

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA  
KELAS IV SD 094155 RAMBUNG MERAH**

Melvin M Simanjuntak<sup>1\*</sup>, Arni Dasmita Saragih<sup>2</sup>, Cahayani Jescha Simanjuntak<sup>3</sup>,  
Eliza Putri Tambunan<sup>4</sup>, Melli Sri Devi Purba<sup>5</sup>, Rifka Hartati Lingga<sup>6</sup>, Roni Valdi  
Gultom<sup>7</sup>, Olopai Simanjuntak<sup>8</sup>

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 PGSD FKIP Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

[melvin.stak@gmail.com](mailto:melvin.stak@gmail.com) [sumbayakarnidasmita@gmail.com](mailto:sumbayakarnidasmita@gmail.com),  
[Jescha.Simanjuntak98@gmail.com](mailto:Jescha.Simanjuntak98@gmail.com), [rifkalingga02@gmail.com](mailto:rifkalingga02@gmail.com),  
[elizatbn21@gmail.com](mailto:elizatbn21@gmail.com) [mellysridevipurba@gmail.com](mailto:mellysridevipurba@gmail.com) [ronigultom965@gmail.com](mailto:ronigultom965@gmail.com)  
[olopaisimanjuntak28@gmail.com](mailto:olopaisimanjuntak28@gmail.com)

*Corresponding Author\**

**ABSTRACT**

*Students' lack of interest in learning material is due to the teacher's boring way of delivering the material and lack of innovation and creativity when managing the class. Students' interests play an important role in encouraging them to participate actively in the learning process. The higher the students' interest, the more active they are in learning. However, when students' interest in learning tends to be low, it will have an impact on students' low achievement of learning outcomes. This research aims to explain the application of Game Based Learning to students' interest in learning. This research is qualitative research. This research was carried out at SD NEGERI 094155 Rambung Merah in the odd semester of the 2023/2024 academic year. Class IV students with a total of 28 students were the subjects of this research. This provides the conclusion that game based learning has a good impact on students' interest in learning.*

**Keywords:** *Learning Model, Game Based Learning, Quantitative, Interest in Learning*

**ABSTRAK**

Kurangnya minat belajar siswa pada materi pembelajaran dikarenakan cara penyampaian materi yang diterapkan oleh guru membosankan serta kurang berinovasi dan kreatif saat mengelola kelas. Minat siswa memainkan peran penting dalam mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Semakin tinggi minat siswa, semakin aktif mereka dalam belajar. Namun Ketika kecenderungan minat belajar siswa rendah akan berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar siswa.. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan penerapan *Game Based Learning* terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SD NEGERI 094155 Rambung Merah pada semester Ganjil tahun ajaran 2023/2024. Siswa kelas IV dengan jumlah 28 siswa menjadi subyek dalam penelitian ini. Hal ini memberikan kesimpulan *Game based learning* memberikan Pdampak yang baik terhadap minat belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Model Pembelajaran, Game Based Learning, Kuantitatif, Minat Belajar*

## **A. PENDAHULUAN**

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia; inti dari pendidikan adalah proses pembelajaran. Pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Oleh karena itu, guru harus mampu menyusun pelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran kepada setiap siswa. Realita dilapangan, biasanya dalam satu kelas siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda baik dalam hal kemampuan awal siswa, cara berpikir, daya tangkap, metode belajar, minat belajar, dan tingkat partisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga guru harus memiliki kemampuan untuk menyusun pembelajaran yang sesuai dengan sifat siswa untuk mencapai tujuan proses pembelajaran (Gusti et al., 2023).

Berdasarkan laporan dari progame for international student assessment (PISA) tahun 2018, pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke 74 dari 79 Negara. Laporan ini menunjukkan rendahnya kualitas pendidikan siswa di Indonesia dalam bidang matematika, sains dan literasi

(Hewi. et al. 2020). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat kesalahan metode saat pembelajaran yang menyebabkan kurangnya minat untuk belajar, karna metode sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran (Widiana, 2022).

