



# EKSPLORASI PENERAPAN *GAME BASED LEARNING* TERHADAP MINAT DAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

Ulfa Shafira Putri Diasti<sup>1</sup>, Taufik<sup>2</sup>, Nur Romdlon Maslahul Adi<sup>3</sup>, Galuh Jefani Pambawati<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

<sup>4</sup>SD Islam Al-Chusnaini

## Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 28 November 2025

Revisi: 18 Januari 2026

Diterima: 23 Januari 2026

Diterbitkan: 30 April 2026

Keywords:

Game based learning, student interest, student comprehension

Kata Kunci:

Game based learning, minat peserta didik, pemahaman peserta didik

DOI :

10.31932/jpdp.v12i1.5751

Surel Korespondensi:

putridiastii@gmail.com

## Abstract

This study aimed to determine the effect of implementing Game-Based Learning on students' interest and understanding in Indonesian language learning, particularly on the topic of describing plants and animals in the surrounding environment both orally and in writing. The research used a descriptive method with a qualitative approach involving Grade IIIB students at SD Islam Al-Chusnaini. Data were collected through observation and analysis of Sumatif Tengah Semester (STS) report documents. The findings show that the implementation of Game-Based Learning had a positive impact on student learning outcomes. Most students achieved scores above 85, with an average score of 91.3. The success of this method was supported by active student participation in educational games, increased learning motivation, and enjoyable learning experiences aligned with students' learning styles. Game-Based Learning also created a more dynamic, interactive, and collaborative classroom environment, which contributed to improved student understanding of the learning material.

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran Game Based Learning terhadap peningkatan minat dan pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi mendeskripsikan tumbuhan dan hewan di lingkungan sekitar secara lisan dan tulis. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif pada siswa kelas IIIB SD Islam Al-Chusnaini, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan analisis dokumen rapor Sumatif Tengah Semester (STS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Sebagian besar siswa memperoleh nilai di atas 85, dengan rata-rata 91,3. Keberhasilan metode ini didukung oleh partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui permainan edukatif, peningkatan motivasi belajar, dan pengalaman belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa. Game Based Learning juga menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, interaktif, dan kolaboratif, yang berdampak pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi.

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

Copyright © 2026 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



## Pendahuluan

Pendidikan adalah dasar utama dalam pembentukan karakter seseorang dan mendorong

perkembangan masyarakat. Dari masa ke masa, pendidikan berperan penting sebagai dasar untuk meningkatkan kualitas hidup dan menjadi pendorong

utama dalam kemajuan suatu bangsa (Wardani dkk., 2024). Pendidikan berperan penting untuk mengembangkan kemampuan, mengasah keterampilan, membentuk karakter, serta menambah pengetahuan dan memperluas wawasan budaya. Secara keseluruhan, proses tersebut memberikan kontribusi penting terhadap kemajuan suatu bangsa. Di mana pendidikan dan proses pembelajaran merupakan dua komponen yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Proses pembelajaran ialah langkah strategis yang diterapkan oleh guru untuk memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik. Kegiatan ini pada dasarnya bertujuan untuk membentuk generasi yang cerdas, berintegritas, serta memiliki kompetensi yang berkualitas (Ansori dkk., 2022).

Pembelajaran yang optimal diperlukan suatu strategi yang tersusun secara sistematis, fleksibel dan adaptif. Di bidang pendidikan, guru berkewajiban mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan besar di masa mendatang (Putri dkk., 2025) Dalam konteks tersebut, guru

tidak hanya berperan sebagai penyampai materi. Seorang guru dituntut untuk berperan sebagai fasilitator yang berfungsi membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, guru mendorong mereka untuk berpikir secara kritis serta terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dirancang secara efektif dan diimplementasikan melalui metode yang kreatif berdampak positif terhadap perkembangan peserta didik. Dampak tersebut mencakup peningkatan pada aspek pengetahuan, penguasaan keterampilan serta pembentukan sikap. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada penyesuaian strategi pengajaran dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik secara tepat (Syahbani dkk., 2024).

