

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV UPT
SDN MANURUKI KOTA MAKASSAR**

Miftahul Anisa¹, Amri Amal², Nurfadilah³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar,
Indonesia¹²³

e-mail : miftahulanisa1003@gmail.com¹, amriamal@unismuh.ac.id²;
nurfadilah@unismuh.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the application of the Game Based Learning model on students' learning motivation in the subject of Science in class IV UPT SDN Manuruki, Makassar City. This study was motivated by the low level of student learning motivation during the learning process. An alternative learning model that can be used to improve student learning motivation is the Game Based Learning model. The data in this study were analyzed using descriptive statistical analysis techniques and SPSS 26 statistical analysis. The results showed a significant increase in student learning motivation after the application of the Game Based Learning model, with an average post-test score reaching 85.65%. The hypothesis test produced a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000 which is smaller than 0.05, so H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus, it can be concluded that the Game Based Learning model has a significant effect on student learning motivation. These findings indicate that game-based learning is able to create a more interesting and interactive learning experience, as well as encourage active student participation in the learning process. This research contributes to the development of innovative learning strategies that are relevant to be implemented in elementary schools, especially in increasing learning motivation in science subjects.

Keywords: Game Based Learning, Learning Motivation, Students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model Game Based Learning terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV UPT SDN Manuruki, Kota Makassar. penelitian ini dilatar belakangi tentang rendahnya tingkat motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah model Game Based Learning. Data pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik SPSS 26. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa setelah diterapkannya

model Game Based Learning, dengan rata-rata nilai post-test mencapai 85,65%. Uji hipotesis menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model Game Based Learning berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang relevan untuk diterapkan di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci: Game Based Learning, Motivasi Belajar , Peserta Didik

A. Pendahuluan

Pendidikan tidak terlepas dalam kehidupan sehari-hari untuk membentuk perilaku peserta didik, karena menurut Cintyani dkk., 2025 Sikap tanggung jawab peserta didik sekolah dasar merupakan landasan penting dalam pembentukan karakter yang akan mempengaruhi perkembangannya di masa depan. Sebagaimana tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat,

bangsa dan negara (Kemdiknas, 2003). Sedangkan menurut Amal Amri, (2023) Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses atau kegiatan agar peserta didik mampu mengembangkan potensi-potensi positif yang ada pada dirinya serta mampu mengubah tingkah laku menjadi ke arah yang lebih baik. Sehingga untuk menanamkan karakter yang baik pada peserta didik, peran guru sangatlah penting dalam proses menanamkan kebiasaan baik pada peserta didik serta membekali mereka dengan keterampilan yang diperlukan untuk membantu meningkatkan kemampuan anak, khususnya pada saat pelaksanaan proses pembelajaran. Menurut Hasan dkk.,(2022) dalam konteks pendidikan karakter, proses belajar tidak hanya melibatkan aspek kognitif tetapi juga afektif dan psikomotorik. Guru

berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan sosial dan emosional peserta didik pada saat proses pembelajaran (Dewi dkk., 2022).

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif. Belajar dan pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan peserta didik (Mardicko Afri., 2022). Pada dasarnya, proses belajar mengajar melibatkan penerapan pendekatan maupun metode yang berbeda untuk kegiatan pembelajaran. Menurut Suhartono dkk., (2024) proses pembelajaran memberi kebebasan kepada peserta didik untuk mengoptimalkan potensi mereka dan disesuaikan dengan kesiapan belajar, minat, dan bakat peserta didik. Oleh karena itu guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan efektif yang tertuang dan tertulis di model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang menarik dapat menciptakan suasana belajar agar tidak membosankan dan untuk

menarik minat peserta didik serta menjadi pembina ekstrakurikuler dalam mendekatkan diri kepada peserta didik untuk memudahkan para guru dalam menanamkan nilai-nilai karakter yang baik (Yestiani & Zahwa, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di UPT SDN Manuruki kota Makassar menunjukkan bahwa kurangnya motivasi belajar anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, (1) Faktor dari guru, dimana guru seringkali menggunakan metode yang sama untuk semua peserta didik, tanpa mempertimbangkan berbagai gaya belajar peserta didik dan terkadang guru juga tidak menggunakan media pembelajaran yang relevan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. (2) Faktor dari peserta didik itu sendiri, dimana peserta didik yang tidak dapat berkonsentrasi atau fokus pada pelajaran dan lebih memilih melakukan aktivitas lain di dalam kelas selama proses belajar mengajar, hal ini membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. (3) Faktor dari proses belajar mengajar, dimana proses belajar mengajar yang berlangsung kurang menarik

perhatian dan antusias peserta didik karena penggunaan metode yang monoton, seperti ceramah terus menerus yang membuat peserta didik merasa bosan dalam proses belajar mengajar. Sehingga ketiga faktor diatas dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik dan hal ini dapat berdampak pada hasil belajar atau ketuntasan belajar peserta didik.

