

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING (GBL)
TERHADAP MINAT BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV UPTD SD NEGERI 22
PEUSANGAN KABUPATEN BIREUEN**

Khairunnisa¹, Hariki Fitrah², Muslihin³

¹PGSD FKIP Universitas Almuslim

^{2,3}Geografi FKIP Universitas Almuslim

khairunnisa07032004@gmail.com, harikifitrah@umuslim.ac.id,

muslihinahmad93@gmail.com

ABSTRACT

The background of this research is the low interest in learning students, especially in science lessons, which is shown by many students who often do not pay attention when the teacher explains the material, even many of them play and chat with their friends during the learning process. The purpose of this study is to see the effect of the Game Based Learning learning model on the interest in learning science in fourth grade students of UPTD SD Negeri 22 Peusangan, and how high the increase in student interest in learning after the application of the Game Based Learning learning model. This study uses a quantitative approach of the pre-experimental type with a One Group Pretest-Posttest research design. The sample amounted to 15 fourth grade students taken with a saturated sampling technique. Data collection was carried out using a questionnaire instrument with a Likert scale. Data analysis was carried out using Paired Sample Tests and N-Gain tests. The results showed a significant increase in student interest in learning. The average pretest score of 60.0667 increased to 83.7333 in the posttest, with an increase of 23,66 point. Paired Sample Test shows the calculated t value (7.002) $>$ t table 2.145 with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$) which means there is a significant influence. The results of the N-Gain test show an average of 0.58, with a medium category. Overall, the GBL learning model can be said to be effective in increasing students' interest in learning, because most students show an increase in the medium and high categories. Thus, it can be concluded that the Game Based Learning learning model has a significant and effective influence in increasing interest in learning science in fourth grade students of UPTD SD Negeri 22 Peusangan, Bireuen Regency.

Keywords: Game Based Learning, Learning Interest, Natural Science

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa, khususnya pada pelajaran IPAS, hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang sering tidak memperhatikan Ketika guru menjelaskan materi, bahkan banyak dari mereka yang bermain dan berbicara dengan temennya ketika pembelajaran berlangsung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV UPTD SD Negeri 22 Peusangan, dan seberapa tinggi peningkatan minat belajar siswa setelah

diterapkannya model pembelajaran *Game Based Learning*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis praesperimental dengan desain penelitian *One Grup Pretest-Posttest*. Sampel berjumlah 15 siswa kelas IV yang diambil dengan teknik sampling jenuh. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen angket menggunakan skala likert. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji *paired Samples Test*, dan uji *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan terhadap minat belajar siswa. rata-rata nilai pretest sebesar 60,0667 meningkat menjadi 83,7333 pada posttest, dengan peningkatan sebanyak 23,66 poin. Uji *paired Samples Test* menunjukkan nilai t hitung (7,002) > t tabel 2,145 dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) yang berarti terdapat pengaruh signifikan. Hasil uji *N-Gain* menunjukkan rata-rata 0,58, dengan kategori sedang. secara keseluruhan, model pembelajaran GBL dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, karena sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan pada kategori sedang dan tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* berpengaruh signifikan dan efektif terhadap peningkatan minat belajar IPAS siswa kelas IV UPTD SD Negeri 22 Peusangan Kabupaten Bireuen.

Kata Kunci: Game Based Learning, Minat Belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk menciptakan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi peserta didik secara aktif. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan membentuk individu yang berilmu, berakhlak mulia, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Dalam pelaksanaannya, pendidikan menjadi fondasi utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di masa depan. Pada

tingkat Sekolah Dasar (SD), pendidikan tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan dasar, tetapi juga menanamkan karakter, keterampilan, dan semangat belajar kepada siswa sejak dini. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran di sekolah dasar perlu disusun secara menarik agar siswa dapat terlibat aktif selama proses belajar berlangsung.