Dalam mentransfer pengetahuan kepada peserta didik, aspek krusial bukan hanya isi materi, tetapi juga cara berlangsungnya proses pembelajaran (Kusumawati dkk., 2022). Proses pembelajaran harus dirancang secara tepat, relevan, dan sesuai dengan perkembangan terkini. Hal ini sangat menentukan

tercapainya tujuan pembelajaran. Keberhasilan proses belajar biasanya ditunjukkan melalui adanya perubahan perilaku atau meningkatnya kemampuan peserta didik (Fauzi dkk., 2023). Dengan demikian, efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan menjadi salah satu factor utama yang menentukan hasil belajar peserta didik.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang menarik karena mencakup berbagai kegiatan berbahasa seperti menulis, membaca, berbicara dan menyimak (Sapari, 2024). Selain itu, mata pelajaran Bahasa Indonesia juga terdapat banyak materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Contohnya cerita rakyat, fabel, puisi, serta kegiatan mendeskripsikan benda dan makhluk hidup. Materi materi tersebut berpotensi menumbuhkan minat belajar, memperkaya kosa kata serta daya pikir peserta didik. Namun, pada kenyataannya bagi peserta didik, mata pelajaran Bahasa Indonesia dianggap membosankan dan kurang menarik.

Materi Bahasa Indonesia memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar, memperkaya kosakata, serta mengembangkan daya pikir peserta didik. Namun, potensi tersebut belum sepenuhnya dimanfaatkan ketika proses pembelajaran. Harapan agar peserta didik terlibat secara aktif dan menikmati kegiatan berbahasa sering kali terhambat oleh penyampaian yang kurang bervariasi dan cenderung konvensional. Akibatnya, suasana belajar tidak dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik secara optimal. Akibatnya, tujuan pembelajaran sulit tercapai (Dewi dkk., 2025).

Dalam praktiknya, proses pembelajaran sering kali tidak sesuai harapan. Kegiatan belajar cenderung membosankan, menimbulkan kejenuhan, dan rasa kantuk pada peserta didik. Pembelajaran yang cenderung membosankan dapat menyebabkan rendahnya keaktifan peserta didik (Septiana dkk., 2025). Hal ini diperburuk dengan penerapan metode pembelajaran yang berorientasi pada guru (*teacher-centered*), akibatnya peserta didik hanya mendengarkan secara pasif

(Firmansyah & Jiwandono, 2022). Keterlibatan siswa sangat minim mereka enggan berpendapat atau bertanya, terutama saat menghadapi materi abstrak dan sulit. Aktivitas monoton seperti membaca, mencatat, dan mengerjakan banyak soal, terutama pada jam siang, membuat minat dan semangat belajar menurun, sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai.

Rendahnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia turut menjadi factor penyebab hasil belajar yang kurang optimal. Padahal, tingginya minat terhadap suatu hal merupakan faktor penting dalam mencapai tujuan yang diharapkan (Ansori dkk., 2025). Kesulitan yang dialami peserta didik dalam mempelajari Bahasa Indonesia mengakibatkan menurunnya minat mereka untuk mengikuti proses pembelajaran. Menurunnya minat belajar peserta didik salah satunya dapat disebabkan oleh penerapan metode pembelajaran oleh guru kurang menarik.

Pada praktik pembelajaran sehari-hari, guru masih menggunakan metode ceramah satu arah. Pada metode ini, guru menyampaikan

materi sedangkan peserta didik hanya mendengarkan tanpa keterlibatan aktif (Afiyah & Sutriyani, 2024). Pendekatan seperti ini membuat peserta didik berperan pasif, hanya menerima informasi, mengikuti instruksi, dan menyelesaikan tugas tanpa pemahaman yang mendalam (Dulyapit & Lestari, 2024). Kondisi ini sering menimbulkan frustrasi dan keengganan untuk melanjutkan proses pembelajaran. Situasi ini juga berdampak pada menurunnya minat mereka terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang seharusnya dapat disajikan lebih menyenangkan dan komunikatif (Aprijal dkk., 2020). Pada era modern ini, seorang guru diharapkan mampu menyampaikan pembelajaran dengan efektif dan efisien, serta memanfaatkan perkembangan teknologi yang terus berkembang (Septiana dkk., 2025). Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran interaktif sebagai solusi atas permasalahan yang ada pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Inovasi ini harus diimplementasikan dengan mengubah paradigma pembelajaran yang semula berorientasi pada guru (*teacher-centered*) menjadi pendekatan yang

berfokus pada peserta didik. Pendekatan ini menempatkan peserta didik sebagai individu aktif yang terlibat secara langsung berpartisipasi dalam proses membangun pengetahuannya (Kusumawati dkk., 2022). Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat diwujudkan melalui pengembangan berbagai model pembelajaran yang inovatif. Model ini bertujuan meningkatkan minat belajar serta pemahaman konsep Bahasa Indonesia bagi peserta didik sekolah dasar (Rahayu dkk., 2018).

