

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA
SUBTOPIK HUBUNGAN ANTAR SUDUT MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
GAME BASED LEARNING (GBL)**

Listya Rohma Wati¹, Mintohari², Choirul Anam³

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya, ³SD Negeri Jombatan

[1rohma.listya@gmail.com](mailto:rohma.listya@gmail.com), [2mintohari@Unesa.ac.id](mailto:mintohari@Unesa.ac.id), [3denirul1970@gmail.com](mailto:denirul1970@gmail.com)

ABSTRACT

Low student learning outcomes in math classes, particularly in the subtopic of relationships between angles, form the basis of this study. The main purpose of this study is to use the Game Based Learning (GBL) learning model to improve the learning outcomes of grade V students of SDN Jombatan. The research method used is Classroom Action Research collaboratively with field supervisors and pamong teachers. Data collection techniques include test and observation instruments. Both observation and test tools are used as data collection methods. Three stages of research were conducted: pre-cycle, cycle I, and cycle II. With an average score of 48.38, the pre-cycle student learning mastery percentage was a mere 18.92%. With an average score of 73.92%, the mastery percentage rose to 67.57% in cycle I. Student learning results improved further in cycle II, averaging 87.04% with a score of 86.49%. These results imply that fifth-grade students at SDN Jombatan can improve their learning outcomes by using the Game Based Learning learning paradigm to the subtopic of relationships between angles.

Keywords: game based learning, learning outcomes, relationship between angles.

ABSTRAK

Hasil belajar siswa yang rendah di kelas matematika, khususnya dalam subtopik hubungan antar sudut, menjadi dasar penelitian ini. Tujuan utama penelitian ini adalah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Jombatan. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) secara kolaboratif dengan dosen pembimbing lapangan dan guru pamong. Teknik pengumpulan data meliputi instrumen tes dan observasi. Baik alat observasi maupun uji digunakan sebagai metode pengumpulan data. Tiga tahap penelitian dilakukan: pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Dengan skor rata-rata 48,38, persentase penguasaan belajar siswa pra-siklus hanya 18,92%. Dengan nilai rata-rata 73,92%, persentase penguasaan naik menjadi 67,57% pada siklus I. Hasil belajar siswa meningkat lagi pada siklus II dengan rata-rata 87,04% dengan skor 86,49%. Hasil ini menyiratkan bahwa siswa kelas V di SDN Jombatan dapat meningkatkan hasil belajar mereka dengan

menggunakan paradigma pembelajaran *Game Based Learning* ke subtopik hubungan antar sudut.

Kata Kunci: *game based learning*, hasil belajar, hubungan antar sudut.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan gerbang ilmu pengetahuan dan informasi. Dengan mengenyam pendidikan, individu dapat mempelajari berbagai disiplin ilmu, memperluas wawasan, dan mengembangkan keterampilan yang berguna untuk diri sendiri, keluarga, serta bangsa dan negara.

Meningkatkan kualitas pendidikan penting untuk membangun basis sumber daya manusia yang kompetitif secara global. Di Indonesia, peningkatan kualitas pendidikan merupakan fokus utama pembangunan nasional untuk meningkatkan daya saing sumber daya manusia. Pendidikan memegang peranan penting dalam menentukan masa depan suatu negara (Sukmawati & Riza, 2023). Pendidikan mencakup semua hal, seperti siswa, guru, kurikulum, sarana prasarana, dan pembelajaran.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan sistem yang kompleks dengan berbagai komponen saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen-komponen ini, yaitu

tujuan, materi, metode, dan evaluasi, harus diperhatikan dengan seksama oleh guru untuk mencapai pembelajaran yang efektif. (Rusman, 2015). Agar proses belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat terpenuhi, siswa juga harus dilibatkan dalam proses pembelajaran selain guru. Menurut pendapat Nana Sudjana dalam buku *Strategi Belajar-Mengajar Di Kelas* (Hamiyah & M. Jauhar, 2014) belajar bukan sekadar menerima informasi, melainkan suatu proses transformatif yang membawa perubahan pada diri individu. Perubahan ini melampaui ranah pengetahuan dan pemahaman, dan merambah ke berbagai aspek, seperti keterampilan, kecakapan, sikap, tingkah laku, dan kebiasaan. Dengan kata lain, belajar adalah sebuah perjalanan yang mentransformasi individu secara menyeluruh.