Minat belajar menjadi salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Siswa yang memiliki ketertarikantinggi terhadap pembelajaran biasanya menunjukkan sikap aktif, antusias, dan lebih mudah memahami materi yang

diajarkan. Sebaliknya, proses pembelajaran yang monoton cenderung membuat siswa merasa bosan, kurang fokus, dan tidak bersemangat mengikuti pelajaran. Rahmawati & Rahmah, (2023) menjelaskan bahwa minat belajar muncul ketika siswa merasa nyaman dan tertarik terhadap proses pembelajaran yang mereka ikuti. Dengan demikian, guru dituntut untuk mampu menghadirkan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan agar ketertarikan siswa terhadap pembelajaran dapat meningkat.

Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran di sekolah masih banyak menggunakan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru. Kondisi tersebut juga ditemukan di UPTD SD Negeri 22 Peusangan, khususnya pada pembelajaran IPAS kelas IV. Berdasarkan hasil observasi, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dengan mengandalkan buku paket sebagai sumber utama pembelajaran. Situasi ini menyebabkan proses belajar terasa kurang menarik sehingga beberapa siswa terlihat kurang

memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman saat pembelajaran berlangsung, dan kurang aktif ketika diberikan pertanyaan. Rendahnya partisipasi siswa tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS masih belum optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penggunaan model pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Game Based Learning* (GBL). Model ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menantang bagi siswa. Cinta, dkk. (2021) menyatakan bahwa *Game Based Learning* dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa karena proses belajar dikemas dalam bentuk aktivitas permainan yang edukatif.

Secara teoritis, penerapan *Game Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena model ini menghadirkan

pengalaman belajar yang menyenangkan melalui tantangan, umpan balik langsung, dan pemberian penghargaan terhadap pencapaian siswa. Materi pembelajaran yang sebelumnya dianggap sulit atau membosankan dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik sehingga siswa lebih fokus dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain meningkatkan minat belajar, model ini juga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan rasa percaya diri dalam proses belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dinilai sesuai untuk membantu meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas IV di UPTD SD Negeri 22 Peusangan. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV UPTD SD Negeri 22 Peusangan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis

penelitian pra-eksperimen. Desain yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design* (Lestari dkk., 2021), yang melibatkan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Rancangan penelitian disajikan pada tabel 1.

**Tabel 1. Rancangan
Penelitian *One-Group Pretest-
Posttest Design***

<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di UPTD SD Negeri 22 Peusangan, Kabupaten Bireuen. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 15 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian.

Instrumen penelitian berupa soal angket yang terdiri dari 40 butir soal untuk *pretest* dan *posttest* yang setara. Instrumen telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap: pemberian *pretest* (tes awal), pemberian perlakuan (*treatment*)

berupa pembelajaran dengan model GBL sebanyak 2 pertemuan, dan pemberian *posttest* (tes akhir).

Analisis data dilakukan secara statistik deskriptif dan inferensial. Uji normalitas data menggunakan Shapiro-Wilk, uji hipotesis menggunakan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, Dan uji Efektivitas menggunakan uji *N-Gain*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Data hasil minat belajar siswa sebelum perlakuan (*pretest*) menunjukkan nilai rata-rata 60,0667, dengan nilai tertinggi 75 dan terendah 45. Setelah menerapkan model pembelajaran GBL, hasil *posttest* meningkat secara signifikan dengan nilai rata-rata 83,7333, nilai tertinggi 100 dan terendah 64. Distribusi minat belajar disajikan pada tabel 2 dan 3.

Tabel 2. Statistik Hasil Belajar Peserta Didik

Statistik	Pretest	Posttest
N	15	15
Nilai Tertinggi	75	45

Nilai	64	100
Terendah		
Rata-rata (Mean)	60,06667	83,7333
Rentang (Range)	30	36

Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* (Sig. = 0,782) dan data *posttest* (Sig. = 0,714) memiliki nilai signifikansi $> 0,05$, sehingga kedua data berdistribusi normal. Hal ini memungkinkan dilakukannya uji parametrik yaitu uji-t berpasangan (*paired sample t-test*).

