

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Laisa Safira¹, Vika Rifayani², Syailin Nichla Choirin Attalina³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

231330001242@unisnu.ac.id, 231330001264@unisnu.ac.id, syailin@unisnu.ac.id

Abstrak

Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar. Namun, pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang menunjukkan tingkat keaktifan belajar yang rendah karena pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Bugel Kedung melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model *Kemmis dan McTaggart* yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 21 peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bugel Kedung Tahun Pelajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Diharapkan penerapan model *Game Based Learning* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, Keaktifan Belajar, Sekolah Dasar.

Abstract

Learning activeness is one of the important indicators of successful learning in elementary schools. However, many students still demonstrate low learning participation because classroom instruction is often teacher-centered. This study aims to improve the learning activeness of fourth-grade students at SD Negeri 1 Bugel Kedung through the implementation of the *Game Based Learning* model. The research employs Classroom Action Research (CAR) using the *Kemmis and McTaggart* model, consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were 21 fourth-grade students in the 2025/2026 academic year. Data were collected through observation, interviews, documentation, and tests. Data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative methods. The implementation of the *Game Based Learning* model is expected to improve students' learning activeness and create a more engaging and meaningful learning process.

Keywords: *Game Based Learning*, Learning Activeness, Elementary School.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Dalam proses pembelajaran, keberhasilan peserta didik tidak hanya diukur dari hasil belajar, tetapi juga dari tingkat keaktifan selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Keaktifan belajar menunjukkan keterlibatan peserta didik secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas pembelajaran Ilkhon et al. (2025). Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran diarahkan pada pendekatan yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan pembelajaran aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara optimal dalam proses belajar. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik (Kemendikbudristek, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SD Negeri 1 Bugel Kedung, keaktifan belajar peserta didik masih tergolong rendah. Dari 21 peserta didik, hanya sebagian kecil yang aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan guru, sedangkan sebagian besar lainnya masih pasif, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan diskusi kelompok. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga interaksi antara guru dan peserta didik belum berlangsung secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan suasana pembelajaran kurang menarik dan berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)*. Model ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan pembelajaran sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Melalui permainan edukatif, peserta didik didorong untuk berpikir kritis, bekerja sama, berdiskusi, serta berkompetisi secara sehat sehingga keaktifan belajar dapat meningkat Ilkhon et al. (2025). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian Munawaroh et al. (2025) menunjukkan bahwa *Game Based Learning* berbantuan media ular tangga mampu meningkatkan keaktifan peserta didik sekolah dasar. Penelitian lain oleh juga menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning*

berbantuan *Virtual Reality* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik Rahayu. (2024). Meskipun demikian, penelitian mengenai penerapan Game Based Learning untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bugel Kedung belum pernah dilakukan sehingga penelitian ini memiliki kebaruan pada konteks subjek dan lokasi penelitian.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bugel Kedung melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif, aktif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penelitian tindakan kelas dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). Model penelitian yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus disusun berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya hingga indikator keberhasilan tercapai.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Bugel Kedung, Kabupaten Jepara, pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 21 siswa, terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa belum berani bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, maupun berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan diskusi kelompok selama proses pembelajaran berlangsung.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui empat tahapan pada setiap siklus. Tahap perencanaan meliputi identifikasi permasalahan, penyusunan modul ajar berbasis *Game Based Learning*, penyusunan instrumen penelitian, lembar observasi, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta media pembelajaran berupa permainan edukatif, kartu soal, papan permainan,

dan kuis interaktif. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan sintaks *Game Based Learning*, yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan aturan permainan, membagi siswa ke dalam kelompok, melaksanakan permainan edukatif sesuai materi pembelajaran, memberikan umpan balik, serta melakukan evaluasi hasil belajar. Tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati aktivitas guru, keaktifan belajar siswa, dan keterlaksanaan model pembelajaran. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil tindakan pada setiap siklus sebagai dasar perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan lembar penilaian keaktifan belajar siswa. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal pembelajaran serta kendala yang dihadapi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir, dan dokumen pendukung lainnya. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi keaktifan belajar siswa, pedoman wawancara, serta dokumentasi pembelajaran yang disusun berdasarkan indikator keaktifan belajar.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif sederhana dengan menghitung skor rata-rata dan persentase keaktifan belajar siswa pada setiap siklus. Hasil analisis dibandingkan antara kondisi pra siklus, Siklus I, dan Siklus II untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning*.

Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan tercapainya indikator keberhasilan, yaitu apabila persentase keaktifan belajar siswa secara klasikal mencapai minimal 80% dengan kategori aktif, serta terjadi peningkatan keaktifan belajar pada setiap siklus. Selain itu, proses pembelajaran dinyatakan berhasil apabila siswa menunjukkan peningkatan dalam aspek keberanian bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, dan berpartisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 1 Bugel Kedung, Kabupaten Jepara, pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 21 peserta didik, yang terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Penelitian dilakukan untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama pelaksanaan tindakan pada setiap siklus.

Sebelum tindakan diberikan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal (pra siklus) untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki tingkat keaktifan belajar yang rendah. Hal tersebut terlihat dari masih sedikitnya siswa yang berani mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan guru, menyampaikan pendapat, maupun berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi kelompok. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran belum optimal. Setelah diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL), terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa pada setiap siklus. Siswa mulai menunjukkan keberanian untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta berpartisipasi dalam berbagai permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan materi pembelajaran. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik sehingga antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran juga mengalami peningkatan.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Tahap Penelitian	Jumlah Siswa	Persentase keaktifan	Keterangan
Pra Siklus	21	45,24	Kurang aktif
Siklus 1	21	66,67	Cukup aktif
Siklus II	21	85,71	Sangat aktif

Sumber: Data hasil penelitian, 2026.

Berdasarkan Tabel 1, terlihat adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada setiap siklus. Persentase keaktifan belajar meningkat dari 45,24% pada pra siklus menjadi

66,67% pada Siklus I, kemudian meningkat kembali menjadi 85,71% pada Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

a. Hasil Pra Siklus

Pelaksanaan pra siklus dilakukan untuk mengetahui kondisi awal keaktifan belajar peserta didik sebelum diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar peserta didik masih menunjukkan tingkat keaktifan belajar yang rendah. Selama proses pembelajaran, hanya beberapa peserta didik yang berani mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan guru, sedangkan sebagian besar lainnya cenderung pasif, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta kurang berpartisipasi dalam kegiatan diskusi kelompok. Selain itu, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran belum optimal.

Kategori Keaktifan	Frekuensi
Sangat aktif	1
Aktif	3
Cukup aktif	5
Kurang aktif	8
Sangat kurang aktif	4
Jumlah	21

Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa sebagian besar peserta didik masih berada pada kategori kurang aktif dan sangat kurang aktif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) agar peserta didik lebih aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Hasil Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) melalui kegiatan permainan edukatif yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, menjelaskan aturan permainan, memberikan tantangan berupa soal yang harus diselesaikan secara berkelompok, serta memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Selama

kegiatan berlangsung, peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, mulai berani bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta bekerja sama dalam menyelesaikan permainan.

Berdasarkan hasil observasi, keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan kondisi pra siklus. Sebagian besar peserta didik telah menunjukkan keterlibatan yang lebih baik dalam kegiatan pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang belum berani menyampaikan pendapat dan masih memerlukan bimbingan guru dalam kegiatan diskusi kelompok.

Tabel 3. Hasil Keaktifan Belajar Siklus I

Uraian	Hasil
Jumlah peserta didik	21
Nilai rata-rata	74,0
Peserta didik aktif	14
Peserta didik belum aktif	7
Persentase keaktifan	66,67%

Sumber: Data hasil penelitian, 2026.

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa nilai rata-rata keaktifan belajar peserta didik pada Siklus I mencapai 74,0 dengan 14 peserta didik (66,67%) telah mencapai kategori aktif, sedangkan 7 peserta didik (33,33%) masih berada pada kategori belum aktif. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi pra siklus. Meskipun demikian, indikator keberhasilan penelitian belum tercapai karena persentase keaktifan belajar secara klasikal belum mencapai target yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke Siklus II dengan melakukan beberapa perbaikan pada pelaksanaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL).

c. Hasil Siklus II

Pada **Siklus II**, guru melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I. Perbaikan dilakukan dengan memberikan penjelasan aturan permainan yang lebih jelas, meningkatkan variasi permainan edukatif, memberikan penghargaan kepada kelompok yang aktif, serta memberikan bimbingan kepada peserta didik yang masih kurang aktif. Selain itu, guru memastikan seluruh anggota kelompok terlibat dalam setiap aktivitas permainan sehingga setiap peserta didik memperoleh kesempatan untuk bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan bekerja sama selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil tindakan menunjukkan bahwa keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan Siklus I. Sebagian besar peserta didik telah berani menyampaikan pendapat, aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta antusias mengikuti permainan edukatif yang diberikan. Suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal.