Hasil belajar bagaikan cerminan pencapaian tujuan pembelajaran. Sejauh mana tujuan tercapai, dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Di sisi lain, tujuan pembelajaran menjadi

gambaran kondisi ideal yang ingin dicapai setelah proses belajar tuntas. Dengan kata lain, keduanya saling berkaitan dan tak terpisahkan. (Raturmanan dan Theresia, 2015).

Dalam pendidikan di Indonesia matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar di Indonesia, bersama dengan mata pelajaran lainnya. Matematika menjadi disiplin ilmu yang memiliki kaitan erat dengan disiplin ilmu lainnya, contoh fisika dan kimia yang dalam teori dan penerapannya tidak lepas dari matematika. Di era penuh gejolak dan transformasi ini, matematika hadir sebagai ilmu dasar yang tak tergantikan. Kemampuannya dalam melatih nalar logis, memecahkan masalah, dan berpikir kritis menjadikannya bekal berharga untuk menghadapi perubahan dalam kehidupan. Matematika membantu siswa berfikir logis, kritis, cermat, dan kreatif. Namun, matematika cenderung menjadi disiplin ilmu yang menakutkan bagi siswa karena kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami pembelajaran matematika, sehingga hal tersebut mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara dengan Mega Sukma A,

S.Pd selaku guru kelas V di SD Jombatan yang dilakukan oleh peneliti. Salah satu permasalahan yang dialami oleh siswa adalah mata pelajaran matematika pada subtopik hubungan antar sudut.. Kesulitan yang dihadapi siswa dalam menyelesaikan soal terjadi karena siswa kurang memahami tentang sudut, pengurangan dan penambahan sudut, serta keterkaitan sudut satu dengan sudut lainnya.

Temuan dari observasi dan wawancara yang dilakukan juga didukung dengan hasil pre-test yang dilakukan oleh peneliti, berdasarkan hasil pre-test menunjukkan bahwa hasil belajar yang didapatkan siswa kelas V masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari sedikitnya presentase siswa yang mencapai ketuntasan minimal. Hanya tujuh dari 37 murid yang memenuhi kriteria minimal. Berarti hanya 18,9% siswa kelas V yang tuntas belajar matematika. Permasalahan ini terjadi karena siswa masih kesulitan dalam memahami subtopik tersebut karena pembelajaran yang masih pasif, dimana pembelajaran berjalan satu arah dengan siswa dalam pembelajaran hanya mendengarkan dan mencatat apa yang saat guru

menyampaikan materi. Aktivitas tanya jawab hanya terjadi di saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa, siswa juga kurang berminat saat proses belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* atau pembelajaran berbasis permainan. *Game Based Learning (GBL)* merevolusi proses belajar dengan memadukan edukasi, kesenangan, dan elemen permainan. Pendekatan kreatif ini meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang ramah, menyenangkan, dan dinamis. Hasilnya, materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan diingat, serta menumbuhkan kecintaan belajar dalam diri siswa. (Prayitno & Amattitis, 2019)

Penerapan model pembelajaran bertema game dapat menjadi strategi efektif untuk mengatasi kebosanan siswa, meningkatkan keterlibatan mereka, dan mendorong mereka untuk belajar secara aktif, agar siswa dapat memahami materi pelajaran lebih lengkap dan mencapai tujuan pembelajaran yang memuaskan. Model pembelajaran berbasis permainan berfokus pada elemen-

elemen seperti kepuasan, perhatian, relevansi, kepercayaan diri, keterkaitan, keterampilan sosial, pelatihan pengetahuan, perolehan keterampilan kognitif dan sosial, peningkatan pola pikir, dan pertumbuhan. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis permainan, pendidik dapat meningkatkan partisipasi siswa, motivasi, kemampuan kognitif taktis, dan prestasi akademik secara keseluruhan, menciptakan lingkungan yang lebih kondusif untuk belajar dan pemahaman siswa. (Syamsuar & Zelhendri, 2021)

