

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING  
BERBANTUAN MEDIA BAPER TERHADAP MINAT BELAJAR  
SISWA KELAS V**

Herdi Novianto<sup>1</sup>, Anni Malihatul Hawa<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas Ngudi Waluyo

<sup>1</sup> [herdinovianto1996@gmail.com](mailto:herdinovianto1996@gmail.com)

<sup>2</sup> [hawa.anni@gmail.com](mailto:hawa.anni@gmail.com)

**ABSTRACT**

*Low interest in learning Indonesian among elementary school students is often attributed to a lack of variety in teaching models and the use of non-interactive media. This situation results in limited active engagement and poor concentration among students during classroom instruction. This study aims to analyze the impact of the Game-Based Learning (GBL) model, supported by BAPER (Baca, Pelajari, Raih Prestasi-Read, Learn, Achieve) media, on the Indonesian language learning interest of fifth-grade elementary students. The study contributes an innovative, game-based interactive learning media alternative designed to boost student engagement at the elementary level. A quantitative approach utilizing a quasi-experimental design (specifically, a non-equivalent control group design) was employed at SD Negeri Suruh 01, involving a sample of 50 fifth-grade students (divided into a control group of 25 and an experimental group of 25). Data were gathered via learning interest questionnaires and observation sheets, then analyzed using the Independent Sample t-Test. The results revealed a significant difference in learning interest between the experimental and control groups  $t_{\text{calculated}} = 7.447 > t_{\text{table}} = 2.011$ ;  $p = 0.000 < 0.05$ . The mean learning interest score for the experimental group (86.50) was significantly higher than that of the control group (78.50). The implementation of the GBL model supported by BAPER media proved effective in enhancing indicators such as feelings of enjoyment, interest, attention, and active student engagement. Consequently, the GBL model supported by BAPER media is concluded to have a positive and significant impact, making it a viable innovative learning alternative for increasing students' interest in learning Indonesian.*

**Keywords:** Game Based Learning, BAPER media, learning interest, Indonesian language, elementary school.

### **ABSTRAK**

Rendahnya minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar sering kali disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif dan media yang belum interaktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media BAPER (Baca, Pelajari, Raih Prestasi) terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa alternatif inovasi media pembelajaran interaktif berbasis permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa di tingkat sekolah dasar. Penelitian kuantitatif ini menggunakan desain *quasi experiment (nonequivalent control group design)* di SD Negeri Suruh 01 dengan sampel 50 siswa kelas V (25 siswa kelas kontrol dan 25 siswa kelas eksperimen). Data dikumpulkan melalui angket minat belajar serta lembar observasi, lalu dianalisis menggunakan *uji Independent Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol  $t_{hitung} = 7,447 > t_{tabel} = 2,011$ ;  $p = 0,000 < 0,05$ . Rata-rata skor minat belajar kelas eksperimen (86,50) secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (78,50). Penerapan model GBL berbantuan media BAPER terbukti efektif meningkatkan indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, model *Game Based Learning* berbantuan media BAPER disimpulkan berpengaruh positif dan signifikan serta layak dijadikan alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa.

**Kata Kunci:** *Game Based Learning*, media BAPER, minat belajar, Bahasa Indonesia, sekolah dasar.

#### **A. Pendahuluan**

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar memegang peranan yang sangat krusial dalam meletakkan fondasi dasar bagi pembentukan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak. Masa sekolah dasar merupakan fase keemasan (*golden age*) kedua dalam rentang perkembangan intelektual manusia, di mana pola pikir kritis, pembentukan

karakter dasar, kecerdasan emosional, serta kebiasaan belajar anak mulai distrukturkan secara formal. Pembentukan karakter dan rasa ingin tahu siswa pada tahap ini juga didukung kuat oleh ketersediaan media dan lingkungan belajar visual yang mampu menginternalisasi nilai-nilai moral positif secara berkelanjutan (Pratiwi et al., 2021). Pada hakikatnya, pendidikan bukan sekadar proses

pengalihan informasi mentah, melainkan sebuah upaya sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia (SDM) peserta didik melalui fasilitasi, bimbingan, dan pengondisian kegiatan belajar yang optimal (Sari & Hawa, 2026). Mutu dan keberhasilan pembangunan suatu bangsa pada masa depan sangat ditentukan oleh seberapa tinggi kualitas SDM yang dibentuk sejak dini melalui pendidikan dasar yang berdaya saing (Hawa & Putra, 2020).

