

OPTIMALISASI KEMAMPUAN MENULIS AKSARA BALI MELALUI MODEL GAME-BASED LEARNING PADA SISWA KELAS VII SMP

Ni Putu Diantari¹, Ida Bagus Made Ludy Paryatna², Ida Bagus Rai³

^{1,2,3} Pendidikan Bahasa Bali, Fakultas Bahasa dan Seni,

Universitas Pendidikan Ganesha

¹diantari.2@student.undiksha.ac.id

ABSTRACT

This research aimed to improve students' learning outcomes and motivation in learning Balinese script through the application of the Game-Based Learning (GBL) model. This study employed a classroom action research design conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the study were seventh-grade students in class VIIA during the academic year. Data were obtained through learning outcome tests and motivation questionnaires, and were analyzed using descriptive quantitative techniques. The results showed that the implementation of the GBL model improved students' learning outcomes, as indicated by an increase in the average score from 71.09 in cycle I to 80.56 in cycle II, as well as an improvement in learning completeness from 65.62% to 96.87%. Students' motivation and participation in learning also increased, as reflected in their higher engagement and enthusiasm during the learning process. Therefore, the implementation of the GBL model proved effective in creating a more interactive learning environment and enhancing students' learning outcomes.

Keywords: *Game-Based Learning, learning outcomes, learning motivation, Balinese script, classroom action research*

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendorong peningkatan hasil belajar serta motivasi siswa dalam pembelajaran aksara Bali melalui penerapan model *Game-Based Learning* (GBL). Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIIA pada tahun ajaran yang berlangsung. Data diperoleh melalui tes hasil belajar dan angket motivasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model GBL mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yang terlihat dari kenaikan nilai rata-rata nilai dari 71,09 pada siklus I menjadi 80,56 pada siklus II, serta peningkatan ketuntasan belajar dari 65,62% menjadi 96,87%. Motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran turut mengalami peningkatan, ditunjukkan oleh partisipasi yang lebih tinggi dan antusiasme selama proses belajar berlangsung. Dengan demikian, penerapan model GBL terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Game-Based Learning, hasil belajar, motivasi belajar, aksara Bali, penelitian tindakan kelas*

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses yang berlangsung secara terus-menerus dalam kehidupan manusia dan berperan penting dalam pengembangan potensi individu. Melalui proses pembelajaran, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kompetensi yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Dalam konteks pendidikan formal, berbagai mata pelajaran diajarkan di sekolah sebagai sarana untuk membentuk kompetensi peserta didik secara menyeluruh, salah satunya adalah pembelajaran Bahasa Bali. Pembelajaran Bahasa Bali tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai upaya pelestarian identitas budaya lokal yang memiliki nilai historis dan filosofis (Adriani et al., 2024; Brahmandika et al., 2024). Salah satu aspek utama dalam pembelajaran Bahasa Bali adalah penguasaan aksara Bali, yang mencakup keterampilan membaca dan menulis.

Bahasa dan Aksara Bali adalah salah satu bagian dari budaya Nusantara yang memiliki nilai historis, filosofis, dan identitas lokal yang

tinggi, sehingga keberadaannya perlu dilestarikan secara berkelanjutan. Selain berfungsi sebagai alat komunikasi tertulis, aksara Bali juga menjadi media penyimpan nilai-nilai kearifan lokal, tradisi, serta warisan leluhur masyarakat Bali yang tercermin dalam berbagai lontar dan naskah kuno. Pemerintah Provinsi Bali telah menetapkan regulasi yang kuat mengenai hal ini, salah satunya melalui Peraturan Gubernur Bali Nomor 80 Tahun 2018 tentang Pelestarian Bahasa, Sastra, dan Aksara Bali, serta Penyelenggaraan Bulan Bahasa Bali. Kebijakan tersebut menegaskan bahwa pembelajaran Bahasa Bali di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan mata pelajaran muatan lokal wajib yang harus diajarkan secara terstruktur dan berkelanjutan. Melalui kebijakan ini, diharapkan peserta didik tidak hanya mampu memahami Bahasa Bali secara lisan, tetapi juga memiliki keterampilan literasi aksara Bali, khususnya dalam membaca dan menulis (Reditya et al., 2026; Ruhaliah et al., 2024). Dengan demikian, pembelajaran aksara Bali di sekolah memiliki peran strategis sebagai sarana pewarisan budaya

sekaligus penguatan identitas lokal di tengah arus globalisasi.