Game Based Learning (GBL) menghadirkan petualangan belajar yang terstruktur dan bermakna. Berikut enam langkah jitu dalam penerapannya: 1) memilih Game yang tepat, 2) memperkenalkan konsep permainan, 3) menyepakati aturan, bermain dan berkarya, 4) merangkum pengetahuan, dan 5) evaluasi. (Prayitno & Amattitis, 2019)

Setiap model pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan. Menurut Prayitno & Amattitis (2019) Beberapa kelebihan dari model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* menawarkan pengalaman belajar yang imersif dan

aktif, di mana siswa berperan langsung dan bersenang-senang dalam prosesnya. Pendekatan ini meningkatkan retensi pengetahuan dan pemahaman dengan cara yang mudah diingat dan menawan bagi siswa. Salah satu kelebihan GBL adalah Membiarkan siswa untuk bebas mengekspresikan diri dan membuat keputusan akan menumbuhkan kemandirian dan daya cipta mereka. Namun, GBL juga memiliki beberapa kekurangan, GBL kesulitan untuk melibatkan seluruh siswa jika jumlahnya terlalu banyak. Hal ini dapat membuat sesi kurang kondusif dan riuh, mengganggu kelas-kelas disampingnya. Selain itu, GBL membutuhkan persiapan dan perencanaan yang matang dari pendidik, serta memilih permainan yang sesuai dengan tetap mengingat tujuan pembelajaran.

Pada penelitian terdahulu mengenai *Game Based Learning* menyatakan bahwa *Game Based Learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian ini sudah dilakukan oleh Maulida, Sukadi, & Sri (2022). Menurut temuan, ada peningkatan 65% dalam hasil belajar siswa ketika *Game Based Learning* (GBL) digunakan. Hasil penelitian

yang dilakukan oleh Noviyanti (2018) menyimpulkan bahwa kelas kontrol (tidak menerapkan *Game Based Learning*) mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 78,04 % dan kelas eksperimen (yang menerapkan *Game Based Learning*) mengalami peningkatan sebesar 88,09%

Berlandaskan pada paparan latar belakang, peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Jombatan pada Subtopik Hubungan Antar Sudut Melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)".

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK bersifat sistematis dan reflektif, dimana guru berperan sebagai peneliti dan pelaku tindakan. (Laksono & Tatag, 2018)

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang digunakan

untuk memperbaiki proses, dimulai dari menemukan masalah hingga menyelesaikan masalah tersebut (Payatya et al, 2022). Dengan melaksanakan PTK yang terencana dan tersusun dapat meningkatkan ketrampilan guru dalam memberikan pembelajaran yang berkualitas, dan meningkatkan pembelajaran siswa

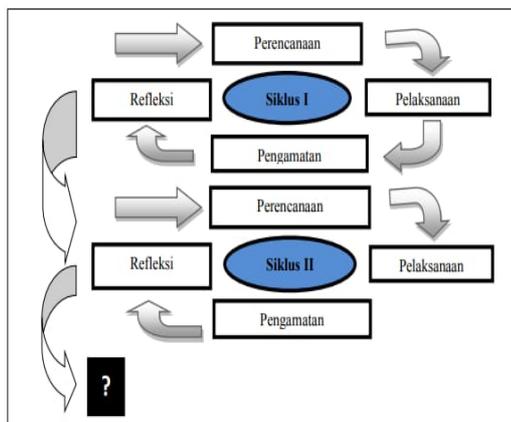
Penelitian Tindakan Kelas ini tidak hanya dilaksanakan oleh guru, namun dilaksanakan secara kolaboratif bersama dosen pembimbing lapangan, guru pamong, dan mahasiswa. Penelitian Tindakan Kolaboratif merupakan penelitian dimana peneliti berkolaborasi dengan orang yang berkaitan (Sugiyono, 2019). kolaborasi yang dilakukan merupakan kunci utama dalam meningkatkan efektivitas dan keberhasilan PTK. Dengan semangat kolaborasi, para guru dan pemangku kepentingan lainnya dapat bersatu padu untuk menggali permasalahan riil, merumuskan solusi yang tepat, dan menghasilkan temuan yang bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran matematika hubungan subtopik antar sudut melalui penerapan model

pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). Penelitian ini dimulai dengan identifikasi permasalahan yang dihadapi guru dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya, dilakukan refleksi untuk merumuskan solusi atas permasalahan tersebut. Kemudian, solusi-solusi tersebut diimplementasikan melalui serangkaian tindakan yang terencana dan terstruktur. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Jombatan Kecamatan Jombang Kabupaten tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 37 siswa, terdiri dari 17 laki-laki dan 20 perempuan. Penelitian ini dilakukan pada semester II Tahun Ajaran 2023/2024 yaitu pada bulan April.

Desain penelitian yang digunakan adalah Model Kurt Lewin. Terdapat 4 komponen yang dikenalkan dalam PTK, yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (c) pengamatan, dan (d) refleksi. Keempat komponen tersebut saling berkaitan satu sama lain, model ini memungkinkan peneliti untuk melakukan PTK dalam beberapa siklus, tanpa batasan jumlah. Penelitian akan diakhiri ketika data menunjukkan bahwa hasil yang didapatkan telah memenuhi standar

yang ditetapkan oleh peneliti. (Payatya et al, 2022)



Gambar 1. Model PTK Kurt Lewin

Hasil belajar siswa, atau data kuantitatif, adalah hasil dari penelitian ini. PTK ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menganalisis data yang didapatkan. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan tes dengan soal evaluasi dan observasi. Hasil skor peserta didik diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

(Amir, 2019)

Dilanjutkan menghitung hasil tes rata-rata dengan rumus berikut:

$$M = \frac{\sum X}{\sum N} \quad (\text{Amir, 2019})$$

Keterangan :

M = Mean (rata-rata)

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor

$\sum N$ = Jumlah siswa

Presentase ketuntasan dapat dihitung melalui rumus:

$$\text{Presentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

(Amir, 2019)

Sedangkan, presentase ketidaktuntasan didapatkan melalui rumus:

$$\text{Presentase Ketidaktuntasan} = \frac{\text{Jumlah Siswa Tidak Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

(Amir, 2019)

Langkah berikutnya, mengkategorikan hasil belajar dengan pedoman berikut:

No.	Nilai	Kategori
1.	86-100	Sangat Baik
2.	71-85	Baik
3.	66-70	Cukup
4.	56-65	Kurang
5.	<55	Sangat kurang

Tabel 1. Kategori Hasil Belajar

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan peneliti difokuskan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Jombatan pada subtopik materi hubungan antar sudut, skor hasil belajar siswa kelas V SDN Jombatan dijadikan sebagai hasil

penelitian yang telah dilakukan sesuai tahapan yang telah disusun, yaitu:

Pra Siklus

Tahap pra siklus dilakukan pada tanggal 28 Maret 2024, pada tahap ini dilakukan pengamatan dikelas, mewawancarai guru dan pre-test. Dari kegiatan pre-test didapatkan hasil berikut :

Nlai rata-rata:

$$M = \frac{1790}{37} = 48,38$$

Dari hasil diatas termasuk dalam kategori sangat kurang.

Presentasi ketuntasan hasil belajar tahap pra siklus:

$$\begin{aligned} & \textbf{Presentase Ketuntasan} \\ & = \frac{7}{37} \times 100\% = 18,92\% \end{aligned}$$

Presentasi ketidaktuntasan hasil belajar tahap pra siklus:

$$\begin{aligned} & \textbf{Presentase Ketidaktuntasan} \\ & = \frac{30}{37} \times 100\% = 81,08\% \end{aligned}$$

Dari hasil di atas menunjukkan perolehan hasil belajar rata-rata 48,38. Terdapat 7 orang tuntas diatas KKTP, sedangkan 30 orang belum mampu mencapai KKTP ditunjukkan presentase 18,92%. Diperoleh nilai paling tinggi 85 dan nilai paling rendah 15.