Motivasi belajar peserta didik dapat terbentuk dari ketiga faktor tersebut yang saling berkaitan. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana motivasi belajar tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran IPAS (Sains Terpadu dan Studi Sosial). Peserta didik umumnya menunjukkan minat belajar terhadap IPAS karena relevansinya dengan kehidupan sehari-hari dan metode pengajaran yang menarik (Dewi Anggita dkk., 2023). Adanya motivasi yang tinggi memberikan pemahaman dan kinerja akademik yang lebih baik kepada peserta didik. Namun, beberapa peserta didik mengalami kesulitan belajar dalam mata pelajaran IPAS, sering kali karena kurangnya fokus dan minat terhadap materi yang diajarkan (Alfatonah dkk., 2023).

Motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui berbagai pendekatan, yaitu dengan memilih model pembelajaran yang mampu menarik minat belajar. Salah satunya yaitu guru dapat menerapkan model *Game Based Learning*, dimana model pembelajaran ini menggunakan elemen-elemen permainan sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar melalui model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan ini, serta mendorong minat dan partisipasi aktif dalam pembelajaran (Sholikha & Marwati, 2023). *Game based learning* menggunakan elemen permainan sebagai inti dari proses pembelajaran, yang dinilai lebih efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik karena menyajikan pengalaman belajar yang kompetitif dan menyenangkan, serta mendorong peserta didik terlibat langsung dalam aktivitas yang memerlukan pengambilan keputusan dan pemecahan masalah dengan melalui elemen permainan yang interaktif. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Game Based Learning* merupakan model berbasis permainan yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan motivasi, minat belajar dan prestasi akademik dalam

berbagai konteks pendidikan dan bidang studi.

Penggunaan strategi ini dapat membuat peserta didik menjadi lebih termotivasi dan memiliki minat untuk belajar, disebabkan strategi ini dituntut agar peserta didik langsung yang melakukan proses pembelajaran sehingga lebih cepat memahami makna yang dipelajarinya (Paulina dkk., 2023). Karena pada dasarnya anak usia Sekolah Dasar masih dalam lingkup bermain, jadi pembelajaran pun harus diciptakan secara menyenangkan sehingga peserta didik dapat termotivasi dan menikmati setiap aktivitas pembelajaran yang dilakukannya. (Zuchairunnisa dkk., 2024).

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diidentifikasi, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan model *Game Based Learning* dan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Game Based Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Jenis penelitian ini yaitu penelitian eksperimen dengan menggunakan Quasi Eksperimental. Serta desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah The Nonequivalent Control Group Design. Desain ini menggunakan 2 kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain penelitian ditunjukkan pada Tabel 3.1. berikut:

Tabel 1 Nonequivalent Control Group Design

O1	X ₁	O2
O3	-	O4

Sumber : Sugiyono, (2018:67)

Keterangan:

- X1 : Model Pembelajaran Game Based Learning
- O1 : Pre-test sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen
- O2 : Post-test setelah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen
- O3 : Pre-test pada kelompok kontrol
- O4 : Post-test pada kelompok Kontrol

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN Manuruki kota Makassar, dengan populasi penelitian seluruh siswa kelas IV UPT SDN Manuruki kota Makassar dengan data populasi seluruh siswa kelas IV UPT SDN Manuruki kota Makassar, dengan data populasi sebanyak dua kelas dengan berjumlah 62 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini adalah berjumlah 62 peserta didik, Dimana kelas IVA berjumlah 31 peserta didik sebagai kelas eksperimen serta kelas kontrol, berjumlah 31 peserta didik sebagai kelas kontrol. Penelitian ini terdapat dua variabel yang terdiri dari variabel bebas atau variabel sebab yakni model *Game Based Learning* dan variabel terikat atau variabel akibat yakni Motivasi belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu angket. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji independent sampel t-test.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a) Uji Normalitas

Hasil uji normalitas yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Apabila angka probabilitas signifikansinya > 0.05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara dua data yang akan diuji dengan data normal baku sehingga data yang ada berdistribusi normal. Jika angka probabilitas signifikansinya < 0.05 maka data yang ada tidak berdistribusi normal. Hasil *output SPSS* untuk uji normalitas angket *Pre-Test* disajikan dalam tabel berikut :

Variabel	Tingkat Sig.	Kriteria Uji Normal	Keputusan
Model GBL	0,703	0,05	Normal
Model DI	0,090	0,05	Normal