Namun, realita di lapangan menunjukkan adanya perbedaan antara hal yang diharapkan dan kenyataan yang ada pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VII A SMP Negeri 4 Sukasada, ditemukan beberapa permasalahan mendasar. Pertama, tingkat motivasi belajar siswa tergolong rendah, yang terlihat dari kurangnya keseriusan siswa dalam menyimak materi, khususnya pada keterampilan menulis aksara Bali. Sebagian siswa cenderung pasif, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta belum terlibat secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Kedua, guru masih menerapkan metode yang belum berpusat pada siswa (*student-centered learning*), melainkan masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan berupa menyalin materi dari buku paket. Kondisi ini berdampak pada proses pembelajaran yang menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Akibatnya, siswa cenderung mengalami penurunan minat belajar dan keterlibatan selama pembelajaran berlangsung, yang ditunjukkan melalui kurangnya fokus, seperti tidak

mengikuti kegiatan secara aktif atau menunjukkan tanda-tanda kelelahan selama proses pembelajaran (Putantri et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa model yang digunakan dalam proses pembelajaran belum mampu memfasilitasi kebutuhan dan karakteristik siswa secara optimal.

Permasalahan tersebut berakar pada kurangnya inovasi dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Bali, baik dari aspek model pembelajaran maupun media yang digunakan. Model pembelajaran konvensional yang cenderung satu arah dinilai kurang relevan dengan karakteristik peserta didik saat ini, khususnya generasi Z yang memiliki kecenderungan menyukai aktivitas yang interaktif, menantang, dan berbasis visual (Dewantara et al., 2025; Huda, 2025). Oleh karena itu, pembelajaran yang tidak melibatkan aktivitas aktif siswa cenderung kurang efektif dalam mendorong peningkatan motivasi dan hasil belajar.

Di sisi lain, pembelajaran aksara Bali memiliki tingkat kesulitan tersendiri karena menuntut ketelitian, pemahaman bentuk simbol, serta latihan yang berulang (Resmianti et al., 2023). Jika proses pembelajaran disampaikan secara monoton tanpa

variasi metode yang menarik, maka siswa akan menganggap materi tersebut sebagai sesuatu yang sulit dan membosankan. Kondisi ini pada akhirnya berdampak pada rendahnya motivasi belajar serta kemampuan siswa dalam menulis aksara Bali. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya inovasi berupa penerapan model pembelajaran yang menantang dan menyenangkan. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan model *Game-Based Learning* (GBL).

Model *Game-Based Learning* (GBL) merupakan model pembelajaran yang memadukan unsur permainan ke dalam proses belajar mengajar. Model ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga memicu kompetisi positif dan memfasilitasi pemahaman konsep melalui permainan edukatif. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar,

karena mampu mengubah paradigma pembelajaran yang awalnya membosankan menjadi lebih interaktif (Putra al., 2024). Temuan tersebut sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* mampu mendorong peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa (Bangsawan et al., 2025; Islam et al., 2024). Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa secara aktif dalam proses pembelajaran serta membantu dalam memahami konsep yang bersifat abstrak (Yusup & Mastroah, 2025). Selain itu, *Game-Based Learning* juga terbukti efektif dalam mewujudkan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran (Arrahman et al., 2024).