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Statistik	df	Sig.	Keterangan
Pretest	0,965	15	0,782	Normal
Posttest	0,961	15	0,714	Normal

Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-t berpasangan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Rangkuman hasil perhitungan uji-t disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji-t Berpasangan
(Paired Sample T-Test)

Parameter	Nilai
Rata-rata Perbedaan (Md)	23,67
$\sum X^2d$	2.363,67
Derajat Kebebasan (db)	14
t hitung	7,056
t tabel ($\alpha = 0,05$)	2,145
Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai t hitung = 7,056 > t tabel = 2,145 dengan nilai signifikansi (2-tailed) = 0,000 < 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV UPTD SD Negeri 12 Peusangan Kabupaten Bireuen.

Uji efektivitas dilakukan menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui seberapa tinggi model *Game Based Learning* (GBL) berpengaruh terhadap minat belajar IPAS siswa. Rangkuman hasil

perhitungan uji N-Gain disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil UJI N-Gain

Interval	Jumlah Siswa	Persen (%)
Tinggi	6	40%
Sedang	5	33,33%
Rendah	4	26,67%
Rata-rata	0,58	-

Berdasarkan tabel 5, hasil uji N-Gain terhadap 15 siswa kelas IV SD Negeri 22 Peusangan menunjukkan sebanyak 6 siswa (40%) berada pada kategori tinggi, 5 siswa (33,33%) berada pada kategori sedang, dan 4 siswa (26,67%) berada pada kategori rendah. Mayoritas siswa (11 dari 15) berada pada kategori sedang hingga tinggi. Ini berarti sekitar 73% siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hanya 27% yang peningkatannya rendah. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain, diperoleh rata-rata sebesar 0,58 yang termasuk dalam kategori sedang. Selain itu, mayoritas siswa (73%) berada pada kategori peningkatan sedang dan tinggi. secara keseluruhan, model pembelajaran GBL dapat dikatakan

efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, karena sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan pada kategori sedang dan tinggi.

Pembahasan

1. Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Minat Belajar IPAS Siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV UPTD SD Negeri 22 Peusangan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi peta. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model GBL. Nilai rata-rata pretest yang awalnya sebesar 60,06 meningkat menjadi 83,73 pada saat posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan proses belajar yang lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan Paired Sample t-test diperoleh nilai

signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, model pembelajaran *Game Based Learning* terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV UPTD SD Negeri 22 Peusangan. Temuan ini memperlihatkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang mengandung unsur permainan dapat meningkatkan ketertarikan dan partisipasi siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Meningkatnya minat belajar siswa disebabkan karena model GBL memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan di kelas. Sebelum perlakuan diberikan, proses pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga siswa terlihat kurang aktif dan mudah merasa bosan. Setelah model GBL diterapkan, siswa tampak lebih antusias, aktif, dan tertarik mengikuti pembelajaran karena kegiatan belajar dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang menantang dan menyenangkan.

Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam berbagai aktivitas permainan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa terlihat mampu bekerja sama dengan teman kelompok, berdiskusi, dan berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan tantangan permainan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa model GBL dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal ini sesuai dengan indikator minat belajar yang meliputi rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Ketika siswa merasa tertarik dan menikmati proses belajar, maka perhatian serta keaktifan mereka dalam mengikuti pembelajaran juga akan meningkat.

Secara teoritis, hasil penelitian ini mendukung pendapat Cinta, dkk. (2021) yang menyatakan bahwa *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Adanya tantangan,

penghargaan, dan umpan balik secara langsung dalam permainan mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa sehingga mereka lebih fokus dan aktif saat belajar. Melalui model ini, materi IPAS yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan dapat dipahami siswa dengan lebih mudah dan menarik.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Rifqah & Handayani, (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar secara signifikan. Penelitian Salfianti, dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa *Game Based Learning* efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar karena mampu menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain. Dengan demikian, penelitian ini semakin memperkuat bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa.

