

**PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBASIS CARD GAME
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V PADA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DI UPTD SDN TENGET 2 AROSBAYA**

Hilyatul Husna, Yunita Hariyani
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, PGSD STKIP PGRI Bangkalan
husnahilyatul23@gmail.com, yunitahariyani@stkip PGRI-bkl.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of Card game based Game Based Learning model on the learning motivation of fifth grade students in the Pancasila Education subject at UPTD SDN Tengket 2 Arosbaya. This research employed a quantitative approach using a One Group Pretest Posttest Design. Data were collected through questionnaires. Instrument feasibility was assessed using validity and reliability tests. The results revealed a difference in students' learning motivation before and after the implementation of the Card Game-based Game-Based Learning model. This finding was supported by the results of the Paired Sample t-Test, which showed a mean pretest score of 29.48 and a mean posttest score of 38.24. indicating a statistically significant effect. Therefore, it can be concluded that the Card Game-based Game-Based Learning model has a significant positive effect on the learning motivation of fifth-grade students in the Pancasila Education subject at UPTD SDN Tengket 2 Arosbaya.

Keywords: Game Based Learning, Card Game, Learning Motivation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbasis *Card Game* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila di UPTD SDN Tengket 2 Arosbaya. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian one group pretest posttest desain. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, untuk kelayakan instrumen menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *game based learning* berbasis *card game*. Hal ini dibuktikan berdasarkan uji hipotesis *paired sample test*, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 29.48 dan nilai rata-rata posttest sebesar 38.24. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *game based learning* berbasis *card game* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada pelajaran Pendidikan Pancasila di UPTD SDN Tengket 2 Arosbaya.

Kata Kunci: Game Based Learning, Card Game, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu 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, tatakrma serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik didalam masyarakat dan kebudayaan (Rahman, 2022). Dengan demikian, secara sederhana pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana agar menciptakan lingkungan belajar yang baik serta pembelajaran yang efektif. Menurut (Nasution, 2020) pendidikan merupakan usaha manusia untuk dapat mengembangkan bakatnya. Pendidikan secara sederhana bisa diartikan sebagai upaya manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan budaya.

Pendidikan yang berkualitas pada saat ini masih terus diupayakan oleh pemerintah. Sebagian masyarakat yang memahami akan pentingnya sebuah pendidikan, mereka berusaha berlomba-lomba untuk mencari sekolah terbaik untuk putra-putri mereka (Alifah, 2021). Dengan demikian, pendidikan yang bermutu menjadi hal yang harus diperhatikan.

Di era modern pendidikan tidak lagi hanya sekedar sarana untuk menanamkan ilmu pengetahuan, tetapi telah menjadi jembatan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang kompeten, kreatif, dan fleksibel. Kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh bagaimana kurikulum dirancang dan diterapkan dalam proses pembelajaran. Hubungan antara kurikulum dan tujuan pendidikan sangatlah erat dan memiliki dampak yang signifikan terhadap kualitas pendidikan (Rosiyati et al., 2025). Mutu pendidikan sangat bergantung pada rancangan serta penerapan kurikulum. Sehingga, kurikulum menjadi bagian penting dari pendidikan. Menurut pendapat (Muvid, 2024) kurikulum menjadi jantung pendidikan yang mempunyai peranan penting dalam mengarahkan proses

belajar mengajar. Kedudukan dan perannya yang penting menjadikannya sebagai sebuah hal yang harus dievaluasi, ditenahi dan disempurnakan. (Putri, 2024) berpendapat untuk mempersiapkan generasi muda yang mampu menghadapi tantangan global, memerlukan pendekatan yang inovatif.

Pembelajaran merupakan sistem atau proses yang disusun, dilaksanakan, dan dievaluasi secara terencana dengan tujuan agar proses pembelajaran mencapai hasil yang efektif. Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan yang berlangsung antara guru dengan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Dita, 2022). Sedangkan menurut (Djalal, 2017) pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dan jenis materi yang akan diajarkan kepada siswa. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran ditentukan pada guru, karena seorang guru tidak hanya bertugas mengajar saja, namun guru harus bisa membimbing siswa serta memperhatikan hal apa yang siswa butuhkan saat proses belajar mengajar. Sehingga guru juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan juga

menyenangkan. Dengan demikian menentukan model pembelajaran yang tepat merupakan tugas penting bagi seorang guru.

