

Peningkatan Keaktifan Belajar Matematika melalui Penerapan Model Game Based Learning pada Siswa Kelas III SDN Karangbesuki 2 Kota Malang

Bella Satifa¹, Sri Rahayu², Fantayani³

^{1,2}PPG PGSD FIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

³SDN Karangbesuki 2 Kota Malang

¹bellasatifa721@gmail.com, ²srisk@unikama.ac.id, ³fanta.sae215@gmail.com

ABSTRACT

The research was motivated by the low level of learning activeness among third-grade students in mathematics, particularly on the topic of data presentation in tables, at SDN Karangbesuki 2 Malang City. This study aimed to improve students' learning activeness in mathematics on the topic of data presentation in tables through the implementation of the Game-Based Learning model. The study employed Classroom Action Research (CAR) as its research method, with data collected through observation and learning activeness questionnaires. The collected data were analyzed using both quantitative and qualitative descriptive analysis. The findings revealed that the implementation of the Game-Based Learning model in mathematics instruction on data presentation in tables successfully improved students' learning activeness. This improvement was evidenced by the increase in the observation results of learning activeness, which rose from 30.43% in the pre-cycle stage to 52.17% at the end of Cycle I and reached 86.96% at the end of Cycle II. Similarly, the learning activeness questionnaire results increased from 39.13% in the pre-cycle stage to 69.57% at the end of Cycle I and reached 91.30% at the end of Cycle II. Therefore, the predetermined success indicator of the study, namely that at least 75% of students achieve the active and highly active categories, was successfully attained.

Keywords: Game-Based Learning, Learning Activeness, Mathematics

ABSTRAK

Masalah penelitian dilatarbelakangi oleh masih rendahnya keaktifan belajar siswa kelas III pada mata pelajaran matematika materi penyajian data dalam tabel di SDN Karangbesuki 2 Kota Malang. Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi penyajian data dalam tabel dengan menggunakan Model Game Based Learning. Metode yang diterapkan dalam penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas, dengan menggunakan Teknik pengumpulan data berupa observasi dan angket keaktifan belajar. Seluruh data dianalisis oleh peneliti melalui deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari penelitian membuktikan bahwa penerapan model Game Based Learning dalam pembelajaran matematika materi penyajian data dalam tabel berhasil memberikan peningkatan pada keaktifan belajar siswa. Hasil dapat dibuktikan melalui peningkatan hasil observasi keaktifan belajar yang mengalami

kenaikan dari 30,43% pada tahap prasiklus menjadi 52,17% pada akhir Siklus I dan mencapai 86,96% pada akhir Siklus II. Hasil angket keaktifan belajar juga menunjukkan peningkatan dari 39,13% pada prasiklus menjadi 69,57% pada akhir Siklus I dan mencapai 91,30% pada akhir Siklus II. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 75% siswa berada pada kategori aktif dan sangat aktif telah tercapai.

Kata Kunci: Game Based Learning, Keaktifan Belajar, Matematika

Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar pada jenjang sekolah dasar yang berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif peserta didik. Pembelajaran matematika tidak hanya menekankan penguasaan rumus dan konsep, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis, menafsirkan, dan menyelesaikan berbagai permasalahan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Siswanto & Meiliasari, 2024). Oleh karena itu, proses pembelajaran matematika perlu dirancang secara aktif dan bermakna agar peserta didik dapat membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar secara langsung. Pembelajaran yang bermakna memungkinkan peserta didik terlibat dalam proses menemukan dan mengonstruksi

pengetahuan sehingga pemahaman konsep yang diperoleh menjadi lebih mendalam dan bertahan lebih lama (Rosarian & Dirgantoro, 2020).

Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan belajar mencerminkan keterlibatan fisik, mental, intelektual, dan emosional peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Murni, 2021). Keaktifan belajar ditunjukkan melalui keterlibatan peserta didik dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti memperhatikan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Semakin tinggi tingkat keaktifan peserta didik, semakin besar peluang terjadinya proses konstruksi pengetahuan yang bermakna. Menurut Mustofa (2022), keaktifan

siswa merupakan aktivitas yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran untuk mendukung keberhasilan belajar.

