi: 13 Juni 2025

Diterima: 16 Juni 2025

Diterbitkan: 31 Oktober 2025

Keywords:

Game-Based Learning, motivation

Kata Kunci:

Game-Based Learning, motivasi belajar

DOI :

10.31932/jdpdp.v11i2.4859

Surel Korespondensi:

sa2227210040@untirta.ac.id

Abstract

This study aims to examine students' learning motivation through the implementation of the Game-Based Learning model in Grade III at SDN Kaliabang Tengah VII. The research employed a qualitative descriptive method, with data collected through interviews, observations, and documentation. The findings reveal that appropriate lesson planning significantly contributes to achieving learning objectives aligned with students' abilities. Students were actively engaged and showed high enthusiasm during mathematics lessons. The games designed were relevant to the learning objectives, enabling the teacher to create an enjoyable and interactive learning environment. The implementation of Game-Based Learning was proven to enhance students' learning motivation based on several indicators, including diligence in completing tasks, persistence, confidence in expressing opinions, strong determination, and enjoyment in solving problems.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik dengan menerapkan model game based learning di III SDN Kaliabang Tengah VII. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Teknik dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah perencanaan yang tepat berdampak terhadap tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan kemampuan peserta didik. peserta didik terlibat aktif dan memiliki antusias yang tinggi dalam pembelajaran matematika. Permainan yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga guru berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. motivasi belajar peserta didik terbukti meningkat sesuai dengan indikator motivasi belajar yang peneliti gunakan yaitu rajin mengerjakan tugas, tidak mudah menyerah, berpegang teguh pada pendapatnya, kuat dalam keyakinan dan senang memecahkan soal-soal.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2025 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Motivasi belajar merupakan dorongan dalam diri seseorang untuk meraih keberhasilan di dalam suatu pembelajaran, baik internal maupun eksternal akan berpengaruh ke hasil belajar yang ingin dicapai. Motivasi

belajar yang baik adalah dorongan dalam internal peserta didik yang ingin belajar lebih giat supaya mendapatkan pengetahuan yang lebih luas ke depannya. Karena keberhasilan belajar peserta didik dapat di lihat secara nyata oleh

motivasi yang dimilikinya. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang kurang akan menimbulkan hasil belajar yang rendah, sebaliknya jika motivasi belajar peserta didik tinggi maka akan berdampak kepada hasil belajar yang tinggi pula. Capaian motivasi belajar itulah yang akan menentukan hasil belajar yang ingin dicapai. Hal tersebut sejalan dengan penjelasan Mayasari & Alimuddin (2023: 56) yang menjelaskan bahwa motivasi belajar yang baik dalam diri peserta didik dapat memengaruhi supaya mendapatkan nilai yang tinggi sehingga diakhir pembelajaran menjadi juara di kelasnya.

Akan tetapi kenyataan yang terjadi saat ini adalah motivasi belajar peserta didik yang rendah terkhusus pada mata pelajaran matematika dibandingkan dengan mata pelajaran lain yang ada di sekolah. Kurangnya motivasi belajar tersebut muncul karena matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang menyulitkan dan menakutkan, sehingga peserta didik merasa kurang percaya diri ketika dihadapkan pada tugas yang diberikan oleh guru. Menyadari bahwa matematika banyak tidak disukai oleh

peserta didik saat belajar di sekolah, Buyung, et al., (2022: 49) menjelaskan bahwa faktor yang menyebabkan pemahaman peserta didik rendah yaitu matematika dianggap sebagai pelajaran yang sangat sulit karena rendahnya penguasaan dan kemampuan peserta didik tersebut dalam menguasai berbagai konsep dasar tentang matematika, kemudian pelajaran yang rumit, dan banyak rumus yang perlu dihafalkan sehingga menjadi beban tersendiri bagi peserta didik. Ketidaksukaan peserta didik terhadap matematika tersebut nantinya akan berdampak kepada beberapa keterampilan, sikap, hingga kemampuan yang sangat diharapkan untuk dimiliki oleh tiap peserta didik. Salah satu yang diharapkan untuk dimiliki oleh peserta didik adalah motivasi dalam belajar.

Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik tersebut bias dilakukan dengan berbagai macam cara, contohnya adalah dengan mengubah pembelajaran menjadi *student centered* yang memberikan kesempatan peserta didik lebih mengeksplorasi berbagai hal dan guru menjadi fasilitator, membuat pembelajaran yang lebih menarik &

interaktif. Sebab itu guru di sekolah tersebut menerapkan model pembelajaran berbasis permainan yang sekiranya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran matematika.

Sehubungan dengan hal tersebut, model *game based learning* sesekali diterapkan oleh guru kepada peserta didik pada saat pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Game based learning* merupakan model pembelajaran yang tidak sekadar memberikan penjelasan berupa materi pelajaran dan memberikan tugas saja, tetapi memberikan permainan-permainan yang memanfaatkan teknologi di sela-sela pembelajaran yang terintegrasi dengan materi pembelajaran matematika. Sejalan dengan argumen tersebut *game based learning* menurut Maulidina, dkk. (2018: 118) menjelaskan *game based learning* adalah model pembelajaran yang memanfaatkan permainan yang telah disusun secara rinci agar membantu jalannya pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan pada penjelasan sebelumnya, terdapat

sebuah urgensi yang penting terkait motivasi belajar merupakan kunci terhadap hasil belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan berdampak kepada hasil belajar yang tinggi sedangkan peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung mendapatkan hasil belajar yang rendah. Sehingga peneliti merasa perlu diteliti dan penerapan *game based learning* dirasa menjadi salah satu cara yang tepat dalam meningkatkan motivasi belajar.

Pada kesempatan kali ini, penulis melakukan sebuah observasi langsung di sekolah dasar yang dituju untuk mengetahui bagaimana guru menerapkan *game based learning* di kelas dengan sasaran observasi berupa; a) pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan *game based learning*, b) motivasi belajar peserta didik setelah menerapkan *game based learning*.

Metode

Metode penelitian bertujuan supaya mendeskripsikan mengenai motivasi belajar peserta didik setelah menerapkan *game based learning* terutama di SDN Kaliabang Tengah VII. Penelitian ini juga memiliki tujuan

untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar peserta didik setelah menerapkan *game based learning*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui proses observasi dan wawancara terhadap narasumber yang berasal dari guru kelas 3 di sekolah tersebut.

Menurut pengertian para ahli, seperti yang dikatakan oleh Abdurrahmat (Firdiansyah, 2015: 1584) observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan suatu pengamatan yang disertai dengan mencatat hal-hal yang terjadi serta perilaku dari objek yang menjadi bahan penelitian (objek sasaran). Observasi setidaknya tidak terbatas pada objek-objek tertentu tetapi juga bisa dari tingkah laku objek tersebut. Observasi yang terdapat dalam penelitian ini juga menggunakan pengamatan secara langsung di lapangan yang berguna supaya mengetahui kondisi langsung yang terjadi mengenai pengelolaan fasilitas sarana dan prasarana di sekolah dasar.

Menurut Sugiyono (2021) mengungkapkan bawa wawancara

adalah proses pertemuan antara dua orang atau lebih untuk bertukar informasi serta ide melalui proses tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Dan wawancara terdapat beberapa macam yaitu wawancara terstruktur, semi terstruktur, dan tidak terstruktur. Wawancara terstruktur digunakan sebagai salah satu teknik yang peneliti gunakan untuk pengumpulan data, setelah peneliti mengetahui tentang apa yang akan diteliti maka selanjutnya peneliti menyiapkan pedoman yang berupa list pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber serta alternatif pertanyaan lainnya. Dengan wawancara terstruktur ini setiap narasumber diberi pertanyaan yang sama.

Fokus penelitian yang dilakukan peneliti kali ini terdapat di SDN Kaliabang Tengah VII, Kota Bekasi, Jawa Barat. Dengan melihat kondisi yang terjadi di lapangan bahwa terdapat mata pelajaran matematika yang diajarkan kepada peserta didik sesekali menerapkan model *game based learning* untuk memberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran

di kelas 3. Untuk itu peneliti mengambil topik ini untuk melihat motivasi belajar sebelum menerapkan *game based learning* dan sesudah menerapkannya.