Meskipun penelitian yang sebelumnya telah menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* dapat mendorong peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada mata pelajaran umum seperti matematika, IPA, atau bahasa

Indonesia. Penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan *Game-Based Learning* dalam proses pembelajaran aksara Bali, khususnya pada keterampilan menulis, masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengkaji penerapan model *Game-Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan menulis aksara Bali siswa. Melalui penerapan model *Game-Based Learning*, siswa diharapkan dapat belajar menulis aksara Bali melalui aktivitas yang lebih menyenangkan dan tidak membebani. Proses belajar yang dikemas dalam bentuk permainan akan membantu siswa mengurangi rasa takut atau kecemasan terhadap kesulitan materi, sekaligus memberikan kesempatan untuk berlatih secara berulang dengan cara yang lebih menarik (Maharani, 2018). Dengan demikian, penerapan model ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus kemampuan menulis aksara Bali siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan dan alternatif solusi tersebut, diperlukan adanya usaha pembenahan dalam proses pembelajaran yakni, melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Penelitian ini dilaksanakan sebagai bentuk refleksi dan inovasi dalam praktik pembelajaran guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul *Optimalisasi Kemampuan Menulis Aksara Bali Melalui Model Game-Based Learning Pada Siswa Kelas VII SMP*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendorong peningkatan kemampuan menulis aksara Bali dan motivasi belajar siswa melalui implementasi model *Game-Based Learning* dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini tergolong pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang memiliki tujuan untuk mendorong peningkatan kemampuan menulis aksara Bali dan motivasi belajar siswa melalui penerapan model *Game-Based Learning* (GBL) (Arikunto, 2019). Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus, pada setiap siklus terdapat empat tahapan, yaitu perencanaan (*pangrencana*), pelaksanaan (*panglaksana*), observasi (*pratiaksa*), dan refleksi (*mulat wali*). Keempat tahapan tersebut berlangsung secara berulang

dalam setiap siklus hingga mencapai indikator keberhasilan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII A SMP Negeri 4 Sukasada yang berjumlah 32 orang dengan karakteristik kemampuan akademik yang heterogen. Siswa berada pada rentang usia 12–13 tahun dan sedang berada pada tahap awal pembelajaran aksara Bali di jenjang SMP. Berdasarkan hasil observasi awal, kemampuan menulis aksara Bali siswa masih tergolong rendah dan motivasi belajar siswa belum optimal. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

Berdasarkan desain penelitian tersebut, prosedur pelaksanaan tindakan dalam setiap siklus dijabarkan sebagai berikut. Pada tahap perencanaan, disusun perangkat pembelajaran, skenario pembelajaran berbasis *Game-Based Learning*, serta instrumen dalam penelitian ini berupa tes, angket, dan lembar observasi. Tahap pelaksanaan merupakan implementasi dari perencanaan yang telah disusun melalui penerapan model *Game-Based Learning*. Pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pemilihan permainan yang

sesuai dengan materi, penjelasan konsep, penentuan aturan permainan, pelaksanaan permainan, serta kegiatan refleksi dan perumusan kesimpulan. Selama proses pembelajaran, dilaksanakan observasi dengan tujuan untuk mengamati aktivitas siswa dan keterlaksanaan pembelajaran. Tahap refleksi dilaksanakan dengan menganalisis hasil tes, angket, dan observasi untuk merancang perbaikan pada siklus selanjutnya.

Data dari penelitian ini dikumpulkan melalui tes, angket, dan observasi. Tes dimanfaatkan untuk mengukur kemampuan menulis aksara Bali siswa pada setiap akhir siklus, angket dimanfaatkan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa, sedangkan observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan keterlaksanaan pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data tes dianalisis dengan melakukan perhitungan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa. Data tes dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa. Nilai rata-rata dihitung menggunakan rumus berikut ini.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Sedangkan persentase ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

\bar{X} = rata-rata nilai

$\sum X$ = jumlah seluruh nilai siswa

N = jumlah siswa

P = persentase ketuntasan

n = jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar.

Data angket dianalisis untuk mengetahui tingkat motivasi belajar, sedangkan data observasi dianalisis secara deskriptif untuk melihat keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila $\geq 80\%$ siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu ≥ 67 , serta terjadi peningkatan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan

menulis aksara Bali dan motivasi belajar siswa setelah penerapan model *Game-Based Learning* (GBL).

Tabel 1.