Namun, kondisi tersebut belum sepenuhnya terwujud dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas III SDN Karangbesuki 2 Kota Malang, ditemukan bahwa sebagian peserta didik masih menunjukkan tingkat keaktifan belajar yang rendah. Hasil observasi keaktifan belajar pada tahap prasiklus menunjukkan bahwa dari 23 siswa, hanya 7 siswa (30,43%) yang berada pada kategori aktif, 5 siswa (21,74%) berada pada kategori cukup aktif, dan 11 siswa (47,83%) berada pada kategori kurang aktif. Berdasarkan data tersebut, ketuntasan klasikal keaktifan belajar hanya mencapai 30,43% atau 7 dari 23 siswa. Kondisi tersebut ditunjukkan melalui peserta didik yang cenderung pasif saat proses pembelajaran berlangsung, kurang berani mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan yang diberikan guru, serta menunjukkan partisipasi yang terbatas dalam kegiatan diskusi kelas. Kondisi ini menyebabkan

proses pembelajaran menjadi kurang interaktif dan berpotensi mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran matematika.

Rendahnya keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran matematika dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hal tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, maupun bekerja sama dengan teman sekelompok. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menantang, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain. Sardirman (2018) menyatakan bahwa interaksi yang baik dalam pembelajaran dapat mendorong minat, inisiatif, dan keaktifan peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik adalah *Game Based Learning* (GBL). Model *Game Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik serta membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif (Medila et al., 2023). Pembelajaran berbasis permainan juga memungkinkan peserta didik mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, bekerja sama dengan teman sebaya, serta mengomunikasikan hasil belajar secara lebih baik sehingga keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran meningkat (Wijaya et al., 2023). Melalui penerapan model ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran (Paulina et al., 2023).

Novitasari et al (2025) telah meneliti penerapan *Game Based Learning* pada pembelajaran

matematika di kelas 5 Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan dari kategori sedang pada siklus I menjadi kategori tinggi pada siklus II. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya jumlah peserta didik yang aktif bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran matematika dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi rendahnya keaktifan belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi penyajian data dalam tabel melalui penerapan model *Game Based Learning* di kelas III SDN Karangbesuki 2 Kota Malang. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran matematika yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik sehingga mampu

meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III pada mata pelajaran matematika melalui penerapan model *Game Based Learning*. Pemilihan metode PTK didasarkan pada permasalahan yang ditemukan di kelas, yaitu rendahnya keaktifan belajar siswa, sehingga diperlukan tindakan nyata dan berulang untuk memperbaiki proses pembelajaran secara langsung di dalam kelas. PTK dilaksanakan melalui siklus yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran secara berkelanjutan (Arikunto et al., 2019).

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-Mei tahun 2026 di SDN Karangbesuki 2 Kota Malang dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas 3 Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 23 siswa. Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan

setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklus melalui empat tahap : (1) perencanaan, yaitu menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, pemilihan permainan, serta instrumen penelitian, (2) pelaksanaan tindakan, yaitu penerapan pembelajaran matematika menggunakan model *Game Based Learning*, (3) observasi, yaitu pengamatan terhadap keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dan (4) refleksi, yaitu menganalisis hasil tindakan untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik observasi, angket keaktifan belajar, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mengamati perilaku keaktifan peserta didik selama pembelajaran, sedangkan angket digunakan untuk memperoleh data pendukung mengenai tingkat keaktifan belajar peserta didik berdasarkan respons yang diberikan setelah mengikuti pembelajaran. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian berupa video kegiatan pembelajaran dan hasil kerja siswa.

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil observasi dan angket keaktifan belajar siswa melalui perhitungan persentase dan ketuntasan klasikal. Sementara itu, analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan tindakan, perubahan perilaku siswa selama pembelajaran, hasil refleksi setiap siklus, serta faktor-faktor yang memengaruhi peningkatan keaktifan belajar siswa.

Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan peningkatan keaktifan belajar siswa secara klasikal, yaitu apabila minimal 75% siswa berada pada kategori aktif dan sangat aktif.. Data kuantitatif berupa hasil observasi dan angket dianalisis dengan menghitung persentase keaktifan belajar siswa menggunakan rumus:

$$\text{Persentase keaktifan belajar} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal (75)}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan digunakan ketuntasan klasikal yang dihitung dengan rumus :

Ketuntasan Klasikal

$$= \frac{\text{Jumlah siswa kategori aktif \& tidak aktif}}{\text{Total seluruh siswa (23)}} \times 100\%$$

Hasil persentase keaktifan belajar siswa kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria keaktifan belajar yang disajikan pada :