Dalam penelitian ini, guru kelas 3 (tiga) menjadi narasumber utama peneliti. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa teknik wawancara dan teknik observasi secara langsung. Pada penelitian ini peneliti menggunakan pula teknik analisa yang dimana melewati tahap mereduksi data, penyajian data, lalu verifikasi data dan penarikan kesimpulan sebagai cara untuk mendapatkan data yang benar-benar valid keberadaannya.

Reduksi data dapat dilaksanakan dengan cara merangkum beberapa bagian yang telah peneliti peroleh dan dipilih berdasarkan pada focus penelitian yang akan di teliti supaya meningkatkan kualitas data yang sudah didapatkan dan sekiranya mempermudah peneliti dalam melaksanakan kegiatan penyajian data. Pada tahap kegiatan data, peneliti selanjutnya akan mendeskripsikan secara lebih detail data yang telah di peroleh melalui

hasil wawancara serta pengamatan secara langsung tentang peran manajemen fasilitas pendidikan di sekolah dasar terhadap proses pembelajaran. Langkah berikutnya yaitu dengan cara melakukan penarikan kesimpulan dari data yang telah diperoleh. Yang dimana saat data telah berhasil dikumpulkan secara lengkap maka peneliti akan menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh secara factual dan kredibel. Tetapi, untuk memperoleh data yang ke validannya kebahasaan datanya maka akan dilakukan triangulasi data dengan metode, antar peneliti, sumber data, serta teori yang mendukung.

Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti kali ini dilakukan di SDN Kaliabang Tengah VII yang terlokasi di Kota Bekasi. Peneliti memilih sekolah ini karena terdapat informasi bahwa di sekolah tersebut menerapkan *gamebased learning* yang sesekali di terapkan. Hal tersebut menandakan bahwa peneliti memiliki segala kemungkinan untuk menemukan informasi-informasi yang peneliti butuhkan untuk melengkapi kepingan-kepingan data dalam

penelitian ini. Penelitian ini dimulai melalui perencanaan yang dilakukan pada bulan November 2024.

Pada pembahasan ini, peneliti nantinya akan menguraikan hasil data penelitian yang telah dikumpulkan dari sekolah melalui teknik wawancara dan observasi langsung dengan Bapak DP selaku wali kelas 3 dan pembahasannya mengenai motivasi belajar peserta didik setelah menerapkan *game based learning*. Penelitian ini dimulai dari perencanaan pada bulan November sampai dengan Mei 2025. Peneliti telah melakukan penelitian serta pengamatan secara langsung di sekolah. Hasil yang telah dijabarkan pada sub bab ini didapatkan dengan menggunakan teknik wawancara dengan narasumber sebagai bentuk pencarian data dan observasi pengamatan langsung di lapangan yang selanjutnya peneliti lakukan analisa kembali secara teliti mengenai hasil wawancara dan pengamatan. Analisis kali ini tefokus pada motivasi belajar peserta didik setelah menerapkan *game based learning* di SDN Kaliabang Tengah VII.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu membuat sura

pengantar dalam bentuk surat izin dari fakultas untuk melakukan penelitian. Setelah surat izin terbit barulah peneliti pergi ke sekolah yang dituju untuk meminta izin melakukan penelitian di sekolah tersebut. Ketika sampai di sekolah tersebut peneliti menemui kepala sekolah yang kemudian di teruskan kepada wali kelas yaitu bapak DP. beliau sudah cukup lama mengabdikan sekolah tersebut. Pengamatan dan wawancara pada bapak DP dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar setelah menerapkan *game based learning* di kelas 3 SDN Kaliabang Tengah VII.

Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menerapkan *Game Gased Learning*

Pelaksanaan pembelajaran GBL di kelas punya tujuan untuk menyenangkan yang bermakna kepada peserta didik dengan permainan yang dimainkan oleh guru dan peserta didik. Penerapan GBL memiliki tujuan supaya memacu semangat belajar peserta didik, terkhusus menguasai materi dengan baik. Dengan menghubungkan materi pembelajaran dan permainan, guru berupaya meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran matematika.