Memasuki era Masyarakat Digital 5.0 yang beriringan dengan kompleksitas tantangan abad ke-21, paradigma pendidikan nasional mengalami pergeseran yang sangat progresif. Sistem pembelajaran konvensional yang berjalan secara searah melalui pendekatan bertumpu pada guru (*teacher centered*) tidak lagi memadai untuk menjawab kebutuhan zaman. Pendidikan modern menuntut adanya transformasi total menuju pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered learning*). Transformasi ini bertujuan untuk mendorong kemandirian berpikir, kecerdasan kritis, kolaborasi aktif, serta kemampuan peserta didik dalam

memecahkan masalah (*problem solving*) secara kontekstual. Penerapan model pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa terbukti secara nyata mampu mendobrak kepasifan kelas dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan dibandingkan pendekatan konvensional (Septiana & Kurniawan, 2020). Orientasi filosofis pendidikan modern ini menegaskan bahwa proses pembelajaran yang efektif harus menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang mengonstruksi pengetahuannya sendiri melalui pertemuan langsung dengan realitas, bukan sekadar objek pasif penampung informasi.

Dalam ekosistem pendidikan formal di sekolah dasar, pendidik memegang peranan sentral sebagai fasilitator yang bertugas meningkatkan mutu pengajaran serta menyediakan bahan dan media ajar yang relevan dengan tahap perkembangan psikologis peserta didik (Hawa, 2015; Putra, Hawa, & Wijayanti, 2022). Pembelajaran itu sendiri pada dasarnya merupakan proses interaksi yang dinamis dan multiparah antara siswa, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pendidik bertugas

mengarahkan interaksi tersebut agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, menguasai keterampilan, serta menginternalisasi sikap positif secara seimbang (Hawa & Widagdo, 2021). Sejalan dengan arah Kurikulum Nasional, keberhasilan instruksional di dalam kelas tidak lagi diukur dari seberapa banyak hafalan teori yang dihafal siswa, melainkan dari kedalaman pengalaman belajar bermakna (*meaningful learning*) yang diresapi siswa melalui keterikatan emosional dan relevansi materi dengan realitas kehidupan nyata.

Secara khusus, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran yang sangat strategis sebagai fondasi literasi dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat aspek keterampilan utama yang saling berintegrasi, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Rizqi, Hawa, & Purwanti, 2023). Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia tidak boleh berhenti pada batas penguasaan teoretis tata bahasa dan struktur kalimat semata, melainkan harus dibekali dengan kecakapan nyata untuk memecahkan masalah komunikasi dalam kehidupan sehari-

hari (Hawa & Putra, 2020). Keterampilan membaca pemahaman sebagai bagian mendasar dari literasi Bahasa Indonesia memiliki peran lintas disiplin yang sangat krusial, di mana tingkat penguasaan membaca pemahaman siswa terbukti berpengaruh langsung dan kuat terhadap kemampuan berpikir analitis mereka dalam memecahkan soal-soal berbasis masalah (Andanik & Fitriawanati, 2021). Oleh karena itu, proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas harus mampu menghadirkan pengalaman belajar langsung (*learning experience*), bukan sekadar transfer pengetahuan (*transfer of knowledge*). Pembelajaran yang kaya akan pengalaman langsung akan membangkitkan rasa senang, mendorong keterlibatan aktif, serta meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi yang dipelajari (Putra & Hawa, 2019).

Namun, dalam realitas praktis di lapangan, upaya untuk mengejawantahkan idealisme pembelajaran tersebut masih berhadapan dengan barikade dan tantangan yang kompleks. Salah satu faktor internal siswa yang paling mendasar tetapi kerap terabaikan dalam perencanaan pembelajaran

adalah variabel minat belajar. Secara konseptual, minat belajar bukan hanya sekadar ketertarikan spontan yang muncul sekilas, melainkan sebuah kecenderungan jiwa yang bersifat menetap (*enduring disposition*) untuk memperhatikan, merespons, dan menginternalisasi suatu aktivitas belajar yang disertai dengan rasa senang dan kepuasan batin.

Minat belajar bertindak sebagai "bahan bakar psikologis" (*psychological fuel*) yang menggerakkan dan mengarahkan energi perhatian siswa untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran secara sukarela tanpa ada dorongan atau paksaan eksternal. Urgensi variabel ini diperkuat oleh temuan Yunitasari dan Hanifah (2020), yang menunjukkan bahwa tingkat minat belajar siswa berbanding lurus dengan keberhasilan capaian hasil belajar yang diperoleh. Ketika strategi pembelajaran atau media yang digunakan guru gagal menyentuh minat siswa, maka akan muncul resistensi belajar, kejenuhan kronis, serta penurunan tingkat retensi atau daya ingat siswa terhadap materi (Zainwal & Hawa, 2022). Sebaliknya, Sirait (2016) menggarisbawahi bahwa

siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan menunjukkan atensi spontan, partisipasi aktif, ketekunan yang tinggi, serta resiliensi psikologis dalam menghadapi tantangan materi pembelajaran yang sulit. Jika kondisi rendahnya minat belajar ini dibiarkan tanpa penanganan yang tepat, dalam jangka panjang hal ini berpotensi mengganggu perkembangan sosial dan pencapaian akademik siswa secara keseluruhan (Suraji, Hawa, & Suyitno, 2021).