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 26 for Windows. Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa: Nilai signifikansi (Sig.) untuk *Post-Test* kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran GBL sebesar 0,703. Nilai signifikansi untuk *Post-Test* kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *DI* sebesar 0,090. Kedua nilai signifikansi

tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, yaitu $0,703 > 0,05$ dan $0,090 > 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data *Post-Test* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada tabel digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh dari varian yang homogen atau tidak heterogen dengan taraf signifikansi 0,05. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *statistic levene homogeneity of variances* dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 26 for windows*, adapun hasil uji homogenitas adalah sebagai berikut:

Variabel	Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.
<i>Post-Test</i>				
Kelas Eksperimen & Kontrol	3.508	1	60	,066

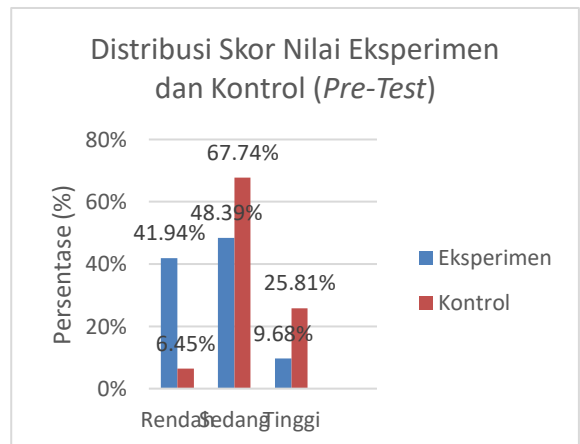
Tabel 3 Uji Homogenitas Hasil *Post-Test* motivasi belajar peserta didik

Tabel 3 variabel *Post-Test* motivasi belajar peserta didik dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai $0,066 > 0,05$ sehingga data hasil *Post-Test* motivasi

belajar peserta didik bersifat homogen.

1. Hasil Motivasi Belajar Peserta didik Sebelum Diterapkan Model *Game Based Learning*

Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan, peneliti melakukan pengukuran awal (*Pre-Test*) menggunakan angket motivasi belajar. Hasil *Pre-Test* tersebut dianalisis berdasarkan indikator-indikator dalam angket, dengan tujuan mendapatkan gambaran awal motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan data hasil Deskriptif *Pre-Test* yang ditunjukkan pada Grafik berikut :

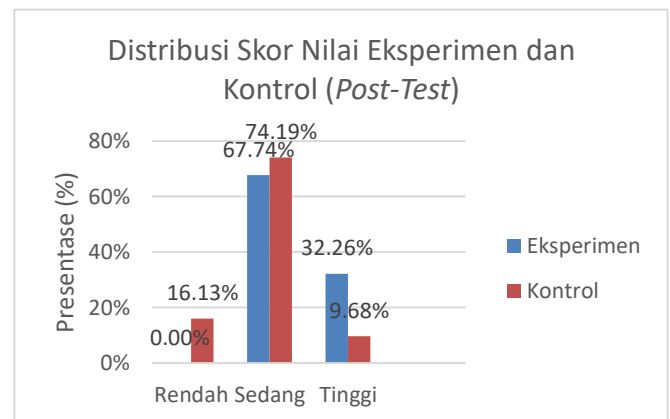


Grafik 1 Presentase Skor Nilai *Pre-Test*

Motivasi belajar peserta didik berdasarkan hasil presentase pada gambar grafik 1, dimana kelas eksperimen sebelum diterapkannya model *Game Based Learning* sebagian besar berada pada kategori sedang, yaitu sebesar 48,39%. Namun demikian, persentase pada kategori rendah juga cukup tinggi, yakni sebesar 41,94%, dan hanya 9,68% peserta didik yang tergolong dalam kategori tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol, mayoritas peserta didik berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 67,74%, serta memiliki kategori tinggi sebesar 25,81%, dan hanya 6,45% yang berada pada kategori rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti perbedaan karakteristik individu dan pendekatan pembelajaran yang sebelumnya telah diterapkan guru di kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan diberikan, motivasi belajar peserta didik di kelas kontrol cenderung lebih baik dibandingkan kelas eksperimen.