*Game Based Learning* merupakan model pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan. Selain meningkatkan ketertarikan minat peserta didik, model ini juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu serta mendorong partisipasi aktif mereka selama proses pembelajaran (Shi & Shih, 2015). Selain itu, model ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran (Kusuma dkk., 2022).

Minat dapat didefinisikan sebagai suatu kecenderungan peserta

didik terhadap hal-hal yang disukai, yang menimbulkan perasaan senang yang berpengaruh terhadap pencapaian belajar mereka (Awe & Benghe, 2017). Menurut (Makki dkk., 2019) minat belajar merupakan proses pengembangan. Perkembangan ini dipengaruhi oleh dorongan dalam diri peserta didik atau pengaruh dari lingkungan. Factor-faktor tersebut mendorong keinginan untuk memahami suatu hal dan menciptakan pengalaman baru.

Menurut (AM, 2021) minat belajar berperan penting dalam menjaga kesinambungan dan mengarahkan proses pembelajaran agar tujuan tercapai. Seseorang yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih fokus dan menunjukkan antusiasme lebih besar saat mengikuti pelajaran dibandingkan dengan yang kurang berminat. Menurut (Nurhasanah & Sobandi, 2016) tingkat minat belajar seseorang dapat dievaluasi melalui empat indikator utama yaitu ketertarikan, motivasi, tingkat perhatian, serta pengetahuan. Peserta didik dengan minat belajar yang tinggi biasanya lebih mudah memahami materi. Sebaliknya, minat belajar yang

rendah dapat menghambat proses pemahaman tersebut.

Keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran yang tepat. Pembelajaran yang dirancang dengan efektif dan implementasikan dengan inovatif akan memberikan dampak positif pada perkembangan pengetahuan, sikap dan kompetensi peserta didik (Ansori dkk., 2025). Dengan model pembelajaran yang tepat, peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar serta berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu contohnya adalah *Game Based Learning* (Adinda Zuhria Rakhmah & Sugeng Pradikto, 2025).

Penelitian sebelumnya menunjukkan adanya perbedaan minat belajar dan pemahaman konsep peserta didik. Perbedaan tersebut terjadi antara kelompok peserta didik yang menggunakan *Game Based Learning* dan kelompok yang mengikuti metode pembelajaran konvensional. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* mampu meningkatkan minat belajar peserta didik sekaligus memperkuat

pemahaman konsep peserta didik. (Widiana, 2022). Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh (Anita & Ariani, 2024) mengungkapkan bahwa *Game Based Learning* berpengaruh positif terhadap peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fisika. Peningkatan tersebut tercapai melalui pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual dan menyenangkan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Islam dkk., 2024) menemukan bahwa penggunaan model *Game Based Learning* secara signifikan dapat berpengaruh pada minat atau motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa temuan penelitian tersebut, dapat dilihat bahwa penerapan *Game Based Learning* memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Temuan tersebut menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan memiliki peran strategis dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis bagaimana penerapan metode *Game*

*Based Learning* mempengaruhi peningkatan minat dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 3B.

### **Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut Lichtman (Suwarno, 2016), pendekatan kualitatif adalah metode yang diterapkan peneliti untuk mengumpulkan, mengelola, dan menafsirkan informasi melalui kegiatan seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi baik dalam konteks alami, sosial, maupun daring. Pendekatan ini menekankan pada pengumpulan data deskriptif sehingga lebih sesuai untuk jenis penelitian deskriptif.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode, yaitu observasi langsung pada proses pembelajaran di kelas. Selain itu dilakukan analisis dokumen berupa nilai rapor Sumatif Tengah Semester (STS) peserta didik guna meninjau perubahan hasil belajar setelah penerapan media tersebut. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 3B di SDI Al-Chusnaini sejumlah 26 siswa yang

telah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning*.