Penerapan kegiatan pembelajaran menggunakan GBL yang peneliti melihat secara langsung di kelas III D SDN Kaliabang Tengah VII, pada tahap awal bapak DP membuka pembelajaran dengan memberikan panduan yang terkait dengan mekanisme jalannya permainan dan peserta didik mendengarkan panduan yang diberikan oleh guru dengan seksama. Permainan yang dipilih oleh bapak DP tentunya sudah disesuaikan dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran di modul, namun yang peneliti lihat di lapangan, bapak DP tidak menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran kepada peserta didik. Penerapan GBL yang dilaksanakan bapak DP menerapkan manajemen waktu dengan sangat baik, karena jam mata pelajaran matematika terbilang sangat singkat yaitu hanya 1 jam pelajaran saja di jam kedua yang sangat mepet dengan waktu istirahat.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lihat di kegiatan pembelajaran, peneliti berpendapat bahwa guru memiliki peran untuk menyesuaikan GBL dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai saat merumuskannya. GBL perlu dirancang

supaya tetap relevan bagi peserta didik dengan materi yang telah diajarkan untuk memudahkan peserta didik mencapai hasil belajar yang diinginkan. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Oktavia (2022: 1) yang menyatakan model pembelajaran yang dipilih haruslah di sesuaikan dengan hakikat pembelajaran, materi pembelajaran, karakteristik peserta didik, kondisi & situasi lingkungannya serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Setelah menerapkan GBL di kelas, peneliti akan membahas mengenai keterlibatan peserta didik dalam jalannya pembelajaran menggunakan GBL. Permainan yang disajikan guru terlihat menarik peserta didik, terlihat antusias untuk dapat berpartisipasi dalam permainan yang diadakan. Respons yang peserta didik yang peneliti terhadap jalannya permainan terbilang tidak kondusif, disebabkan rasa ingin tahu yang tinggi dan rasa ingin berpartisipasi dalam permainan. Peserta didik keluar dari tempat duduk dan maju ke depan papan tulis, namun hanya peserta didik laki-laki saja sedangkan perempuan terbilang cukup rapi di tempat duduknya masing-masing.

Melihat situasi kelas yang tidak kondusif ketika permainan berlangsung, bapak DP mengontrol perilaku peserta didiknya dengan upaya yang tegas, dan bapak DP memantau peserta didik sembari mengoperasikan gawainya yang terhubung dengan proyektor.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan oleh peneliti, peneliti berpendapat dalam hal keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan GBL sangat sesuai dengan harapan dari penerapan GBL. Hal tersebut ditunjukkan dengan respons peserta didik yang aktif dan antusias untuk ikut serta dalam jalannya permainan, sehingga motivasi belajar peserta didik pun meningkat. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat ahli yaitu Menurut Aini (Nugraheni, 2022:7) menjelaskan bahwa dengan penggunaan gambar, animasi dan interaksi pada permainan yang interaktif sebagai media pembelajaran mampu membuat anak didik untuk menyimak materi pelajaran dan membuat anak didik termotivasi dalam mencerna materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Peserta didik yang memiliki motivasi dan

semangat belajar yang besar akan gampang untuk menyerap berbagai materi yang di berikan oleh guru.

Aspek terakhir yang peneliti observasi di kelas adalah terkait aktivitas pembelajaran GBL, peneliti beberapa kali mengamati pembelajaran di kelas III D terutama pada mata pelajaran matematika. Ketika peneliti melihat pembelajaran matematika menggunakan GBL, bapak DP sedang masuk dalam materi penyajian data sederhana, bapak DP menyusun materi dengan permainan terlebih dahulu dan memilih permainan mencocokkan turus dan angka dengan visual yang menarik dapat meningkatkan tingkat kreativitas peserta didik. Selain permainan tersebut, bapak DP memberikan variasi lain dalam permainan yaitu membuat soal dengan *quizizz* mode kertas yang melatih peserta didik untuk berpikir kritis dengan menjawab pertanyaan yang muncul di layar proyektor. Hari berikutnya bapak DP memainkan permainan kembali, tetapi permainan kelompok yang dibentuk menjadi 3 kelompok yang diisi 10 orang. Permainan kelompok dipilih karena melatih kerja sama dan komunikasi

peserta didik. Mereka terlihat memiliki motivasi yang tinggi untuk bisa memenangkan permainan dengan kelompoknya masing-masing.