Tabel 1. Kategori Keaktifan Belajar Siswa

Kategori	Persentase
Sangat Aktif	81%–100%
Aktif	61%–80%
Cukup Aktif	41%–60%
Kurang Aktif	21%–40%
Tidak Aktif	≤ 20%

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Tabel 2. Hasil observasi siklus 1

Kategori	Pra siklus	S1-P1	S1-P2
Sangat Aktif	0 0	2 8,70%	3 13,04%
Aktif	7 30,43%	7 30,43%	9 39,13%
Cukup Aktif	5 21,74%	9 39,13%	8 34,78%
Kurang Aktif	11 47,83%	5 21,74%	3 13,04%
Tidak Aktif	0 0	0 0	0 0
Ketuntasan Klasikal	7 siswa (30,43%)	9 siswa (39,13%)	12 siswa (52,17%)

Tabel 3. Hasil observasi siklus 2

Kategori	S2-P1	S2-P2
Sangat Aktif	5 21,74%	7 30,43%
Aktif	10 43,48%	13 56,52%

Cukup	8	3
Aktif	34,78%	13,04%
Kurang	0 0	0 0
Aktif		
Tidak Aktif	0 0	0 0
Ketuntasan	15 siswa	20 siswa
Klasikal	(65,22%)	(86,96%)

PraSiklus

Berdasarkan hasil observasi awal, keaktifan belajar siswa kelas III SDN Karangbesuki 2 Kota Malang pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Data observasi menunjukkan bahwa dari 23 siswa, hanya 7 siswa (30,43%) yang berada pada kategori aktif, 5 siswa (21,74%) berada pada kategori cukup aktif, dan 11 siswa (47,83%) berada pada kategori kurang aktif. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat aktif maupun tidak aktif. Dengan demikian, ketuntasan klasikal keaktifan belajar pada tahap prasiklus hanya mencapai 30,43%.

Hasil angket keaktifan belajar juga menunjukkan kondisi relatif sama. Sebanyak 1 siswa (4,35%) berada pada kategori sangat aktif, 8 siswa (34,78%) aktif, 10 siswa (43,48%) cukup aktif, dan 4 siswa (17,39%) kurang aktif. Ketuntasan klasikal berdasarkan angket mencapai 39,13%. Hasil tersebut menunjukkan

bahwa sebagian besar siswa belum terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran matematika.

Tabel 4. Hasil angket keaktifan belajar siswa siklus 1

Kategori	Pra siklus	S1-P1	S1-P2
Sangat	1 4,35%	3	5
Aktif		13,04%	21,74%
Aktif	8	9	11
	34,78%	39,13%	47,83%
Cukup	10	9	6
Aktif	43,48%	39,13%	26,09%
Kurang	4	2	1
Aktif	17,39%	8,70%	4,35%
Tidak Aktif	0 0	0 0	0 0
Ketuntasan	9 siswa	12 siswa	16 siswa
Klasikal	(39,13%)	(52,17%)	(69,57%)

Tabel 5. Hasil angket keaktifan belajar siswa siklus 2

Kategori	S2-P2	S2-P2
Sangat	7	9
Aktif	30,43%	39,13%
Aktif	12	12
	52,17%	52,17%
Cukup	4	2
Aktif	17,39%	8,70%
Kurang	0 0	0 0
Aktif		
Tidak Aktif	0 0	0 0
Ketuntasan	19 siswa	21 siswa
Klasikal	(82,61%)	(91,30%)

Siklus 1

Penerapan model *Game Based Learning* mulai dilaksanakan pada Siklus I yang terdiri atas dua

pertemuan. Pada pertemuan pertama, siswa mulai menunjukkan peningkatan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, jumlah siswa yang mencapai kategori aktif dan sangat aktif meningkat menjadi 9 siswa (39,13%). Meskipun demikian, masih terdapat 5 siswa (21,74%) yang berada pada kategori kurang aktif.

Pada pertemuan kedua Siklus I, peningkatan keaktifan belajar semakin terlihat. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebanyak 3 siswa (13,04%) berada pada kategori sangat aktif dan 9 siswa (39,13%) berada pada kategori aktif. Ketuntasan klasikal meningkat menjadi 52,17%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran mulai mampu menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Peningkatan juga terlihat pada hasil angket keaktifan belajar siswa. Ketuntasan klasikal yang semula sebesar 39,13% pada prasiklus meningkat menjadi 52,17% pada pertemuan pertama dan 69,57% pada pertemuan kedua Siklus I. Meskipun mengalami peningkatan, hasil tersebut belum mencapai indikator

keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 75% siswa berada pada kategori aktif dan sangat aktif. Oleh karena itu, tindakan dilanjutkan pada Siklus II dengan beberapa perbaikan berdasarkan hasil refleksi.