Tantangan psikologis berupa rendahnya minat belajar ini menjadi jauh lebih kompleks ketika dihadapkan pada perubahan karakteristik peserta didik abad ke-21 (Generasi Alfa) serta pergeseran pola belajar anak, sebagaimana yang terjadi pada siswa kelas V di SD N Suruh 01. Siswa usia sekolah dasar saat ini tumbuh pesat dalam lingkungan yang kaya akan stimulasi visual, interaktif, dan dinamis. Ketika mereka dihadapkan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang masih dominan disajikan secara teoretis, pasif, dan berpatokan kaku pada teks tulisan (*textbook centered*), terjadi kesenjangan (*gap*) psikologis yang nyata. Pembelajaran Bahasa Indonesia sering kali dipersepsikan

sebagai materi hafalan yang menjenuhkan, kaku, dan kurang memberikan ruang eksplorasi diri. Akibatnya, rentang perhatian (*attention span*) siswa menjadi sangat pendek, memicu rasa jenuh yang cepat, serta menurunkan dorongan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan di SD N Suruh 01 melalui metode wawancara mendalam bersama guru kelas V, terungkap fakta nyata bahwa proses pembelajaran harian masih mengalami kendala mendasar dalam mempertahankan fokus atensi siswa. Strategi instruksional yang diterapkan guru masih dominan menggunakan pendekatan konvensional berupa metode ceramah variatif dan penugasan tertulis berbasis buku teks (*textbook centered*). Keterbatasan waktu alokasi pembelajaran, minimnya ketersediaan perangkat media, serta terbatasnya referensi praktis dalam mengadaptasi media pembelajaran interaktif tiga dimensi yang manipulatif membuat guru kesulitan memaku fokus siswa di tengah riuhnya gangguan kebisingan lingkungan sekitar. Fenomena rendahnya minat dan pemahaman

belajar akibat pembelajaran yang cenderung monoton ini sejalan dengan temuan bahwa penggunaan model pembelajaran dan media yang kurang variatif dan kreatif sering kali menjadi penghambat utama keberhasilan pembelajaran di tingkat sekolah dasar (Hawa & Sugiman, 2018; Hawa & Widagdo, 2021).

Fakta kualitatif dari hasil wawancara guru tersebut diperkuat dan divalidasi oleh data kuantitatif hasil penyebaran angket minat belajar yang diisi oleh seluruh siswa kelas V (kelas VA dan VB) pada saat studi pendahuluan. Hasil pemetaan awal minat belajar siswa tersebut disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1 Hasil Lembar Angket Studi Pendahuluan**

| Indikator          | Kelas         |               | Jumlah        | Rata - Rata  |
|--------------------|---------------|---------------|---------------|--------------|
|                    | VA            | VB            |               |              |
| Perasaan Senang    | 52,8 %        | 38,8 %        | 91,6 %        | 45,8%        |
| Ketertarikannya    | 53,2 %        | 46,0 %        | 99,2 %        | 49,6%        |
| Perhatian          | 59,2 %        | 42,4 %        | 101,6 %       | 50,8%        |
| Keterlibatannya    | 52,8 %        | 43,2 %        | 96,0 %        | 48,0%        |
| <b>Rata - Rata</b> | <b>54,5 %</b> | <b>42,6 %</b> | <b>97,1 %</b> | <b>48,6%</b> |

Analisis data angket pada Tabel 1 menunjukkan gambaran kondisi yang memprihatinkan. Mayoritas siswa kelas V mengindikasikan tingkat minat belajar yang berada pada

kategori sedang cenderung rendah, dengan rata-rata keseluruhan hanya mencapai 48,6%. Jika ditinjau dari butir-butir indikator spesifik, indikator Perasaan Senang berada pada angka terendah yaitu 45,8%, disusul Keterlibatan sebesar 48,0%, Ketertarikan sebesar 49,6%, dan Perhatian sebesar 50,8%.

Dari respon siswa, teridentifikasi bahwa sebagian besar siswa merasa cepat jenuh, menganggap materi pelajaran Bahasa Indonesia yang disampaikan terlalu teoretis, serta tidak merasakan daya tarik emosional dari proses belajar yang mereka ikuti. Rendahnya minat belajar ini termanifestasikan secara langsung dalam perilaku harian siswa di kelas, seperti kecenderungan untuk pasif, enggan merespons atau mengajukan pertanyaan, serta sangat mudah teralih fokusnya oleh stimulus dari luar kelas. Gejala kurangnya atensi, distraksi perilaku, hingga dorongan kecenderungan impulsif yang tidak terkelola baik dalam pembelajaran yang monoton terbukti dapat memperburuk iklim kelas, menurunkan prestasi akademik, serta mengganggu interaksi sosial siswa (Wakhaj & Rofiah, 2022). Ketika konsentrasi terpecah akibat

kejenuhan, siswa mengalihkan perhatiannya dengan melamun menatap ke luar jendela, menggambar acak di buku tulis, hingga mengobrol dengan teman sebangku. Rangkaian data kuantitatif dari angket siswa dan data kualitatif dari wawancara guru ini menjadi landasan empiris yang kuat bahwa minat belajar siswa kelas V di SD N Suruh 01 berada dalam kondisi kritis yang memerlukan penanganan melalui model pembelajaran inovatif.