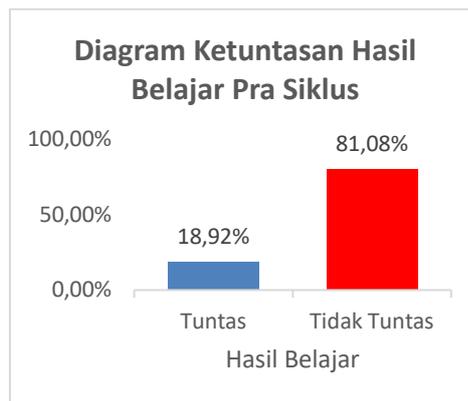


Diagram 1. Diagram Ketuntasan Tahap Pra Siklus

Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada 2 April 2024. Pembelajaran dilaksanakan selama 3 JP (2x35 menit) di ruang kelas V-B SDN Jombatan Jombang. Tahapan pada Siklus I:

Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran, mulai dari Modul Ajar, Bahan Ajar, LKPD, Intrumen Penilaian. Selain itu dilengkapi dengan media pembelajaran berupa powerpoint.

Pada tahap implementasi dan observasi, dilakukan pelaksanaan pembelajaran berdasarkan modul ajar yang telah dirancang sebelumnya. Kegiatan awal, inti, dan akhir termasuk pada tahap ini. Pada kegiatan siklus I ini peserta melakukan pembelajaran dengan menggunakan

model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan berbantuan *Kahoot*.

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis web. *Kahoot* memungkinkan guru untuk menggunakan kuis dengan multimedia seperti teks, video, dan gambar dan menjadikannya menjadi kuis untuk individu maupun kelompok. *Kahoot* menyajikan kuis atau game yang sederhana, sehingga mudah dipahami dan dimainkan oleh siswa. *Kahoot* menawarkan beberapa keuntungan untuk proses belajar mengajar yaitu meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar dengan melibatkan mereka dalam pembelajaran berbasis permainan interaktif (Hardianti, 2023)

Melalui tes yang dijalankan pada siklus I menghasilkan data sebagai berikut:

Nilai rata-rata:

$$M = \frac{2735}{37} = 73,92$$

Dari hasil diatas termasuk dalam kategori baik.

Presentasi ketuntasan hasil belajar tahap pra siklus

$$\text{Presentase Ketuntasan} = \frac{25}{37} \times 100\% = 67,57\%$$

Presentasi ketidaktuntasan hasil belajar tahap pra siklus:

$$\text{Presentase Ketidaktuntasan} = \frac{12}{37} \times 100\% = 32,43\%$$

Dari hasil di atas menunjukkan perolehan hasil belajar rata-rata 73,92. Terdapat 12 orang belum mampu mencapai KKTP, sedangkan 25 orang dinyatakan tuntas dengan mencapai KKTP ditunjukkan presentase 67,57%. Diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 35.

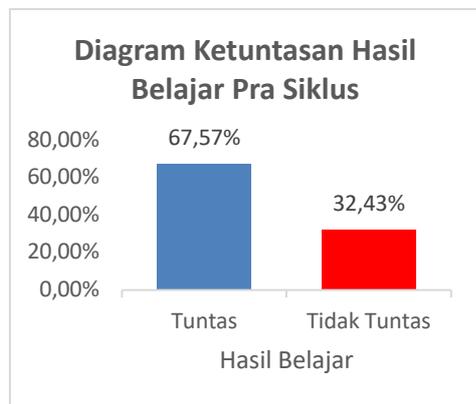


Diagram 2. Diagram Ketuntasan Tahap Siklus I

Setelah pelaksanaan pembelajaran, selanjutnya dilakukan tahap pengamatan (observasi) dari hasil observasi dapat diketahui siswa lebih terlibat dalam pelajaran, bersemangat untuk belajar, dan aktif. Siswa terlihat aktif dalam pembelajaran, melakukan tanya

jawab, bekerja sama secara aktif dan melaksanakan *game kahoot* dengan antusias.