Siklus 2

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan I Siklus II, jumlah siswa yang berada pada kategori aktif dan sangat aktif meningkat menjadi 15 siswa (65,22%). Selain itu, tidak terdapat lagi siswa yang berada pada kategori kurang aktif maupun tidak aktif. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai terbiasa dengan pembelajaran berbasis permainan dan lebih percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peningkatan yang lebih tinggi terlihat pada pertemuan kedua Siklus II. Sebanyak 7 siswa (30,43%) berada pada kategori sangat aktif dan 13 siswa (56,52%) berada pada kategori aktif. Ketuntasan klasikal mencapai 86,96%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Hasil angket keaktifan belajar mendukung temuan tersebut. Ketuntasan klasikal meningkat dari

82,61% pada pertemuan pertama menjadi 91,30% pada pertemuan kedua Siklus II. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran matematika melalui permainan lebih menyenangkan, menantang, dan membuat mereka lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III pada mata pelajaran matematika. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi maupun angket keaktifan belajar yang mengalami kenaikan secara bertahap dari prasiklus hingga akhir Siklus II. Ketuntasan klasikal hasil observasi meningkat dari 30,43% pada prasiklus menjadi 52,17% pada akhir Siklus I dan mencapai 86,96% pada akhir Siklus II. Sementara itu, ketuntasan klasikal berdasarkan hasil angket meningkat dari 39,13% pada prasiklus menjadi 69,57% pada akhir Siklus I dan mencapai 91,30% pada akhir Siklus II.

Pada Siklus I Pertemuan 1, pembelajaran dilaksanakan pada materi mengumpulkan data melalui permainan Lempar Bola Piramida. Melalui permainan tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk terlibat langsung dalam kegiatan pengumpulan data sekaligus berpartisipasi dalam aktivitas yang menyenangkan. Meskipun demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal baru mencapai 39,13%. Peningkatan yang belum optimal dikarenakan siswa masih berada pada tahap adaptasi terhadap model pembelajaran yang baru diterapkan. Selama kegiatan berlangsung, sebagian siswa sudah menunjukkan perhatian terhadap penjelasan guru dan media permainan yang digunakan, namun belum seluruh siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa masih kurang berani mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan guru, maupun menyampaikan hasil pekerjaan di depan kelas. Selain itu, keterlibatan siswa dalam kegiatan permainan juga belum merata karena terdapat siswa yang masih menunggu arahan guru atau mengikuti teman tanpa memberikan kontribusi secara aktif. Kondisi tersebut menyebabkan

peningkatan keaktifan belajar belum berlangsung secara signifikan.

Berdasarkan hasil refleksi pada pertemuan pertama, dilakukan perbaikan pada Siklus I Pertemuan 2 dengan menambahkan pemberian *reward* berupa stiker bintang untuk mengapresiasi keaktifan dan hasil kerja siswa. Materi yang dipelajari adalah mengurutkan dan membandingkan data melalui permainan Estafet Puzzle Data. Permainan ini mendorong siswa untuk bekerja sama dan berpartisipasi aktif dalam menyusun serta membandingkan data yang diperoleh. Ketuntasan klasikal meningkat menjadi 52,17%, yang menunjukkan adanya perkembangan dibandingkan pertemuan sebelumnya. Meskipun demikian, peningkatan keaktifan belajar yang diperoleh masih berada di bawah indikator keberhasilan penelitian. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam kelompok belum sepenuhnya merata. Sebagian siswa telah aktif mengemukakan gagasan dan berpartisipasi dalam penyelesaian tugas, sedangkan sebagian lainnya cenderung mengikuti keputusan teman yang lebih

dominan. Selain itu, keberanian siswa untuk menyampaikan hasil kerja kelompok di depan kelas juga masih perlu ditingkatkan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas kolaboratif yang terjadi belum sepenuhnya mendorong seluruh siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pada Siklus II Pertemuan 1, pembelajaran dilaksanakan pada materi penyajian data dalam bentuk tabel melalui permainan Lempar Dadu Data. Berdasarkan hasil refleksi sebelumnya, dilakukan perbaikan dengan membentuk kelompok secara heterogen berdasarkan tingkat keaktifan belajar siswa. Pengelompokan heterogen dilakukan agar siswa yang lebih aktif dapat membantu dan memotivasi teman kelompoknya yang masih kurang aktif. Strategi ini memberikan dampak positif terhadap interaksi antarsiswa selama pembelajaran. Siswa tampak lebih berani mengemukakan pendapat, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Hasil observasi menunjukkan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 65,22%,

sedangkan hasil angket mencapai 82,61%.