Dalam rangka mengurai benang kusut problematika rendahnya minat belajar tersebut, mutlak diperlukan sebuah lompatan paradigma berupa penerapan model pembelajaran inovatif yang adaptif, rekreatif, namun tetap sarat akan muatan edukatif (Hawa, 2024; Sari & Hawa, 2026). Model pembelajaran yang dipilih harus mampu menyelaraskan diri dengan karakteristik psikologis anak zaman sekarang (Generasi Alfa) yang tumbuh dan berkembang pesat dalam ekosistem dunia permainan. Salah satu alternatif model pembelajaran modern yang dipandang sangat relevan untuk diterapkan adalah model *Game Based Learning* (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan. Pendekatan *Game Based*

*Learning* (GBL) bukanlah sekadar membiarkan anak bermain secara bebas tanpa arah di dalam kelas, melainkan sebuah strategi terstruktur yang mengadopsi elemen aturan, dinamika kompetisi, tantangan, dan daya tarik emosional permainan ke dalam rancangan kurikulum instruksional formal.

Urgensi teoretis mengenai efektivitas model ini didukung oleh pemikiran Sailer dan Homner (2020), yang menegaskan bahwa *Game Based Learning* merupakan pendekatan yang sangat efektif karena mampu mengintegrasikan secara simultan tiga domain utama perkembangan anak, yaitu domain motivasi, kognitif, dan afektif ke dalam konteks pembelajaran di kelas. Melalui implementasi *Game Based Learning* (GBL), materi pelajaran yang semula terkesan abstrak, kaku, dan rumit dapat ditransformasikan ke dalam kemasan tantangan misi, pencarian jejak (*treasure hunt*), atau kompetisi sehat antarkelompok. Hal ini secara langsung memicu rasa ingin tahu (*curiosity*) siswa, membangkitkan motivasi intrinsik untuk menyelesaikan misi, serta memberikan kepuasan psikologis berupa penghargaan diri

(*self reward*) ketika berhasil menuntaskan tantangan belajar.

Akan tetapi, efisiensi dan efektivitas penerapan model *Game Based Learning* di tingkat sekolah dasar tidak akan mencapai titik optimal apabila hanya mengandalkan instruksi verbal atau konsep permainan yang abstrak. Karakteristik siswa kelas V sekolah dasar yang berada pada transisi tahap operasional konkret tetap membutuhkan jangkar visual berupa objek fisik yang nyata, estetik, serta manipulatif. Asumsi ini sejalan dengan temuan Hawa dan Widagdo (2021) serta Putra dan Hawa (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media visual konkret dalam pembelajaran memegang peranan yang sangat fundamental untuk memperjelas pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik yang rentan memicu salah tafsir dan kebosanan pada anak (Wulandari, Hawa, & Putra, 2023; Sari & Hawa, 2026). Pengembangan media peraga terstruktur yang dirancang secara interaktif juga terbukti sangat berdaya guna dan efektif dalam memfasilitasi keterlibatan serta meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan (Atmaji & Maryani, 2021).

Oleh karena itu, sebagai langkah konkret untuk menyempurnakan implementasi model *Game Based Learning* (GBL) di lapangan, dirancang sebuah media pembelajaran inovatif berbasis tiga dimensi yang diberi nama Media BAPER, yang merupakan akronim dari "BAca, PElajari, Raih Prestasi". Media BAPER dikonstruksikan secara khusus dalam wujud geometris makro berupa kotak tiga dimensi menyerupai miniatur gedung modular yang memiliki empat sisi fungsional interaktif: (1) Sisi 1 (Depan) bertindak sebagai Gedung Materi untuk literasi visual dan penyampaian konsep dasar pembelajaran, (2) Sisi 2 (Kanan) sebagai lanjutan Gedung Materi untuk pendalaman dan eksplorasi konsep secara berkelompok, (3) Sisi 3 (Kiri) bertindak sebagai Gedung Pertanyaan yang memuat papan tantangan kuis interaktif berbasis mekanisme permainan *Game Based Learning*, serta (4) Sisi 4 (Belakang) bertindak sebagai Gedung *Reward* yang berfungsi sebagai papan sistem apresiasi dan pemberian penghargaan atas capaian prestasi belajar siswa.

Sinergi antara model *Game Based Learning* dan Media BAPER

diproyeksikan mampu bertindak sebagai jembatan interaktif (interactive bridge) yang efektif untuk mengomodasi gaya belajar siswa Generasi Alfa di SD N Suruh 01. Penggunaan media peraga interaktif berbasis permainan dan benda konkret terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memberikan kontribusi positif terhadap motivasi dan pemahaman belajar di sekolah dasar (Putra, Hawa, & Yuliyanto, 2024; Rizqi, Hawa, & Purwanti, 2023). Ketika perhatian siswa terpaku sepenuhnya pada petualangan belajar kelompok di sekeliling Media BAPER, rasa jenuh dan persepsi bahwa Bahasa Indonesia adalah pelajaran kaku berpatokan buku teks akan terkikis secara alami. Kondisi ini membawa siswa masuk ke dalam fenomena psikologis yang disebut *flow state*, yaitu keadaan di mana seseorang terlarut dan berkonsentrasi penuh dalam suatu aktivitas belajar yang menyenangkan sehingga minat dan dorongan belajar mereka terbangun secara optimal.