2. Hasil Motivasi Belajar Peserta didik Sesudah Diterapkan Model *Game Based Learning*

Setelah diterapkannya model *Game-Based Learning* pada kelas eksperimen dan model *Direct Instruction* pada kelas kontrol, maka pada kelas eksperimen terjadi peningkatan signifikan pada motivasi belajar peserta didik. Presentase data dapat di lihat pada grafik berikut :



Grafik 1 Presentase Skor Nilai *Post-Test*

Berdasarkan Grafik diatas jumlah peserta didik yang berada pada kategori tinggi meningkat menjadi 32,26% saat *Post-Test*. Selanjutnya peserta didik yang berada pada kategori sedang juga mengalami peningkatan menjadi 67,74%. Dan kategori rendah mengalami penurunan yang sangat drastis yaitu sebesar 0% yang artinya katagori rendah pada kelas eksperimen

setelah di terapkan model *Game Based Learning* terdapat 0 peserta didik. Namun sebaliknya pada kelas kontrol, dimana peserta didik pada katagori rendah mengalami peningkatan dari data sebelumnya yaitu sebesar 16,13%, Kemudian pada katagori sedang sebesar 74,68% peserta didik, dan pada katagori tinggi juga mengalami penurunan dari data sebelumnya yaitu sebesar 9,68%. Disimpulkan bahwa setelah penerapan model *Game Based Learning* dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen karna setelah di terapkannya model *Game Based Learning* rata-rata motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan meskipun masih sama-sama berada pada katagori sedang.

3. Pengaruh Penggunaan Model *Game Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik

Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan dua uji T yakni *Independent Sample T-Test* untuk mengetahui apakah model pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Hasil uji T dapat di lihat pada tabel berikut :

Motivasi	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Hasil	5,868	60	0,000	10,806	1,842

Tabel 1 Hasil Uji T (Independent T-test)

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample T-test* diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000, karena nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$ maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh *model Game Based Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV UPT SDN Manuruki kota Makassar tahun ajaran 2025/2026

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, sebelum penerapan model *Game Based Learning*, motivasi belajar peserta didik di kelas kontrol secara umum lebih baik dibandingkan dengan kelas eksperimen, yang terlihat dari persentase peserta didik dalam kategori sedang dan tinggi yang lebih besar di kelas kontrol. Sebaliknya, kelas eksperimen didominasi oleh peserta didik dalam kategori rendah, yaitu sebesar 41,94%, sementara hanya 9,68% yang berada dalam kategori tinggi.

Setelah penerapan model Game Based Learning, terjadi peningkatan motivasi belajar secara signifikan di kelas eksperimen, di mana tidak ada lagi peserta didik yang berada pada kategori rendah, 67,74% berada pada kategori sedang, dan 32,26% telah mencapai kategori tinggi. Sebaliknya, di kelas kontrol masih terdapat 16,13% peserta didik dalam kategori rendah dan hanya 9,68% yang mencapai kategori tinggi. Hasil uji hipotesis dengan Independent Sample T-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 \leq 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Game Based Learning berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV UPT SDN Manuruki Kota Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397–3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>
- Amal Amri. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Torso Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa di Kelas V SD Inpres Batang Kaluku Kabupaten Gowa. In *Journal Innovation in Education (INOVED)* (Vol. 1, Issue 3). <https://doi.org/https://doi.org/10.59841/inoved.v1i3.208>
- Cintyani, M. A., Azma, K., Syairudin, M. A., Zulfahmi, M. N., Taman Siswa, J., Tahunan, K., Jepara, K., & Tengah, J. (2025). Strategi Pendidikan Karakter untuk Membentuk Sikap Tanggung Jawab Pada Siswa Sekolah Dasar. *Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3, 292–300. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1530>
- Cinta, A., Wibawa, P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education) Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal*.
- Cintyani, M. A., Azma, K., Syairudin, M. A., Zulfahmi, M. N., Taman Siswa, J., Tahunan, K., Jepara, K., & Tengah, J. (2025). Strategi Pendidikan Karakter untuk Membentuk Sikap Tanggung Jawab Pada Siswa Sekolah Dasar. *Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3, 292–300. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1530>

Fauzi, T. Z., Nurmalia, L., & Hayun, M. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Game Based Learning di MIS Al-Hidayah.*

Hasan, M., Hajrah, P., Tahir, T., & Arisah, N. (2022). *Kajian Perkembangan Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Dalam Berwirausaha Article History* (Vol. 11, Issue 2).
<https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/sosioedukasi/index>

Mardicko Afri. (2022). *Belajar dan Pembelajaran* (Vol. 4).

Suhartono, S., Arsana, I. W., Widyatama, P. R., & Fauzi, A. (2024). Analisis penerapan kurikulum merdeka dalam pembelajaran pendidikan Pancasila SMA Negeri 17 Surabaya. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(1), 1–10.

Paulina, C., Rokmanah, S., Syachruroji, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). *Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di SD.*

Zuchairunnisa, Soleh Parlindungan, Amelia Amelia, & Abdul Fattah Nasution. (2024). Strategi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 2, 07–12.