Aspek	Siklus I	Siklus II
Rata-rata nilai	71,09	80,56
Ketuntasan belajar (%)	65,62%	96,87%
Motivasi belajar	22,75	23,90
Aktivitas siswa	80%	100%

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis aksara Bali dan motivasi belajar siswa setelah penerapan model *Game-Based Learning* (GBL). Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai siswa meningkat dari 71,09 pada siklus I menjadi 80,56 pada siklus II. Ketuntasan belajar secara klasikal juga mengalami peningkatan dari 65,62% pada siklus I menjadi 96,87% pada siklus II, sehingga telah mencapai indikator keberhasilan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan GBL mampu membantu siswa memahami struktur aksara Bali secara lebih efektif melalui aktivitas interaktif.

Selain itu, motivasi belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, respon siswa masih berada pada kategori cukup, sedangkan pada siklus II didominasi oleh respon positif. Aktivitas siswa

dalam pembelajaran juga meningkat, yang ditunjukkan oleh keterlibatan yang lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan. Dengan demikian, penerapan model GBL terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis aksara Bali dan motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Penerapan *model Game-Based Learning* (GBL) dalam penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama dalam setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, yang saling berkaitan secara sistematis dalam memperbaiki kualitas pembelajaran. Pada tahap perencanaan siklus I, dilaksanakan penyusunan perangkat pembelajaran berbasis GBL dengan merancang aktivitas permainan yang disesuaikan dengan materi aksara Bali. Perencanaan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif (Sapta & Safari, 2025). Namun, pada tahap ini masih terdapat keterbatasan, terutama dalam mengantisipasi kesiapan siswa terhadap model pembelajaran yang baru, serta belum

optimalnya perancangan instruksi permainan yang jelas dan sistematis.

Pada tahap pelaksanaan siklus I, pembelajaran mulai menunjukkan adanya perubahan dibandingkan pembelajaran konvensional. Siswa terlihat lebih tertarik dan menunjukkan minat terhadap kegiatan pembelajaran yang melibatkan permainan. Meskipun demikian, keterlibatan siswa belum merata, karena sebagian siswa masih mengalami kebingungan dalam memahami aturan permainan dan alur kegiatan yang harus dilakukan. Hal ini menyebabkan kurang optimalnya hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik, di mana rata-rata nilai siswa masih berada pada angka 71,09 dengan ketuntasan belajar sebesar 65,62%, sehingga belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun model GBL telah mampu menarik perhatian siswa, efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar belum maksimal pada tahap awal penerapan (Fajriyah & Wahyudi, 2025).

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran mulai meningkat, tetapi belum menunjukkan keterlibatan yang konsisten. Beberapa

siswa sudah aktif berpartisipasi dalam permainan, sementara yang lain masih cenderung pasif dan bergantung pada arahan guru. Dari aspek motivasi, hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran, tetapi masih berada pada kategori cukup, yang mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa belum berkembang secara optimal. Pada tahap refleksi siklus I, ditemukan beberapa permasalahan utama, yaitu kurangnya kejelasan instruksi permainan, pengelolaan waktu yang belum efektif, serta kurangnya bimbingan intensif kepada siswa selama kegiatan berlangsung. Selain itu, adaptasi siswa terhadap model pembelajaran berbasis permainan juga menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar (Ignasia & Haryanto, 2025; Islam et al., 2024).

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dilakukan berbagai perbaikan pada tahap perencanaan siklus II. Perbaikan yang dilakukan meliputi penyempurnaan skenario pembelajaran, pemberian instruksi yang lebih jelas dan terstruktur, pengelolaan waktu yang lebih efektif, serta peningkatan peran guru dalam

memberikan bimbingan selama kegiatan pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan siklus II, pembelajaran berlangsung dengan lebih terarah dan kondusif. Siswa terlihat lebih memahami aturan permainan, sehingga dapat berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan. Keterlibatan siswa meningkat secara signifikan, yang ditunjukkan oleh meningkatnya interaksi antar siswa serta antusiasme dalam mengikuti pembelajaran.

Peningkatan kualitas proses pembelajaran pada siklus II berimplikasi pada hasil belajar siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 80,56 dengan ketuntasan belajar mencapai 96,87%, sehingga telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II berhasil meningkatkan efektivitas penerapan model GBL. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, serta mampu mengikuti alur permainan dengan baik. Dari aspek motivasi, hasil angket menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana respon siswa didominasi oleh kategori positif, yang

mencerminkan meningkatnya minat dan semangat belajar siswa.