Meskipun secara teoretis rancangan kombinasi antara model pembelajaran berbasis gim dengan

bantuan media tiga dimensi ini memiliki potensi keberhasilan yang besar, pembuktian secara empiris mengenai seberapa signifikan tingkat pengaruhnya terhadap minat belajar Bahasa Indonesia khususnya pada tingkat sekolah dasar yang membutuhkan transformasi pembelajaran interaktif masih sangat terbatas. Berdasarkan uraian latar belakang, kaji teori, serta fakta empiris dari studi pendahuluan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan Media BAPER (BAca, PELajari, Raih Prestasi) terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD N Suruh 01. Secara lebih spesifik, penelitian ini dirancang untuk menguji perbedaan capaian minat belajar antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan sinergi model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan Media BAPER dengan kelompok siswa yang menggunakan pembelajaran tanpa bantuan media BAPER, sehingga dapat memberikan sumbangan empiris yang valid bagi pengembangan strategi pembelajaran di sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Suruh 01 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media BAPER, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* tanpa berbantuan media BAPER.

Instrumen penelitian berupa angket minat belajar siswa dan lembar observasi. Indikator minat belajar yang diukur meliputi perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis menggunakan

*Independent Sample t-Test* dengan taraf signifikansi 0,05.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Hasil Penelitian**

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi Uji Normalitas dan Uji Homogenitas.

#### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data skor minat belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Karena jumlah sampel pada masing-masing kelas  $N = 25$  ( $N < 50$ ), maka pengujian normalitas mengacu pada nilai Shapiro-Wilk.

**Tabel 2 Uji Normalitas**

| <i>Tests of Normality</i> |              |    |       |            |
|---------------------------|--------------|----|-------|------------|
| Kelas                     | Shapiro-Wilk |    |       | Keterangan |
|                           | Statistic    | df | Sig.  |            |
| Pretest Kontrol           | 0,962        | 25 | 0,462 | Normal     |
| Posttest Kontrol          | 0,949        | 25 | 0,239 | Normal     |
| Pretest Eksperimen        | 0,938        | 25 | 0,134 | Normal     |
| Posttest Eksperimen       | 0,928        | 25 | 0,078 | Normal     |

Berdasarkan Tabel 2 di atas, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada uji Shapiro Wilk untuk seluruh kelompok data (*Pretest* dan *Posttest* baik kelas kontrol maupun eksperimen) lebih besar dari 0,05

(Sig. > 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa seluruh data minat belajar siswa berdistribusi normal.

#### **b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen (sama) atau tidak.

**Tabel 3 Uji Homogenitas**

|                 | <i>Levene Statistic</i> |   | <i>df1 df2</i> |       | <i>Sig.</i> |  | Keterangan |
|-----------------|-------------------------|---|----------------|-------|-------------|--|------------|
|                 |                         |   |                |       |             |  |            |
| <i>Pretest</i>  | 3,874                   | 1 | 48             | 0,055 |             |  | Homogen    |
| <i>Posttest</i> | 1,500                   | 1 | 48             | 0,227 |             |  | Homogen    |

Berdasarkan hasil uji Levene's Test pada tabel Independent Samples Test, diperoleh nilai  $F = 1,500$  dengan signifikansi (Sig.) sebesar 0,227. Karena nilai signifikansi  $0,227 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa varians data skor minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

#### **c. Pengujian Hipotesis (Uji Independent Sample T-Test)**

Karena data telah memenuhi asumsi berdistribusi normal dan bervariasi homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji parametrik *Independent Sample t-Test* pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

**Tabel 4 Group Statistics**

| Kelas                  | N  | Mean<br>(Rerata) | Std.<br>Deviation | Std.<br>Error<br>Mean |
|------------------------|----|------------------|-------------------|-----------------------|
| Posttest<br>Kontrol    | 25 | 78,50            | 4,203             | 0,841                 |
| Posttest<br>Eksperimen | 25 | 86,50            | 3,345             | 0,669                 |

Berdasarkan Tabel 4, hasil pengukuran minat belajar siswa menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang dibelajarkan menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan Media BAPER memperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 86,50 dan berada pada kategori sangat tinggi. Sementara itu, kelas kontrol yang dibelajarkan menggunakan model *Game Based Learning* tanpa Media BAPER memperoleh nilai rata-rata sebesar 78,50 dengan kategori tinggi.