2. Peningkatan Minat Belajar Siswa Setelah Diterapkan Model *Game Based Learning*.

Berdasarkan hasil uji efektivitas menggunakan N-Gain, diperoleh rata-rata sebesar 0,58 yang berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Dari 15 siswa yang menjadi sampel penelitian, sebanyak 6 siswa memperoleh peningkatan pada kategori tinggi, 5 siswa berada pada kategori sedang, dan 4 siswa berada pada kategori rendah. Secara umum, sebagian besar siswa mengalami peningkatan minat belajar setelah diterapkannya model pembelajaran GBL.

Peningkatan minat belajar siswa terjadi karena model GBL mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Melalui kegiatan belajar sambil bermain, siswa merasa lebih nyaman dan tidak mudah bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas permainan yang dilakukan secara berkelompok juga dapat

meningkatkan interaksi antar siswa serta membantu mereka lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat maupun menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Selain itu, penggunaan permainan dalam pembelajaran membantu siswa memahami materi peta dengan lebih mudah karena siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya menerima penjelasan dari guru secara pasif, tetapi juga dilibatkan dalam aktivitas berpikir, berdiskusi, dan menyelesaikan masalah bersama kelompoknya. Kondisi tersebut membuat siswa menjadi lebih fokus, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang mengalami peningkatan minat belajar pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan model GBL juga dipengaruhi oleh faktor lain, seperti kemampuan awal siswa, tingkat motivasi individu, kesiapan belajar, dan keaktifan siswa dalam mengikuti permainan. Oleh sebab itu, guru perlu menyesuaikan

desain permainan dengan karakteristik siswa agar seluruh siswa dapat berpartisipasi secara optimal dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* mampu meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas IV UPTD SD Negeri 22 Peusangan. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendorong siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, *model Game Based Learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran inovatif yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar.

3. Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Rifqah & Handayani, (2025) yang menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Educandy* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa

sekolah dasar. Penelitian tersebut memperoleh nilai effect size sebesar 0,631 (kategori sedang), sedangkan penelitian ini juga menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan, ditandai dengan kenaikan rata-rata skor dari 60,07 pada pretest menjadi 83,73 pada posttest serta nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$).

Persamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan model GBL untuk meningkatkan minat belajar siswa. Keduanya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan perhatian, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Perbedaannya terletak pada materi, media, dan desain penelitian Rifqah & Handayani, (2025) menggunakan aplikasi *Educandy* pada materi perubahan wujud benda dengan desain kuasi eksperimen, sedangkan penelitian ini menerapkan GBL pada materi peta dalam mata pelajaran IPAS menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*.

Peningkatan minat belajar pada kedua penelitian menunjukkan bahwa unsur permainan, tantangan, dan interaksi dalam GBL mampu membuat siswa lebih antusias, fokus, dan aktif selama pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin memperkuat bahwa model *Game Based Learning* efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

4. Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Yang Belum Optimal

Meskipun secara umum model *Game Based Learning* (GBL) efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, masih terdapat beberapa peserta didik yang mengalami peningkatan minat belajar yang belum optimal dibandingkan siswa lainnya. Hal ini dapat dipengaruhi oleh perbedaan tingkat ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, perhatian selama proses belajar, serta keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan.

Namun demikian, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata minat belajar siswa dari 60,07 pada saat pretest menjadi 83,73 pada saat posttest

dengan nilai N-Gain sebesar 0,58 yang berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* mampu meningkatkan minat belajar sebagian besar siswa kelas IV UPTD SD Negeri 22 Peusangan secara efektif.