### **Hasil dan Pembahasan**

#### **Hasil**

Penerapan *Game Based Learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Hewan Dan Tumbuhan di Sekitar Kita menunjukkan suasana pembelajaran yang interaktif dan partisipatif. Selama kegiatan berlangsung, peserta didik tampak antusias mengikuti instruksi guru dan bersemangat dalam menyelesaikan setiap tantangan permainan. Meskipun pembelajaran dilaksanakan pada siang hari setelah jam istirahat, suasana kelas tetap hidup.

Selama proses pembelajaran berbasis permainan, peserta didik tampak lebih aktif dan antusias. Peserta didik terlihat antusias berdiskusi, bekerja sama dengan kelompok, serta berkompetisi secara sehat untuk menghasilkan deskripsi yang paling tepat. Kegiatan permainan seperti kuis deskripsi hewan/tumbuhan, tebak ciri-ciri, atau permainan kelompok mendeskripsikan hewan misterius mampu menciptakan suasana kelas

menjadi lebih hidup dan menyenangkan.



**Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran**

Peserta didik tidak hanya mendeskripsikannya secara lisan dan mampu menyebutkan nama-nama tertulis dengan penggunaan kalimat hewan dan tumbuhan, tetapi juga yang baik dan kosakata yang beragam.

**Tabel 1. Prosedur Pembelajaran**

Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p><b>Pendahuluan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar peserta didik serta memeriksa kehadiran peserta didik</li> <li>Peserta didik berdoa bersama sebelum pembelajaran dimulai</li> <li>Guru melakukan apersepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan</li> <li>Guru menyampaikan materi atau bab yang akan dipelajari peserta didik dan memotivasi peserta didik mengenai pentingnya belajar materi itu.</li> </ul> <p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p>	5 menit
<p><b>Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran dengan pendekatan <i>Game-Based Learning</i>.</li> <li>Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil.</li> <li>Guru menjelaskan prosedur kegiatan dan memastikan setiap kelompok memahami Langkah-langkah yang akan dilakukan</li> <li>Guru dan peserta didik bersama-sama menetapkan kesepakatan mengenai pelaksanaan kegiatan</li> <li>Peserta didik berpartisipasi aktif dan antusias dalam pelaksanaan pembelajaran <i>Game-Based Learning</i></li> <li>Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mengerjakan materi yang telah dijelaskan, kemudian menyampaikan hasilnya.</li> <li>Guru memberi umpan balik</li> </ul>	60 menit
<p><b>Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyampaikan refleksi pada peserta didik</li> <li>Guru meminta perwakilan untuk menyimpulkan materi pembelajaran</li> <li>Guru bersama peserta didik mengulas dan menyimpulkan materi pembelajaran</li> <li>Peserta didik melakukan doa bersama setelah pembelajaran berakhir</li> <li>Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam sebelum keluar kelas</li> </ul>	10 menit

Dari implementasi *Game Based Learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan peningkatan termotivasi peserta didik. Peserta didik yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian untuk berbicara, bekerja sama dengan teman sekelompok, serta lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Mereka juga lebih antusias bekerja sama dengan teman sekelompok selama kegiatan berlangsung. Peserta didik juga tampak lebih fokus dan terlibat selama pembelajaran berlangsung.

Berikut adalah hasil belajar peserta didik untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah mereka mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode *Game Based Learning*. Rata-rata nilai peserta didik berada di atas 75 dan mayoritas mencapai kompetensi. Berikut adalah beberapa sampel hasil capaian kompetensi peserta didik kelas 3B pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil dokumentasi nilai rapor Sumatif Tengah Semester (STS).

**Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik**

No	Nama Peserta didik	Nilai	Capaian Kompetensi
1.	ARG	95	Menunjukkan penguasaan yang sangat baik dalam mendeskripsikan berbagai jenis tumbuhan dan hewan di lingkungan sekitar, baik secara lisan dan tertulis, menggunakan kosakata serta struktur kalimat yang tepat.
2.	AHP	93	Menunjukkan penguasaan yang sangat baik dalam mendeskripsikan berbagai jenis tumbuhan dan hewan di lingkungan sekitar, baik secara lisan dan tertulis, menggunakan kosakata serta struktur kalimat yang tepat.
3.	ARI	92	Menunjukkan penguasaan yang sangat baik dalam mendeskripsikan berbagai jenis tumbuhan dan hewan di lingkungan sekitar, baik secara lisan dan tertulis, menggunakan kosakata serta struktur kalimat yang tepat.
4.	AAS	96	Menunjukkan penguasaan yang sangat baik dalam mendeskripsikan berbagai jenis tumbuhan dan hewan di lingkungan sekitar, baik secara lisan dan tertulis, menggunakan kosakata serta struktur kalimat yang tepat.
5	ASS	95	Menunjukkan penguasaan yang sangat baik dalam mendeskripsikan berbagai jenis tumbuhan dan hewan di lingkungan sekitar, baik secara lisan dan tertulis, menggunakan kosakata serta struktur kalimat yang tepat.
<b>Rata-rata</b>			<b>91,3</b>

Hasil observasi selama proses pembelajaran, diketahui bahwa rata-

rata nilai peserta didik kelas 3B SDI Al-Chusnaini pada mata pelajaran

Bahasa Indonesia setelah penerapan metode *Game Based Learning* mencapai 91,3. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik telah memenuhi bahkan melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Adapun tujuan pembelajaran dalam kegiatan ini adalah: "Menunjukkan penguasaan yang sangat baik dalam mendeskripsikan tumbuhan dan hewan yang ada di lingkungan sekitar secara lisan dan tertulis menggunakan kosakata dan struktur kalimat yang tepat".

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game Based Learning* tidak hanya meningkatkan prestasi akademik peserta didik, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar mereka. Berdasarkan hasil penilaian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik kelas 3B secara keseluruhan menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam mendeskripsikan tumbuhan dan hewan yang ada di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu mengungkapkan hasil pengamatannya secara lisan dan tertulis dengan penggunaan kosakata dan struktur kalimat yang tepat.

## **Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Game Based Learning* terhadap minat dan pemahaman peserta didik dalam materi mendeskripsikan tumbuhan dan hewan di lingkungan sekitar secara lisan dan tertulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran.

Penyajian data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *Game Based Learning* memberikan pengaruh signifikan pada capaian hasil belajar peserta didik kelas 3B. Berdasarkan dokumentasi nilai dari Sumatif Tengah Semester (STS), seluruh peserta didik berhasil memperoleh nilai di atas 85, dengan nilai rata-rata nilai mencapai 91,3. Hasil ini menandakan bahwa peserta didik dapat memenuhi kompetensi yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan ini sangat efektif dalam menyampaikan materi mendeskripsikan tumbuhan dan hewan, yang biasanya kurang diminati

peserta didik, menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Selain peningkatan prestasi akademik, metode *Game Based Learning* juga memberikan dampak positif pada motivasi belajar peserta didik. Pendekatan ini memperkuat pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi bagi peserta didik, tetapi juga memenuhi kebutuhan belajar yang berbeda. Peserta didik dengan gaya belajar visual, auditori, atau kinestetik dapat terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui berbagai permainan edukatif seperti kuis interaktif, deskripsi kelompok, dan tebak kata. Aktivitas-aktivitas tersebut memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan preferensi mereka, sekaligus meningkatkan antusiasme dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Disamping itu, lingkungan belajar yang menyenangkan dan nyaman mendorong peserta didik untuk berani mencoba dan berbuat salah tanpa rasa takut. Keberanian ini dapat mempercepat penguasaan kompetensi berbahasa mereka, baik

dalam bentuk kelancaran berbicara (*fluency*) maupun ketepatan tata bahasa (*accuracy*). Dengan demikian, terbukti bahwa faktor afektif seperti rasa nyaman memiliki peran yang krusial dalam mendukung keberhasilan pembelajaran.

Hasil penelitian memperkuat pandangan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti *Game Based Learning*, terbukti dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Melalui kegiatan bermain terstruktur dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berbahasa dan tulisan dengan lebih efektif.

Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan emosional dan interaktif peserta didik dalam pembelajaran memainkan peran penting dalam keberhasilan pendidikan. Ketika peserta didik merasa senang, tertantang, dan berperan langsung dalam kegiatan belajar, mereka cenderung lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran. Terlebih pada usia sekolah dasar, pendekatan yang menyenangkan

seperti permainan menjadi kunci dalam mempertahankan fokus dan

semangat belajar (Cahyanto & Pabrawati, 2019).