Secara deskriptif, terdapat keunggulan rata-rata skor minat belajar pada kelas eksperimen sebesar 8,00 poin lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, sebaran data pada kelas eksperimen relatif lebih konsisten dan merata, yang ditunjukkan oleh nilai standar deviasi yang lebih kecil (3,345) dibandingkan kelas kontrol (4,203). Hal ini mengindikasikan secara deskriptif bahwa penggunaan Media BAPER mampu memicu capaian

minat belajar siswa yang lebih tinggi dan lebih merata di dalam kelas.

## 2. Hasil Uji Independent Sample T-Test

Untuk membuktikan apakah perbedaan rata-rata minat belajar antara kedua kelompok tersebut signifikan secara statistik, dilakukan pengujian *Independent Sample t-Test* pada data posttest, sebagaimana disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5 Uji Independent Sample T-Test**

| Varia<br>bel                 | Asum<br>si<br>Varia<br>ns             | $t_{hitung}$ | df     | Sig.<br>(2-<br>taile<br>d) | Mean<br>Differe<br>nce | Std.<br>Error<br>Differe<br>nce |
|------------------------------|---------------------------------------|--------------|--------|----------------------------|------------------------|---------------------------------|
| Skor<br>Minat<br>Belaja<br>r | Equal<br>varian<br>ces<br>assum<br>ed | 7,4<br>47    | 4<br>8 | 0,00<br>0                  | 8,000                  | 1,074                           |

Berdasarkan Tabel 5, pada baris Equal variances assumed diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Oleh karena nilai  $p = 0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pembuktian ini diperkuat dengan membandingkan nilai  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan (df) = 48 ( $t_{tabel} = 2,011$ ), di mana nilai  $t_{hitung}$  ( $7,447 > t_{tabel}$  (2,011)). Dengan demikian, terbukti secara signifikan

bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Media BAPER terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD N Suruh 01. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan rata-rata skor minat belajar siswa yang signifikan antara kelas eksperimen 86,50 dan kelas kontrol 78,50 dengan selisih perbedaan rerata (Mean Difference) sebesar 8,00.

Pengujian hipotesis dan analisis data secara deskriptif membuktikan secara empiris bahwa penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan Media BAPER memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD N Suruh 01. Gambaran perubahan minat belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan disajikan pada Tabel 6.

**Tabel 6 Perbandingan Skor Minat Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan**

| Kelompok / Kelas | Rerata <i>Pretest</i> | Rerata <i>Posttest</i> | Selisih Peningkatan (Gain) | Kategori <i>Posttest</i> |
|------------------|-----------------------|------------------------|----------------------------|--------------------------|
| Kelas Eksperimen | 40,79                 | 86,50                  | +45,71                     | Sangat Tinggi            |

| (GBL + Media BAPER)                   |         |        |        |   |
|---------------------------------------|---------|--------|--------|---|
| Kelas Kontrol (GBL Tanpa Media BAPER) |         |        |        |   |
| 54,14                                 | 78,50   | +24,36 | Tinggi |   |
| Perbedaan / Selisih                   | - 13,35 | +8,00  | +21,35 | - |

Berdasarkan Tabel 6, pada kondisi awal (*pretest*), kelas eksperimen mencatatkan rerata minat belajar sebesar 40,79 (kategori rendah), sementara kelas kontrol sebesar 54,14 (kategori sedang). Meskipun kelas eksperimen mengawali proses pembelajaran dari titik awal yang lebih rendah, pemberian intervensi *Game Based Learning* berbantuan Media BAPER mampu memicu lonjakan minat belajar yang sangat signifikan. Pada tahap *posttest*, kelas eksperimen berhasil mencapai nilai rerata 86,50 (kategori sangat tinggi) dengan keunggulan 8,00 poin di atas kelas kontrol yang meraih nilai rerata 78,50 (kategori tinggi).

Jika ditinjau dari margin peningkatannya (*gain*), kelas eksperimen mengalami lonjakan peningkatan sebesar 45,71 poin, jauh melampaui kelas kontrol yang hanya meningkat sebesar 24,36 poin. Selisih

efektivitas peningkatan sebesar 21,35 poin ini menjadi bukti kuat bahwa kehadiran Media BAPER bertindak sebagai akselerator utama yang mendobrak kejenuhan belajar siswa.

Secara teoretis, keberhasilan kombinasi model *Game Based Learning* dan Media BAPER dalam mendongkrak minat belajar siswa kelas eksperimen secara signifikan dapat dijelaskan melalui empat indikator utama minat belajar:

**1. Peningkatan Perasaan Senang (*Enjoyment*)**

Model *Game Based Learning* merelaksasi iklim kelas yang kaku menjadi ekosistem belajar yang menyenangkan. Melalui desain Media BAPER berupa miniatur gedung 3D empat sisi—Sisi 1 (Depan) dan Sisi 2 (Kanan) sebagai Gedung Materi, Sisi 3 (Kiri) sebagai Gedung Pertanyaan berbasis tantangan GBL, serta Sisi 4 (Belakang) sebagai Gedung Reward—materi Bahasa Indonesia yang semula dinilai teoretis dan padat teks dikemas menjadi misi permainan interaktif. Kesenangan emosional yang dirasakan siswa saat mengeksplorasi setiap sisi

media dan meraih *reward* berhasil mengeliminasi kecemasan akademis, sehingga siswa menyerap materi dengan suasana hati yang positif (Sari & Hawa, 2026; Hawa & Putra, 2020). Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Atmaji dan Maryani (2021) yang menegaskan bahwa penggunaan media peraga terstruktur dan interaktif di sekolah dasar terbukti ampuh menciptakan atmosfer belajar yang menggembirakan, menstimulasi afektif positif, serta secara efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