Secara keseluruhan, perubahan peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa penerapan model GBL tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperbaiki kualitas proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui pandangan dari teori konstruktivisme, yang berfokus untuk membangun pengetahuan secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna (Lathifah et al., 2024). Penerapan *Game-Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas permainan yang menuntut interaksi, eksplorasi, dan pemecahan masalah. Kondisi ini sejalan dengan prinsip *learning by doing*, yakni peran siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pemahamannya melalui pengalaman langsung (Maslichah, 2026). Selain itu, unsur tantangan dan kompetisi dalam permainan mampu memunculkan motivasi intrinsik siswa, sehingga mereka terdorong untuk

belajar dengan lebih antusias dan berkelanjutan (Rahma et al., 2025).

Secara lebih spesifik, peningkatan kemampuan menulis aksara Bali dalam penelitian ini terjadi karena model *Game-Based Learning* memberikan ruang latihan yang berulang dalam suasana yang menyenangkan (Putra et al., 2024). Melalui permainan, siswa secara tidak langsung melakukan pengulangan dalam mengenali bentuk dan struktur aksara Bali, sehingga memperkuat memori visual dan keterampilan motorik dalam menulis. Selain itu, interaksi antar siswa dalam permainan juga mendorong terjadinya pembelajaran sosial, di mana siswa dapat saling membantu dan mengoreksi kesalahan (Farahma et al., 2024). Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya bersifat individual, tetapi juga kolaboratif, yang pada akhirnya mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Karina et al., 2024). Selain itu, unsur permainan yang mengandung tantangan dan kompetisi mampu mendorong motivasi intrinsik siswa, sehingga mereka lebih aktif dan bersemangat dalam belajar. Proses refleksi yang dilakukan pada setiap siklus juga berperan penting

dalam mengidentifikasi permasalahan dan menentukan perbaikan yang tepat, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara optimal (Suciani et al., 2023).

Hasil penelitian ini memberikan implikasi yang penting bagi pelaksanaan proses pembelajaran Bahasa Bali, khususnya dalam upaya pelestarian aksara Bali di kalangan generasi muda. Model *Game-Based Learning* dapat dimanfaatkan sebagai alternatif model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam mempelajari materi yang dianggap sulit. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain dilaksanakan hanya dalam dua siklus dengan jumlah subjek yang terbatas, sehingga generalisasi hasil penelitian masih perlu dilakukan secara hati-hati. Selain itu, penelitian ini belum mengkaji secara mendalam pengaruh jangka panjang dari penerapan model *Game-Based Learning* terhadap kemampuan menulis aksara Bali.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan

bahwa penerapan model *Game-Based Learning* (GBL) mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam pembelajaran aksara Bali. Peningkatan tersebut terlihat dari kenaikan rata-rata nilai siswa dari 71,09 pada siklus I menjadi 80,56 pada siklus II, serta peningkatan ketuntasan belajar dari 65,62% menjadi 96,87%. Selain itu, aktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Dengan demikian, penerapan model GBL terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, K. A. P., Ernawati, D. P., & Sriastuti, N. N. (2024). Integrasi Pembelajaran Aksara Bali Dalam Pendidikan Dasar Untuk Menanamkan Nilai Pelestarian Budaya. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 6(2), 75-81.
- Arikunto, S. *Penelitian tindakan kelas (Suryani, Ed.; Edisi revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arrahman, T., SURIANSYAH, A., Harsono, A. M. B., Pratiwi, D. A., & Agusta, A. R. (2024). Game Based Learning (GBL) Terintegrasi Teknologi Dalam Peningkatan