Berdasarkan aktivitas pembelajaran matematika di kelas dengan menerapkan GBL, peneliti menyatakan bahwa cara guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sudah sesuai dengan model pembelajaran yang dipilih serta pemilihan permainan yang digunakan. Hal tersebut ditunjukkan dengan peserta didik yang menjadi antusias untuk mengikuti permainan yang diberikan oleh guru. Selain itu, peserta didik dapat meningkatkan keterampilan 4C peserta didik. Pendapat peneliti diperkuat dengan pernyataan DeLoache (Nugraheni, 2022: 8) yang mengatakan bahwa dengan permainan, peserta didik mampu menangkap suatu symbol dengan berbagai perspektif dalam memecahkan suatu permasalahan, sehingga kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis akan berkembang pesat. Konten di dalam permainan pun dilengkapi dengan tulisan, angka-angka dan visual yang menarik perhatian anak didik, mampu

mengembangkan keterampilan literasi dan numerasi anak didik.

Motivasi Belajar Peserta Didik setelah Menerapkan *Game Based Learning*

Mengenai motivasi belajar peserta didik setelah penerapan GBL di kelas III D di SDN Kaliabang Tengah VII memiliki perubahan untuk semua peserta didik ke arah yang lebih baik sesuai dengan indikator yang peneliti pilih untuk mengukur motivasi belajar peserta didik. Indikator pertama adalah rajin mengerjakan tugas, walaupun belum bisa diterapkan sepenuhnya oleh peserta didik tetapi menunjukkan progres yang baik, dapat dilihat dengan hasil wawancara dan observasi yang peneliti telah lakukan di sekolah tersebut. Peserta didik terlihat peningkatan menjadi lebih tanggap dengan mengerjakan tugas yang diberikan guru setelah menerapkan GBL dan kembali ke model konvensional, meski hanya sebesar 80% saja yang mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, sisanya masih mencerna tugas dengan mengandalkan kemampuan yang peserta didik kuasai dan tidak secepat peserta didik yang lain. Guru tersebut akan memberikan

kemudahan terhadap peserta didik yang kurang tanggap, supaya memiliki rasa tanggung jawab dalam proses belajar dan meningkatkan kepercayaan dirinya secara perlahan.

Menurut pendapat peneliti peserta didik memerlukan waktu dan proses supaya peserta didik dapat disiplin dalam mengerjakan tugas yang diberikan secara konsisten dalam kegiatan pembelajaran. Untuk membentuk peserta didik tidak bias dihasilkan dan dilihat dalam waktu yang instan, perlu ketekunan dalam dirinya. Sejalan dengan pendapat oleh Dewi (2018: 18) yang berpendapat bahwa dengan mengerjakan tugas, peserta didik akan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang akan berdampak pada peningkatan prestasi. Jadi, capaian belajar akan lebih sempurna jika sering di latih sehingga memerlukan waktu untuk melihat hasilnya. Peneliti menyimpulkan bahwa, supaya peserta didik ingin berhasil dalam proses belajarnya, diperlukan menyelesaikan tugasnya dengan baik.

Indikator motivasi belajar berikutnya yaitu tidak mudah menyerah, berdasarkan jawaban dari narasumber wali kelas III D

menjelaskan bahwa beliau senang dengan peningkatan peserta didik yang tetap menyelesaikan tugas dengan baik meski kesulitan dalam mengerjakannya. Peserta didik yang mengalami kesulitan beberapa kali terlihat untuk bertanya langsung kepada guru dan mencari tahu lanjut, hal tersebut menandakan bahwa peserta didik tidak mudah menyerah dalam mengerjakan soal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru dan peserta didik, peneliti berpendapat bahwa dengan menerapkan GBL di kelas membuat peserta didik terlihat memiliki jiwa kompetitif untuk menyelesaikan tantangan, sehingga peserta didik termotivasi untuk memperbaiki kesalahan dan mencoba kembali. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan Nur'aini (Aditya, 2024: 4) yang menjelaskan dengan menerapkan GBL dapat merangsang peserta didik mampu berpikir kritis, bersifat edukatif dan bekerja sama untuk menyelesaikan masalah.