**2. Membangkitkan Ketertarikan (*Interest*)**

Siswa kelas V sekolah dasar secara psikologis berada pada masa transisi dari tahap operasional konkret menuju formal. Kehadiran Media BAPER berbentuk miniatur gedung 3D menyajikan stimulus visual manipulatif yang menarik perhatian alami siswa. Kehadiran media konkret tiga dimensi ini mencegah penyampaian materi yang terlalu

verbalistis, sejalan dengan pandangan Hasan et al. (2021) serta Wulandari et al. (2023, dalam Sari & Hawa, 2026) yang menegaskan pentingnya media visual 3D untuk mempermudah penyampaian pesan instruksional dan membangkitkan ketertarikan belajar. Hal ini juga memperkuat temuan Pratiwi et al. (2021) bahwa penyajian media visual berbasis lingkungan dan bentuk fisik yang menarik di lingkungan sekolah mampu menggugah rasa ingin tahu (*curiosity*) siswa, sehingga mendorong mereka untuk terlibat lebih jauh dalam proses eksplorasi materi pembelajaran.

**3. Memfokuskan Perhatian dan Menangkal Distraksi (*Attention Shield*)**

Kondisi lingkungan SD N Suruh 01 yang terletak di pusat keramaian dan bising lalu lintas merupakan sumber gangguan (*distraction*) laten yang sering memecah konsentrasi belajar siswa. Penerapan *Game Based Learning* berbantuan Media BAPER terbukti berfungsi sebagai perisai konsentrasi

(*concentration shield*).

Tantangan permainan kelompok di sekeliling media memusatkan seluruh daya atensi siswa ke dalam kelas, sehingga siswa masuk ke dalam kondisi psikologis terlarut (*flow experience*). Ketika fokus perhatian terpaku penuh pada tantangan kuis dan diskusi media, suara bising dari luar sekolah tereliminasi secara alami dari fokus kesadaran siswa. Efektivitas Media BAPER sebagai perisai konsentrasi ini relevan dengan kajian Wakhaj dan Rofiah (2022) mengenai penanganan gejala inatensi dan distraksi perilaku siswa di kelas SD. Penelitian mereka mengungkapkan bahwa gangguan fokus dan impulsivitas siswa dapat diredam secara signifikan apabila proses pembelajaran mengintegrasikan media interaktif yang menuntut keterlibatan fisik dan kognitif secara konstan, sehingga perhatian siswa tetap terkunci pada tugas belajar.

**4. Mendorong Keterlibatan Aktif (*Active Engagement*)**

Pembelajaran konvensional berbasis buku teks di kelas kontrol cenderung menempatkan siswa sebagai penerima informasi pasif. Sebaliknya, integrasi *Game Based Learning* dan Media BAPER menuntut setiap anggota kelompok untuk berpartisipasi aktif, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan kuis secara bersama-sama. Hal ini membuktikan pandangan Putra dan Hawa (2019) serta Putra et al. (2024) bahwa pembelajaran berbasis permainan dan media interaktif secara signifikan meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Prinsip keterlibatan aktif ini berkolaborasi erat dengan temuan Septiana dan Kurniawan (2020) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran aktif berbasis tantangan secara konsisten mendorong keterlibatan fisik maupun mental siswa, yang pada gilirannya meningkatkan daya kritis dan keberanian siswa dalam berpendapat. Selain itu, dalam konteks muatan mata pelajaran Bahasa

Indonesia, partisipasi aktif siswa dalam mengeksplorasi teks materi pada Media BAPER sejalan dengan temuan Andanik dan Fitriawanati (2021), di mana keterlibatan langsung dan pemahaman membaca yang baik menjadi kunci utama peserta didik dalam memecahkan masalah kontekstual yang disajikan guru.

Secara keseluruhan, temuan ini sejalan dengan teori Sailer dan Homner (2020) yang menyatakan bahwa *Game Based Learning* merupakan pendekatan instruksional yang sangat efektif karena mampu menyelaraskan elemen motivasi, kognitif, dan afektif siswa secara simultan. Dalam konteks mata pelajaran Bahasa Indonesia, hasil penelitian ini memperkuat kajian Hawa dan Putra (2014) bahwa pembelajaran tidak boleh berfokus pada penguasaan teori kurikulum semata, melainkan harus memberikan pengalaman belajar langsung (*learning experience*) yang membekali siswa dengan kecakapan nyata. Peningkatan minat belajar yang dipicu oleh kombinasi *Game Based Learning* dan Media BAPER ini pada akhirnya

bertindak sebagai bahan bakar psikologis (psychological fuel) yang mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, tekun, dan berkelanjutan (Sirait, 2016; Yunitasari & Hanifah, 2020).