- Minat baca Siswa di SDN Kampung Baru. *Joyful Learning Journal*, 13(4), 83-90.
- Bangsawan, A. (2025). Penerapan model pembelajaran berbasis permainan (game based learning) pada jam terakhir untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. *Jurnal MediaTIK*, 14-16.
- Brahmandika, P. G., Gatriyani, N. P., & Sudiarta, I. W. (2024). Integrasi Nilai-Nilai Tri Hita Karana dalam Pembelajaran Aksara Bali Perspektif Etnopedagogi. *Maha Widya Duta: Jurnal Penerangan Agama, Pariwisata Budaya, dan Ilmu Komunikasi*, 8(2), 167-174.
- Dewantara, A., Fauza, D., & Reksa, R. D. (2025). Inovasi Pembelajaran Berbasis Game untuk Menarik Minat Generasi Z dan Alpha. *Progressive Journal of Educational Science*, 1(3), 87-94.
- Fajriyah, N., & Wahyudi, A. B. E. (2025). Studi literatur: Penerapan model game based learning (GBL) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 8, No. 3, pp. 1524-1535).
- Farahma, F. S., Putra, R. A., Fatoni, R. B., & Bachtiar, M. R. (2024). Analisis Interaksi Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran IPS Di Kelas VII Di SMPN 3 Balung. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan bahasa*, 1(3), 321-332.
- Gubernur Bali. (2018). *Peraturan Gubernur Bali Nomor 80 Tahun 2018 tentang perlindungan dan penggunaan bahasa, aksara, dan sastra Bali serta penyelenggaraan bulan bahasa Bali*.
- Huda, M. N. (2025). Urgensi Pendekatan Personal dalam Pembelajaran terhadap Generasi Z. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan bahasa*, 2(4), 146-163.
- Ignasia, F., & Haryanto, H. (2025). Pengaruh Pembelajaran Adaptif Berbasis Game dengan Personalisasi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Konteks Keragaman Karakteristik. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 13(Special_issue), 273-282.
- 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), 619-628.
- Karina, M., Judijanto, L., Rukmini, A., Fauzi, M. S., & Arsyad, M. (2024). Pengaruh interaksi sosial terhadap prestasi akademik: tinjauan literatur pada pembelajaran kolaboratif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 6334-6343.
- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan teori belajar konstruktivisme dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 36-42.
- Maharani, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kartun Untuk

- Menurunkan Kecemasan Siswa Di Smp Negeri 17 Bandar Lampung. *Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung.*
- Maslichah, U. (2026). Teori dan Praktik Keilmuan Pendidikan dalam Perspektif John Dewey: Pendekatan Ilmiah melalui Model Learning by Doing. *El-Mudarris: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Kepemimpinan Sekolah*, 2(01), 12-26.
- Putantri, N. F. W., Alifah, N., Zahroh, K. N., AR, S., & Sari, R. O. (2025). Mendeteksi dan Mengatasi Kejenuhan Belajar: Peran Kreativitas Guru dalam Membentuk Motivasi Siswa. *JCOSE Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(2), 44-49.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqqa, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81-95.
- Rahma, P., Hidayat, M., & Amnie, E. (2025). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa: Sebuah Kajian Literatur. *GRAVITASI: Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains*, 8(02), 46-52.
- Reditya, P. D. S., Paryatna, I. B. M. L., & Purnami, I. A. P. (2026). Program Revitalisasi Bahasa Daerah Balai Bahasa Provinsi Bali untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Bahasa Bali SMP Kota Denpasar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 1190-1198.
- Resmianti, N. M., Wirani, I. A. S., & Aryana, I. B. P. M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Menulis Aksara Bali Menggunakan Model Kooperatif Tipe Nht (Numbered Head Together). *Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Undiksha*, 10(1), 43-49.
- Ruhaliah, R., Nurjanah, N., Kuswari, U., Sutisna, A., & Nur, R. M. (2024). Implementation of Merdeka Curriculum for Sundanese and Balinese Language Subject. *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation*, 4(4), 576-582.
- Sapta, A., & Safari, D. I. R. (2025). Penerapan Media Canva Sebagai inovasi Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pancasila Siswa SD. *Epistema*, 6(1), 60-71.
- Suciani, R. N., Azizah, N. L., Gusmaningsih, I. O., & Fajrin, R. A. (2023). Strategi refleksi dan evaluasi penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 114-123.
- Yusup, P. M., & Mastoah, I. (2025). Efektivitas pembelajaran IPS berbasis game edukasi untuk meningkatkan keterlibatan dan berpikir kritis siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 231-247.