Tahap refleksi, dari hasil refleksi didapatkan bahwa *Game Based Learning* (GBL) dilaksanakan dengan baik. Namun masih terdapat siswa yang belum mendapat hasil belajar sesuai dengan kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) dengan demikian, peneliti membuat keputusan untuk melakukan siklus II penelitian. **Siklus II**

Siklus II dilaksanakan pada 4 April 2024. Pada siklus II dilakukan pengulangan tahapan penelitian tindakan kelas, dengan mengubah aplikasi yang digunakan agar siswa dapat lebih memahami pembelajaran. Pada siklus sebelumnya, pelaksanaan *Game Based Learning* (GBL) dengan berbantuan aplikasi *Kahoot*, maka pada siklus II ini akan dilaksanakan *Game Based Learning* dengan berbantuan *Blooket*.

Blooket adalah layanan yang relatif baru yang menyediakan instruktur dengan pilihan trivia dan kuis online (Hadi Nugroho & Romadhon, 2022). Sama dengan *kahoot*, *blooket* juga merupakan platform pembelajaran berbasis web, namun dengan fitur yang lebih

menarik. *Blooket* menghadirkan mode permainan yang menarik, baik dilakukan secara individu maupun kelompok. *Blooket* memberi pengalaman belajar dengan berbagai konten yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan melalui penguasaan informasi yang diperoleh tanpa disadarinya (Nur'aeni & Erlangga, 2023)

Pada tahap perencanaan ini, peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran, mulai dari Modul Ajar, Bahan Ajar, LKPD, Instrumen Penilaian. Selain itu dilengkapi dengan media pembelajaran berupa powerpoint.

Pada tahap implementasi dan observasi, dilakukan pelaksanaan pembelajaran berdasarkan modul ajar yang telah dirancang sebelumnya. Tahap ini mencakup kegiatan awal, inti, dan akhir pembelajaran.

Melalui tes pada siklus II diperoleh hasil sebagai berikut:

Nlai rata-rata:

$$M = \frac{32205}{37} = 87,04$$

Dari hasil diatas termasuk dalam kategori sangat baik.

Presentasi ketuntasan hasil belajar tahap pra siklus:

Presentase Ketuntasan

$$= \frac{32}{37} \times 100\% = 86,49\%$$

Presentasi ketidaktuntasan

hasil belajar tahap pra siklus:

Presentase Ketidaktuntasan

$$= \frac{5}{37} \times 100\% = 13,51\%$$

Dari hasil di atas menunjukkan perolehan hasil belajar rata-rata 87,04 Terdapat 5 orang belum mampu mencapai KKTP, sedangkan 32 orang dinyatakan tuntas dengan mencapai KKTP ditunjukkan presentase 86,49%. Diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50.

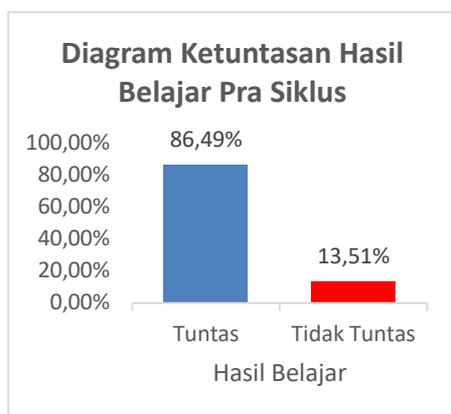


Diagram 3. Diagram Ketuntasan
Tahap Siklus II

Setelah pelaksanaan pembelajaran, selanjutnya dilakukan tahap pengamatan (observasi) dari hasil observasi dapat diketahui siswa lebih aktif, antusias, dan bersemangat

dalam mengikuti pembelajaran. Siswa terlihat aktif dalam pembelajaran, melakukan tanya jawab, bekerja sama secara aktif dan melaksanakan *game booklet* dengan antusias.