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan Media BAPER berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD N Suruh 01. Hal ini dibuktikan dari hasil uji *Independent Sample t-Test* yang memperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 dan nilai  $t_{hitung}$  (7,447) >  $t_{tabel}$  (2,010). Penerapan Media BAPER terbukti secara efektif memicu efektivitas akselerasi minat belajar, di mana kelas eksperimen mengalami lonjakan peningkatan (*gain*) sebesar 45,71 poin dengan skor akhir posttest mencapai 86,50 (kategori sangat tinggi), signifikan melampaui kelas kontrol yang mengalami peningkatan sebesar 24,36 poin dengan skor akhir 78,50 (kategori tinggi).

Keberhasilan perlakuan ini didasari oleh kemampuan Media BAPER dalam memenuhi empat

indikator utama minat belajar siswa secara bersamaan, yaitu:

1. Meningkatkan perasaan senang (*enjoyment*) melalui sintaks permainan interaktif tiga dimensi empat sisi yang merelaksasi kecemasan akademis,
2. Membangkitkan ketertarikan (*interest*) lewat stimulus visual-manipulatif yang konkrit,
3. Memfokuskan perhatian (*attention shield*) yang mampu menangkal distraksi kebisingan lingkungan luar sekolah, dan
4. Mendorong keterlibatan aktif (*active engagement*) siswa dalam kolaborasi kelompok.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andanik, A., & Fitrianawati, M. (2021). Pengaruh keterampilan membaca pemahaman terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar. *Jurnal Fundamental Pendidikan Dasar (FUNDADIKDAS)*, 4(1), 12–21.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atmaji, A., & Maryani, I. (2021). Pengembangan media peraga interaktif untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Fundamental Pendidikan Dasar (FUNDADIKDAS)*, 4(2), 85–94.

- Hasan, M., Milawati, M., Hasbi, H., Suling, A., & Wahyudi, W. (2021). *Media pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hawa, A. M. (2015). Kesiapan guru sekolah dasar dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu pada Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Dasar JANACITTA*, 1(1), 10–20.
- Hawa, A. M. (2024). Penguatan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar melalui media pembelajaran inovatif. *Jurnal Pendidikan Dasar JANACITTA*, 7(1), 45–55.
- Hawa, A. M., & Putra, L. V. (2020). Analisis kemampuan literasi membaca dan matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar JANACITTA*, 3(1), 15–24.
- Hawa, A. M., & Sugiman, S. (2018). Developing mathematics learning device with problem based learning model to improve problem solving ability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1097(1), 012140.
- Hawa, A. M., & Widagdo, A. (2021). Evaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis komputer di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 112–122.
- Pratiwi, C. P., Nurbaeti, N., & Rahmawati, A. (2021). Penanaman nilai karakter dan rasa ingin tahu melalui pemanfaatan media visual di sekolah dasar. *Jurnal Fundamental Pendidikan Dasar (FUNDADIKDAS)*, 4(3), 140–150.
- Putra, L. V., & Hawa, A. M. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 2(2), 101–110.
- Putra, L. V., Hawa, A. M., & Wijayanti, A. (2022). Pendampingan penyusunan media pembelajaran konkret bagi guru sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 34–42.
- Putra, L. V., Hawa, A. M., & Yuliyanto, A. (2024). Efektivitas *Game Based Learning* berbasis media manipulatif terhadap minat dan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 8(1), 50–61.
- Rizqi, M. A., Hawa, A. M., & Purwanti, R. (2023). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 120–130.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112.
- Sari, D. P., & Hawa, A. M. (2026). Penerapan media BAPER dalam model *Game Based Learning* untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD N Suruh 01. *Jurnal Pendidikan Dasar JANACITTA*, 9(1), 1–12.
- Septiana, N., & Kurniawan, M. R. (2020). Penerapan model pembelajaran aktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Fundamental Pendidikan Dasar (FUNDADIKDAS)*, 3(2), 65–74.

- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 10(1), 25–34.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suraji, S., Hawa, A. M., & Suyitno, S. (2021). Peningkatan keterampilan mengajar guru SD melalui pelatihan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 89–98.
- Trianto. (2015). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wakhaj, A., & Rofiah, N. H. (2022). Analisis gangguan pemusatan perhatian dan impulsivitas serta dampaknya terhadap perilaku belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Fundamental Pendidikan Dasar (FUNDADIKDAS)*, 5(1), 30–40.
- Wulandari, R., Hawa, A. M., & Putra, L. V. (2023). Penggunaan media tiga dimensi dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa SD. *Jurnal Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 78–88.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19. *E-Edu: Jurnal Pendidikan*, 2(3), 232–243.
- Zainwal, M., & Hawa, A. M. (2022). Strategi guru dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 14(2), 105–115.