Pada Siklus II Pertemuan 2, pembelajaran dilaksanakan pada materi memahami dan membaca data dalam tabel melalui permainan Data Rotation dan Tebak Salah atau Benar. Selain mempertahankan strategi yang telah diterapkan sebelumnya, guru menambahkan unsur kompetisi antarkelompok sebagai bentuk perbaikan untuk meningkatkan partisipasi siswa secara lebih merata. Kompetisi yang sehat mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menantang dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk aktif bertanya, menjawab pertanyaan, memberikan pendapat, serta bekerja sama dalam kelompok. Hasilnya, ketuntasan klasikal berdasarkan observasi meningkat menjadi 86,96% dan hasil angket mencapai 91,30%. Pencapaian tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi karena lebih dari 75% siswa berada pada kategori aktif dan sangat aktif.

Meskipun demikian, masih terdapat 3 siswa yang belum mencapai kategori aktif. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya

kepercayaan diri untuk menyampaikan pendapat atau hasil tugas, kecenderungan untuk menunggu arahan atau bantuan dari teman dalam kegiatan kelompok, kecepatan memahami materi yang berbeda dengan teman sekelas, serta partisipasi yang belum konsisten selama proses pembelajaran. Walaupun demikian, ketiga siswa tersebut tetap menunjukkan perkembangan dibandingkan dengan kondisi pada siklus sebelumnya, sehingga penerapan model *Game-Based Learning* tetap terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa secara klasikal.

Peningkatan keaktifan belajar yang terjadi pada setiap siklus menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. Aktivitas permainan yang digunakan dalam setiap pertemuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, berinteraksi dengan teman sebaya, serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemberian reward, kesepakatan kelas, pengelompokan heterogen, dan

kompetisi antarkelompok terbukti menjadi faktor pendukung yang memperkuat efektivitas penerapan *Game Based Learning* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Novitasari et al (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Paulina et al (2023) yang menyatakan bahwa *Game Based Learning* efektif digunakan dalam pembelajaran matematika karena mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran matematika.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, penerapan model *Game Based Learning* mampu

meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III SDN Karangbesuki 2 Kota Malang pada mata pelajaran Matematika. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi keaktifan belajar siswa yang meningkat secara bertahap pada setiap siklus, yaitu dari 30,43% pada prasiklus menjadi 52,17% pada akhir Siklus I dan mencapai 86,96% pada akhir Siklus II. Hasil angket keaktifan belajar juga menunjukkan peningkatan dari 39,13% pada prasiklus menjadi 91,30% pada akhir Siklus II. Dengan tercapainya ketuntasan klasikal lebih dari 75% pada akhir Siklus II, penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memadukan aktivitas bermain dengan tujuan pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta mendukung terciptanya pembelajaran matematika yang lebih bermakna di sekolah dasar.

Penerapan model *Game Based Learning* perlu didukung oleh perencanaan pembelajaran yang matang agar aktivitas permainan tetap selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu memilih dan

mengembangkan permainan yang sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Medila, S., Suryani, M., & Hamdunah. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 29458–29466.
- Murni, N. F. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 5(1), 7–11.
- Mustofa, B. (2022). Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *IEEJ: Islamic Elementary Education Journal*, 1(2), 79–88.
- Novitasari, Syam, N., & Syarif, N. Q. (2025). Penerapan Model Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Mata Pelajaran Matematika Peserta Didik Kelas V Di UPT SD Negeri 43 Pinrang. *Indonesian Journal on Education (IJoEd)*, 2(2), 177–186.
- Paulina, C., Rokmanah, S., & Syachruraji, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31348–31354.
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya Guru dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146–163.
- Sardirman, A. . (2018). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (24th ed.). Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Siswanto, E., & Meiliasari, M. (2024). Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika: Systematic Literature Review. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 8(1), 45–59.
- Wijaya, T. G. S., Wahyuni, S., Mudakir, I., Wahono, B., & Wicaksono, I. (2023). The Effectiveness of Board Games as Learning Media in Increasing

Student Engagement: A
Literature Study. *Jurnal Pakar
Pendidikan*, 21(2), 255–267.