Seorang guru harus mempunyai kemampuan dalam menentukan model pembelajaran yang tepat (Ryan Ardiansyah, Dea Diella, 2020). Penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi dapat menumbuhkan rasa antusias siswa dalam proses pembelajaran (Evinna, 2018). Siswa akan merasa bosan jika guru hanya menggunakan metode ceramah saja, model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran adalah model *game based learning*. Model *game based learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang mampu melibatkan semua siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, model ini juga mampu membuat siswa mudah dalam memahami materi materi pelajaran serta mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menarik (Siregar Dayani Pebri, 2023). Menurut (Wahyuning, 2022) model *game based learning* merupakan penggunaan game atau permainan, baik digital maupun tradisional. Model ini juga berfungsi sebagai alat

alternatif guru dalam proses belajar mengajar, sehingga memotivasi siswa, serta dapat melibatkan siswa yang pendiam dan juga pasif.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan pola penelitian yang menggunakan data angka. Selain itu, penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *one grup pretes posttes desain* (Syahroni, 2022).

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Tes awal	Perlakuan	Tes Akhir
O ¹	X	O ²

Keterangan :

O¹: Tes awal (*Pretest*)

X : *Treatment* atau perlakuan

O² : Tes akhir (*Posttest*)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V B UPTD SDN Tengket 2 Arosbaya yang berjumlah 25 siswa dengan tujuan mengetahui pengaruh model Game Based Learning berbasis Card Game terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran

Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran, diperoleh adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya rata-rata skor motivasi belajar setelah pembelajaran menggunakan Card Game dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

Peningkatan motivasi belajar tersebut menunjukkan bahwa model Game Based Learning berbasis Card Game mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih antusias menjawab pertanyaan, bekerja sama dengan teman, serta lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Melalui aktivitas permainan, siswa lebih mudah memahami materi karena terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model Game Based Learning berbasis Card Game berpengaruh signifikan terhadap

motivasi belajar siswa kelas V SD. Model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat pengaruh model Game Based Learning berbasis Card Game terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di UPTD SDN Tengket 2 Arosbaya. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata skor motivasi belajar dari 29,48 (pretest) menjadi 38,24 (posttest), serta hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, model Game Based Learning berbasis Card Game terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

E. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, guru diharapkan menerapkan model Game Based Learning berbasis Card Game sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, sekolah diharapkan mendukung penggunaan

model pembelajaran inovatif, dan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda agar memberikan manfaat yang lebih luas bagi peningkatan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, S. (2021). *Mengejar Ketertinggalan Dari Negara Lain Education In Indonesia And Abroad : Advantages And Lacks Pendidikan Yang Berkualitas Pada Saat Ini Masih Terus Diupayakan Oleh Pemerintah . Upaya Pendidikan Yang Berkualitas Tidak Hanya Diupayakan Oleh Pemerintah*. 5, 113–123.
- Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Djalal, F. (2017). *Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan , Strategi , dan Model Pembelajaran*. II, 31–52.
- Evinna, H. C. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Gaya Belajar Auditorial Terhadap Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar*. 1–8.
- Muvid, M. B. (2024). *Menelaah Wacana Kurikulum Deep*

- Learning : Urgensi Dan Peranannya Dalam Menyiapkan.* 3(2), 80–93.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.14403663>
- Nasution, E. (2020). *Problematisa Pendidikan di Indonesia Oleh* : 1–10.
- Putri, R. (2024). *Inovasi Pendidikan dengan Menggunakan Model Deep Learning di Indonesia.* 2(2), 69–77.
- Rahman, A. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan.* 2(1), 1–8.
- Rosiyati, D., Erviana, R., Fadilla, U., Sholihah, U., Pascasarjana Tadris Matematika UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, M., & Pascasarjana Tadris Matematika UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, D. (2025). Pendekatan Deep Learning Dalam Kurikulum Merdeka Deep Learning Approach In Independent Curriculum. *Journal of Mathematics Education*, 4, 131–143.
- Ryan Ardiansyah, Dea Diella, dan H. Y. S. (2020). *Pelatihan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Abad 21 Dengan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis STEM Bagi Guru IPA.* 10, 31–36.
- Siregar Dayani Pebri, S. S. M. (2023). *Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas V di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan.* 3, 263–271.
- Syahroni, M. I. (2022). *Prosedur Penelitian Kuantitatif.* 2(3), 43–56.
- Wahyuning, S. (2022). *Pembelajaran ipa interaktif dengan game based learning.* 4(2).