## Simpulan

Penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* terbukti efektif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 3B pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi mendeskripsikan tumbuhan dan hewan di lingkungan sekitar secara lisan dan tertulis di SDI Al-Chusnaini. Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai mencapai 91,3 dan mayoritas peserta didik berhasil melampaui batas ketuntasan minimum. Keberhasilan model ini didorong oleh partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran melalui permainan edukatif, peningkatan motivasi belajar, serta pengalaman belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik. *Game Based Learning* juga menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, interaktif, dan kolaboratif, yang berdampak pada peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi.

## Daftar Pustaka

- Adinda Zuhria Rakhmah & Sugeng Pradikto. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran yang Efektif terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah SMA Negeri 3 Pasuruan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 3(1), 184–198.
- Afiyah, K. N., & Sutriyani, W. (2024). Efektivitas metode game-based learning berbantuan media flashcard pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 5(2), 171–180.
- AM, S. (2021). *Interaksi dan Motivasi Belajar*. PT Raja Grafindo.
- Anita, G., & Ariani, T. (2024). Pengaruh *Game Based Learning* terhadap Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa: Literature Review. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 3(5), Article 5.
- Ansori, A., Husarida, H., & Hasirah, H. (2022). Student's Religious Character (Viewed From the Human Resource Management Perspective). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 4306–4314.
- Ansori, A., Sabrifha, E., & Junadi, M. (2025). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan Model Pembelajaran Student

- Team Achievement Division (STAD). *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 149-164.
- Aprijal, A., Alfian, A., & Syarifudin, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 6(1), 76-91.
- Awe, E. Y., & Benge, K. (2017). Hubungan Antara Minat Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPA Pada Siswa SD. *Journal of Education Technology*, 1(4), Article 4.
- Cahyanto, I. D., & Pabrawati, M. N. (2019). Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers, 0*, Article 0.
- Dewi, R. P., Ramadhani, R., Rahayu, R. A., Media, A., & Suriani, A. (2025). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kurangnya Minat Baca Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(2), 304-319.
- Dulyapit, A., & Lestari, S. (2024). *Metode Ceramah Dalam Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah: Analisis Literatur Tentang Implementasi Dan Dampaknya*. 4(2).
- Fauzi, M. R., Riswari, L. A., & Ermawati, D. (2023). *Penerapan Model Jigsaw Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. 09*.
- Firmansyah, A., & Jiwandono, N. R. (2022). Kecenderungan Guru dalam Menerapkan Pendekatan Student Centre Learning dan Teacher Centre Learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Guru Indonesia*, 2(1), 33-39.
- 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), Article 3.
- Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 28-37.
- Kusumawati, M., Abidin, D., Bujang, B., Haqiyah, A., Mylsidayu, A., Basri, H., Ridlo, A. F., Iskandar, T., Siregar, Y. L., Mamesah, E. D., Aini, K., & Ekowati, E. (2022). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). *MADDANA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), Article 2.
- Makki, M. I., Psi, M., & Pd, M. (2019). *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran*.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai

- Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128–135.
- Putri, S. Y., Rahma, D. N., Silvarana, I. D., & Baqi, F. A. (2025). *Peran Guru dalam Meningkatkan Keterampilan Siswa melalui "Project Based Learning" untuk Mengatasi Permasalahan Pembelajaran.*
- Rahayu, A. F., Manzilatusifa, U., & Lisnawati, C. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournamen) Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 4(2), 113–119.
- Sapari, A. S. (2024). *Analisis Minat Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Vii-I Smp Negeri 4 Cimahi. 1.*
- Septiana, E., Fakhriyah, F., & Santoso, D. A. (2025). Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Wordwall Terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 35–45.
- Shi, Y.-R., & Shih, J.-L. (2015). Game Factors and Game-Based Learning Design Model. *International Journal of Computer Games Technology*, 2015(1), 549684.
- Suwarno, S. (2016). Pengantar Penelitian Kualitatif. *JPMIPA\_FKIP Universitas Sanata Dharma*, 1–7.
- Syahbani, N., Nisa, K., Jalal, M., Nurhasanah, A., Junaidi, M., & Ansori, A. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1159–1167.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140.
- Widiana, I. 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), Article 1.