Azizah, (2021) mengatakan, banyak siswa pada mata pelajaran biologi kurang aktif dan tidak tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, dan sering menganggap mata pelajaran IPAS sulit terlihat dari siswa dengan akademik tinggi memperoleh rata-rata keseluruhan indikator dengan persentase sebesar 69,06%. Kurangnya minat belajar siswa pada materi pembelajaran dikarenakan cara penyampaian materi yang diterapkan oleh guru membosankan serta kurang berinovasi dan kreatif saat mengelola kelas (M Yasin et al., 2023). Menurut M Yasin et al., (2023) minat siswa memainkan peran penting dalam mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Semakin tinggi minat siswa, semakin aktif mereka dalam belajar. Namun Ketika kecendrungan minat belajar siswa rendah akan berdampak pada

rendahnya pencapaian hasil belajar siswa.

Hal serupa juga terlihat dari hasil wawancara pada siswa kelas IV SD NEGERI 094155 Rambung Merah Tahun Ajaran 2023/2024, dimana siswa tidak berminat, tidak aktif dan merasa bosan dengan mata pelajaran IPAS dan menginginkan pembelajara belajar sambil bermain. Upaya untuk mengatasi hal tersebut dengan menggunakan model pembelajaran yang berbasis permainan salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*. Menurut Azan & Wong (2008) dalam (Asmaka R A, 2019) model pembelajaran *Game Based Learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Gusti et al. (2023) menjelaskan Pada hakikatnya, seorang anak memiliki kodrat untuk bermain, sehingga dalam proses pembelajaran akan sangat baik jika dilaksanakan dengan menerapkan suatu permainan. Pembelajaran yang dikemas dalam permainan akan membuat siswa merasa nyaman, tertarik dan senang

sehingga siswa mendapatkan suatu pembelajaran yang bermakna.

Salah satu permainan yang bisa digunakan dalam *Game Based Learning* yaitu permainan ular tangga. Menurut Wati (2021) Permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang didasarkan pada permainan tradisional, tetapi dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. permainan ini digunakan Sebagai media informasi, untuk menyampaikan tujuan pembelajaran. Sedagkan menuurut Anjani (2012) dalam Kholipah & Pritandhari (2020) Ular Tangga merupakan permainan papan yang dimainkan oleh beberapa orang. Papan permainan terdiri dari kotak-kotak kecil yang berisi ular dan tangga di beberapa kotak yang menyambung ke kotak lain. Permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif karena sifatnya yang menyenangkan dan sederhana dapat membuat siswa semangat untuk bermain. Oleh karena itu, permainan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif, menarik dan interaktif bagi siswa (Kholipah & Pritandhari, 2020).

Pengaruh dan dampak positif

pada model pembelajara *game based learning* Terhadap minat belajar siswa, dengan adanya peningkatan minat belajar siswa. Penelitian lain dilaporkan oleh Widiana (2022) yang menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran *game based learning* bisa meningkatkan minat siswa dalam belajar dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep. Selain itu, penelitian lain menemukan bahwa permainan adalah kegiatan yang sangat disukai oleh siswa. Oleh karena itu, permainan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar (Zahranisa et al., 2023a). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game adalah salah satu opsi pembelajaran yang menarik.

Penelitian sebelumnya sudah menunjukkan bagaimana *game based learning* mempengaruhi minat belajar siswa. Tapi, penelitian sebelumnya hanya terbatas pada sekolah umum. Sebab itu, penelitian ini akan mengungkap penelitian yang serupa, tetapi berpusat pada sekolah berbasis pondok pesantren, di mana siswa memiliki karakteristik yang berbeda dari siswa

di sekolah umum. Sehubungan dengan judul penelitian ini adalah **“Penerapan model pembelajaran *game based learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di sekolah SD NEGERI 094155 Rambung Merah”**.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif, metode penelitian kualitatif dipakai sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, yaitu data yang terkumpul lara kata, gambar, dan bukan angka. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar ilmiah dengan tujuan menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan melibatkan berbagai metode yang ada. Penelitian kualitatif memanfaatkan wawancara terbuka untuk menelaah dan memahami sikap, pandangan, perasaan, dan perilaku individu atau sekelompok orang.

Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran IPA dengan metode *Game Based Learning*. Berdasarkan perbuatan dan pengalaman serta

keyakinan sendiri. Dokumen tersebut mencakup informasi, catatan, foto kegiatan, rekaman dan lainnya yang relevan tentang objek yang diteliti. Teknik dokumentasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang penerapan metode *game based learning* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPA di kelas IV SD NEGERI 094155 Rambung Merah.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Hasil**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *game based learning* dapat memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. *Game based learning* juga dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik serta memotivasi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Metode pembelajaran *game based learning* dapat digunakan sebagai metode yang efektif dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa ide tentang *game based learning* dapat diterapkan dalam pemahaman materi tentang mengubah bentuk energi: 1. simulasi interaktif, buat simulasi interaktif yang memungkinkan

peserta didik untuk menggali peristiwa tentang mengubah bentuk energi. 2. Puzzle, buat puzzle atau teka teki yang berhubungan dengan materi mengubah bentuk energi. 3. Quiz interaktif, buat quiz interaktif dengan pertanyaan pertanyaan yang berhubungan dengan materi mengubah bentuk energi. 4. Wordwall, merupakan aplikasi yang dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan peserta didik. wordwall juga menyediakan beberapa contoh hasil kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi. Media pembelajaran ini dapat diartikan web aplikasi yang digunakan untuk membuat game berbasis quiz yang menyenangkan.

Dengan menggabungkan unsur unsur permainan dalam pembelajaran tentang mengubah bentuk energi, peserta didik dapat memahami materi dengan cara lebih menarik dan mendalam, serta memungkinkan mereka untuk merasakan pembelajaran secara langsung dan lebih intens.

**Tabel 1. Langkah-Langkah Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p><b>Orientasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengawali pembelajaran dengan berdoa dan memberi salam</li> <li>2. Berdoa sebelum memulai pembelajaran</li> <li>3. Mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk memulai proses KBM ( Kerapian, Kebersihan ruang kelas, Menyediakan media dan alat serta buku yang diperlukan. Memantau kehadiran peserta didik dengan mengabsen )</li> </ol> <p><b>Penerimaan dan Motivasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memotivasi peserta didik untuk lebih fokus dan semangat dalam mengikuti pembelajaran</li> <li>2. Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai</li> </ol>	15 Menit
Inti	<p><b>Sintaks</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan tentang metode pembelajaran <b>Game Based-Learning</b></li> <li>2. Peserta didik mengajukan pertanyaan kepada guru terkait materi yang dijelaskan</li> </ol> <p><b>Penugasan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok</li> <li>2. Guru memastikan setiap peserta didik dalam kelompok memilih dan mengetahui prosedur pelaksanaan pembelajaran berbasis <b>Game Based-Learning</b></li> <li>3. Guru dan peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal pembelajaran berbasis <b>Game Based-Learning</b> (tahap-an-lahapan dan pelaksanaan)</li> </ol> <p>4. Guru memantau keaktifan peserta didik dalam melaksanakan <b>Game Based-Learning</b> sesuai dengan jadwal kelompok yang tampil</p> <p>5. Guru membimbing perkembangan <b>Game Based-Learning</b> yang dibuat peserta didik jika ada kesulitan</p> <p>6. Guru memberikan tugas kepada peserta didik membahas kelayakan proyek yang telah dilaksanakan dan membuat laporan kesimpulan untuk dipaparkan kepada yang lain</p> <p>7. Guru membimbing peserta didik yang memaparkan laporan dari hasil proyek, memberikan tanggapan selanjutnya guru dan peserta didik memberikan kesimpulan</p>	60 Menit
Penutup	<p><b>Kesimpulan</b></p> <p>Peserta didik membuat rangkuman dari hasil proyek yang telah dibuat</p> <p><b>Mengerjakan Tes</b></p> <p>Guru melakukan tanya jawab dari materi yang diberikan</p> <p><b>Tindak Lanjut</b></p> <p>Menutup pembelajaran dengan salam</p>	15 Menit



Penggunaan metode *Game Based-Learning* dalam memahami materi Mengubah Bentuk Energi telah memberikan hasil yang positif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam memahami materi tersebut. *Game Based-Learning* menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik (Pranoto,2020). *Game Based-Learning* memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman. Mereka berhadapan dengan tantangan dan konflik yang sesuai dengan materi, yang dapat membantu mereka memahami materi yang diajarkan oleh guru (Siong dan Osman,2018).