5. Implikasi Teoritis dan Praktis

Secara teoritis, hasil penelitian ini semakin memperkuat pandangan bahwa model *Game Based Learning* (GBL) mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan. Temuan penelitian ini selaras dengan hasil penelitian Rifqah & Handayani, (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan GBL berbantuan *Educandy* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung temuan Fiqriah dkk. (2025) yang menyatakan bahwa GBL efektif dalam meningkatkan minat belajar karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Temuan Nurhayati, dkk. (2025) turut

menguatkan hasil tersebut dengan menunjukkan bahwa GBL memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar pada berbagai jenjang pendidikan.

Secara praktis, penelitian ini memberikan gambaran bahwa *model Game Based Learning* dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Penggunaan unsur permainan, tantangan, dan umpan balik dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, serta partisipasi siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Selain itu, model GBL dapat diterapkan pada berbagai materi pembelajaran dan membantu menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, menyenangkan, serta berpusat pada siswa.

6. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu menjadi perhatian dalam menafsirkan hasil penelitian.

Pertama, penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* tanpa melibatkan

kelompok kontrol, sehingga pengaruh model *Game Based Learning* terhadap minat belajar siswa tidak dapat dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya secara langsung.

Kedua, subjek penelitian terbatas pada siswa kelas IV UPTD SD Negeri 22 Peusangan, sehingga hasil penelitian ini belum sepenuhnya mewakili karakteristik siswa di sekolah atau daerah yang berbeda.

Ketiga, penelitian hanya dilaksanakan pada materi peta dalam mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu, hasil yang diperoleh belum dapat menggambarkan efektivitas model *Game Based Learning* pada seluruh materi IPAS maupun mata pelajaran lainnya.

Keempat, pengukuran minat belajar dilakukan menggunakan angket, sehingga data yang diperoleh sangat bergantung pada pemahaman dan jawaban yang diberikan oleh peserta didik. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, menggunakan kelompok kontrol, serta menguji penerapan model *Game Based Learning* pada materi dan jenjang pendidikan yang

berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV UPTD SD Negeri 22 Peusangan. Peningkatan rata-rata nilai sebesar 23,66 poin (dari 60,0667 menjadi 83,7333). Hasil uji-t berpasangan menunjukkan $t_{hitung} (7,002) > t_{tabel} (2,145)$ dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) dan uji N-Gain yang menunjukkan nilai rata-rata 0,58 yang termasuk dalam kategori sedang, dengan mayoritas siswa (73%) berada pada kategori peningkatan sedang dan tinggi. membuktikan bahwa intervensi pembelajaran dengan model GBL memberikan dampak yang substansial. Dengan demikian, model GBL direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar, meskipun diperlukan pengoptimalan dalam implementasinya agar hasilnya lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Cinta, A., Wibawa, P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., Pendidikan, U., & Kampus, I. (2021). *Game-based learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa*. 3(1), 17–22.
- Fiqriah, A., Suntari, Y., & Yudha, C. B. (2025). Efektivitas Game Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 6(3), 230-238.
- Lestari, I. F., Muhajir, S. N., Kritis, K. B., & Kadir, A. (2021). *Pendekatan STEM Untuk Meningkatkan Keterampilan*. 62–68.
- Nurhayati, Setyawati, D., & Wahyuni, H. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sma Negeri 1 Lubai*. 10(April), 182–195.
- Rahmawati, S., & Rahmah, E. N. (2023). *Attractive : Innovative Education Journal. Keterampilan Mengelola Kelas Guru Sejarah*

*Kebudayaan Islam Dalam
Meningkatkan Minat Belajar
Siswa, 5(1).*

Rifqah, I. dan, & Handayani, S. L.
(2025). *Pengaruh Game Based
Learning Berbantuan Edu Candy
Terhadap Minat Belajar Peserta
Didik Sekolah Dasar.*
10(September).

Salfianti, Purnomo, N. H., & Yudiana,
A. (2024). *Game based learning.
Efektivitas Game Based Learning
Dalam Meningkatkan Minat
Belajar Siswa Pada
Pembelajaran IPS Kelas VII-D
SMP Negeri 56 Surabaya, 09,*
543–551.