Tahap refleksi, dari hasil refleksi didapatkan bahwa *Game Based Learning* (GBL) dilaksanakan dengan baik. Terjadi kenaikan presentase ketuntasan menjadi 86,49%. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Jombatan pada mata pelajaran matematika subtopik hubungan antar sudut mengalami peningkatan yang sangat baik dan ketuntasan hasil belajar siswa telah tercapai. Peningkatan hasil belajar mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II			
Keterangan	Hasil Belajar		
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	48,38	73,92	87,04
Nilai tertinggi	85	100	100
Nilai terendah	15	35	50
Siswa tuntas	7	25	32
Siswa tidak tuntas	30	12	5
Presentase Ketuntasan	18,92 %	67, 57 %	86,49 %
Presentase Ketidaktuntasan	81. 02 %	32,43 %	13, 51 %

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dari kegiatan pra siklus, siklus I dan siklus II.

Temuan penelitian ini didukung oleh temuan Winatha & I (2020), yang menemukan bahwa *Game Based Learning* dapat meningkatkan nilai prestasi siswa. Secara spesifik, rata-rata skor prestasi belajar mahasiswa di kelas kontrol meningkat sebesar 8,25 poin, sedangkan rata-rata skor prestasi belajar mahasiswa di kelas eksperimen meningkat signifikan sebesar 29,93 poin ketika *Game Based Learning* diterapkan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri Jombatan tahun pelajaran 2023/2024 dapat diambil kesimpulan bahwa Hasil

belajar matematika kelas V siswa SD Negeri Jombatan dapat ditingkatkan dengan pelaksanaan pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dalam subtopik hubungan antar sudut. Hasil pra-siklus menunjukkan hal ini, dengan persentase ke 18,92% ketuntasan dan nilai rata-rata 43,38. Persentase ini meningkat pada siklus I menjadi 67,57% dan nilai rata-rata 73,92, dan pada siklus II menjadi 86,49% dan nilai rata-rata 87,04.

Diharapkan bahwa penelitian ini akan membantu dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sambil memungkinkan siswa untuk menikmati pembelajaran dan mencapai potensi penuh mereka.

Saran untuk peneliti selanjutnya, dapat melakukan pengembangan penelitian terkait *Game Based Learning* (GBL) dengan mengintegrasikan materi pelajaran lain ataupun media yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir. (2019). *PTK Tematik Integratif Kajian Teori & Praktik*. Batu: Literasi Nusantara Abadi.
- Hadi Nugroho, F., & Romadhon, S. (2022). Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 10(2), 153–162.
- Hamiyah, Nur., & Muhammad Jauhar. (2014). *Strategi Belajar-Mengajar Di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Hardianti, Enyea Winanda. (2023). Analysis of the Needs for Development of Kahoot Game-Based Learning Media. *Indonesian Journal of E-Learning and Multimedia*, Vol 2, No 2, 66-72.
- Laksono, Kisyani., & Tataq Yuli Eko Siswono. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Maulidia, N.N., Sukadi., & Sri R.. (2022). Effectiveness of The Implementation Game-Based-Learning in Increasing Student Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 22 (3), 252-265.
- Noviyanti, Gladis Vella. (2018). Pengaruh *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA. *JUPE*. Vol 6, No 2, 110-115.
- Nur'aeni, Nani., & Erlangga Hanan IlaHiya Hasanudin. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*. Vol 4, No 3, 259-273.
- Payatya et al, (2022). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Penerbit Depublish.
- Prayitno, Sunyoto Hadi, & Amattits Nuriawan. (2019). *Mathemagic for teaching: Belajar Itu Mudah Asal Tau Gayanya*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Raturmanan, Tanwey Greson., & Theresia Laurens. (2015). *Penilaian Hasil Belajar Pada Tingkat Satuan Pendidik*. Yogyakarta: Pensil Komunika.
- Rusman. (2015). *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana.
- Sukmawati, Anis Zara., & Riza Mi'rotul Rohmah. (2023). Kontribusi Budaya dalam Negeri bagi Pendidikan guna Membentuk Karakter Siswa. *MASALIQ*, Vol 3, No.4, 585-596.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitaitaif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: IKAPI.
- Syamsuar, Syamsuar., & Zelhendri Zen. (2021). Teaching game for understanding model: increasing motivation and students' physical fitness. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, Vol 7, No 1, 128-136.
- Winatha, Komang Redy., & I Made Dedy Setiawan. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 10 No. 3, 198-206.