Selanjutnya berpegang teguh pada pendapatnya, setelah mewawancarai dan observasi yang peneliti lakukan kepada narasumber, peneliti mendapat hasil berupa terjadi

perbedaan sikap pada peserta didik. Peneliti melihat peserta didik sesekali berdebat ketika berdiskusi mengenai jawaban yang akan digunakan untuk menjawab soal. Tetapi tidak semua mengikuti pendapat temannya, masih terdapat peserta didik yang memaksakan pendapatnya namun guru langsung menegaskan kembali jawaban yang akan mereka pilih. Ketika sesi diskusi pun terlihat seorang peserta didik yang sangat mendominasi dalam kelompok untuk memberikan jawabannya karena ingin sekali memenangkan permainan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi kepada guru dan peserta didik, peneliti memiliki pendapat setelah penerapan model pembelajaran GBL di kelas III D terlihat peningkatan partisipasi dan keaktifan peserta didik, walaupun terlihat masih terdapat dominasi pendapat. Situasi tersebut menjadi pertanda diperlukannya guru mendampingi jalannya sesi diskusi sebagai menyeimbangkan keterlibatan supaya tiap-tiap peserta didik bias belajar secara perlahan menghargai pendapat temannya. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Djamarah (Sulistriani, 2021:59) menguraikan

bahwa guru juga memiliki peran sebagai fasilitator bagi peserta didik untuk memberikan serta menyampaikan materi pembelajaran dengan baik supaya tujuan dalam pembelajaran berhasil. Berlandaskan dengan pendapat tersebut maka bapak DP selaku wali kelas III D berhasil memiliki peran sebagai fasilitator bagi peserta didik terutama dalam sesi kelompok untuk memastikan jalannya permainan dengan baik.

Simpulan

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan game based learning di kelas 3 D SDN Kaliabang Tengah VII terbukti efektif mampu meningkatkan motivasi belajar peserta. Terlihat bahwa peserta didik terlibat aktif dan memiliki antusias yang tinggi dalam pembelajaran matematika. *Game based learning* mendorong perkembangan keterampilan peserta didik seperti kemampuan literasi numerasi peserta didik berkembang, melatih berpikir kritis, kolaboratif serta menjadikan pembelajaran menjadi berkesan.

Motivasi belajar peserta didik setelah penerapan *game based*

learning terbukti meningkat sesuai dengan indikator motivasi belajar yang peneliti gunakan yaitu rajin mengerjakan tugas, tidak mudah menyerah, berpegang teguh pada pendapatnya, kuat dalam keyakinan dan senang memecahkan soal-soal. GBL tidak sekadar meningkatkan semangat belajar dan tingkat kepercayaan diri peserta didik, namun juga melatih keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Aditya, M. N. (2024) Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di MTsN 1 Lamongan. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Buyung, (2022). Faktor Penyebab Rendahnya Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di SD 14 Semepriuk A. *JERR: Journal Of Educational Review and Research*. Vol 5 No. 1, 46-51.
- Dewi, S. S. (2018) Pengaruh Keaktifan Siswa Mengerjakan Tugas Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Yayasan Pendidikan Perkappen Tandun Grup (YP2TG) Kasikan Kecamatan Tapung Hulu Kabupaten Kampar. Skripsi thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Mayasari, N. dan Alimuddin, J. (2023). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Banyumas: Rizquna.
- Maulidina, M. A. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *JINOTEP*, Vol 4 No 2.
- 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 1. Skripsi: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistriani., Santoso, J., & Octaviani, S. (2021). Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School Education*, Vol. 1, No. 2.