*Game Based-Learning* dapat merancang situasi dan skenario yang mencerminkan peristiwa yang diajarkan sesuai dengan materi pembelajaran. Namun, penting untuk diingat bahwa *Game Based-Learning* dalam memahami materi Mengubah Bentuk Energi juga tergantung pada desain permainan, pengajaran, dan implementasinya (Rahman,dkk, 2020.,Rohwati, 2012). Guru yang memadukan *Game Based-Learning* dalam pembelajaran harus memahami materi serta teknologi yang digunakan.

Selain itu, perlu memastikan bahwa *Game Based-Learning* tidak hanya menjadi hiburan semata, tetapi memberikan pemahaman yang mendalam tentang Mengubah Bentuk Energi. Secara keseluruhan, penggunaan *Game Based-Learning* dapat meningkatkan pemahaman siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik.

#### **D. KESIMPULAN**

Dalam konteks pemahaman materi tentang Mengubah Bentuk Energi, penggunaan *Game Based-Learning* dapat membawa sejumlah manfaat signifikan. *Game Based-Learning* menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam memahami materi Mengubah Bentuk Energi. *Game Based-Learning* juga memungkinkan peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Namun, penting untuk memilih dan merancang game dengan cermat untuk memastikan akurasi dan relevansi dengan tujuan pembelajaran.

Meningkatkan motivasi belajar

siswa melalui *Game Based-Learning* memerlukan perencanaan dan penerapan yang cermat. Memilih game yang menarik dan sesuai dengan tingkat usia serta minat siswa sangat penting. Jelaskan bagaimana materi yang dipelajari dalam game terkait dengan tujuan yang lebih luas. Peserta didik perlu tahu mengapa mereka memainkan game tersebut, pastikan game menawarkan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Tantangan yang terlalu mudah akan membuat mereka cepat bosan, sedangkan tantangan yang terlalu sulit bisa membuat mereka frustrasi. Berikan umpan balik segera tentang kinerja siswa dalam game. Hal ini memungkinkan mereka memahami kesalahan mereka dan memperbaikinya. Penting untuk memahami bahwa setiap siswa memiliki preferensi dan tingkat motivasi yang berbeda, jadi variabilitas dan adaptasi diperlukan dalam pendekatan pembelajaran ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmaka R A. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang Kelas Viii Smp Negeri 2 Balen*.
- Azizah, N., Alberida, H. (2021). Seperti Apa Permasalahan Pembelajaran Biologi Pada Siswa SMA?. *Journal for lesson and learning studies*, 4(3), 388-395.
- Gusti, I., Ngurah, A., Jayantika, T., Made, N., & Putri, R. P. (2023). Penerapan Game Based Learning Dalam Pembelajaran Biologi Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas Xi Mipa Sma Negeri 1 Kuta Utara. *Emasains Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, Xii. <https://doi.org/10.5281/Zenodo.7900617>.
- Hewi, L., Shaleh, M., & lain Kendari, P. (2020). *Refleksi Hasil Pisa (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. 04(1), 30–41.
- Kholipah, S., & Pritandhari, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018*. 1(1).
- Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 2(1), 68–73.
- Widiana, 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), 1–10.
- Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Kelas Iii Sdn Sindang Panon 2. *Masaliq*, 3(5), 775–789.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Antropologi*, 4(1), 25– 38.
- Rahman, R. E. Kondoy, dan A. Hasrin. 2020. PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZIZ SEBAGAI MEDIA PEMBERIAN KUIS DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA. *JISIP (Jurnal Ilmu Sos. dan Pendidikan)*, doi: 10.36312/jisip.v4i3.1161.
- Rohwati, M. (2012). Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1). 75-81.
- Siong, W.W., & Osman, K. (2018). Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Pendidikan STEM Dan Penguasaan Kemahiran Abad Ke-21. *Politeknik & Kolej Komuniti Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(1), 121-135.
- Wati, A. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Pendidikan*
- Yasin, M., Sarbatinil, Muzakkir, Irfan, S., Muhammadong. (2023). Menumbuhkan minat belajar siswa melalui metode pembelajaran kreatif. *journal of international multidisciplinary research*, 2 (2), 367-379.
- Zahrana, A., Marlina, N., & Zuliani, R. (2023a). Kefektifitas Penggunaan Media