Tabel 4. Hasil Keaktifan Belajar Siklus II

Uraian	Hasil
Jumlah peserta didik	21
Nilai rata-rata	85,0
Peserta didik aktif	18
Peserta didik belum aktif	3
Persentase keaktifan	85,71%

Sumber: Data hasil penelitian, 2026.

Perbandingan Keaktifan Belajar

Tabel 5. Perbandingan Keaktifan Belajar Setiap Siklus

Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai rata-rata	63	74,0	85,0
Persentase Keaktifan	47,62%	66,67%	85,71%
Kategori	Kurang Aktif	Aktif	Sangat Aktif

Berdasarkan Tabel 5, terlihat bahwa keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan secara bertahap pada setiap siklus. Nilai rata-rata keaktifan belajar meningkat sebesar 10,7 poin dari pra siklus ke Siklus I, kemudian meningkat kembali sebesar 11,0 poin pada Siklus II. Persentase keaktifan belajar juga mengalami peningkatan dari 47,62% pada pra siklus menjadi 66,67% pada Siklus I, kemudian meningkat menjadi 85,71% pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bugel Kedung. Indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena persentase keaktifan belajar secara klasikal telah mencapai lebih dari 80%, sehingga penelitian dinyatakan berhasil pada Siklus II.

Pembahasan Penelitian

Penerapan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bugel Kedung. Model

pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang menarik melalui integrasi unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih antusias mengikuti kegiatan belajar. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif mendorong peserta didik untuk aktif bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta berpartisipasi dalam menyelesaikan berbagai tantangan yang diberikan guru. Pada kondisi awal (pra siklus), keaktifan belajar peserta didik masih tergolong rendah karena proses pembelajaran didominasi oleh metode ceramah. Akibatnya, sebagian besar peserta didik cenderung pasif, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan diskusi.

Setelah penerapan model Game Based Learning pada Siklus I, keaktifan belajar peserta didik mulai mengalami peningkatan. Peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran karena kegiatan belajar disajikan dalam bentuk permainan yang menantang dan menyenangkan. Melalui aktivitas permainan edukatif, peserta didik mulai berani bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, serta bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Meskipun demikian, hasil pada Siklus I menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang aktif sehingga indikator keberhasilan penelitian belum tercapai. Oleh karena itu, dilakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran pada Siklus II.

Perbaikan pembelajaran pada Siklus II dilakukan dengan memperjelas aturan permainan, meningkatkan variasi permainan edukatif, memberikan penghargaan kepada kelompok yang aktif, serta memberikan bimbingan kepada peserta didik yang masih kurang berpartisipasi. Perbaikan tersebut berdampak positif terhadap keaktifan belajar peserta didik. Sebagian besar peserta didik telah menunjukkan keberanian dalam bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Game Based Learning mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik secara bertahap pada setiap siklus. Persentase keaktifan belajar meningkat dari 47,62% pada pra siklus menjadi 66,67% pada Siklus I, kemudian meningkat menjadi 85,71% pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran mampu

menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan mendorong keterlibatan peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Maksum et al. (2025) yang menyatakan bahwa penerapan model Game Based Learning mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian Munawaroh et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan Game Based Learning berbantuan media permainan dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, terutama pada aspek kerja sama, komunikasi, dan keterlibatan aktif selama proses belajar mengajar.

Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bugel Kedung. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata keaktifan belajar serta persentase peserta didik yang mencapai kategori aktif pada setiap siklus hingga memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Selain meningkatkan keaktifan belajar, model Game Based Learning juga memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, yaitu meningkatkan motivasi belajar, rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, dan kemampuan berkomunikasi peserta didik. Melalui pembelajaran yang memadukan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, model pembelajaran Game Based Learning dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada jenjang sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 1 Bugel Kedung, Kabupaten Jepara, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan semakin meningkatnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti keberanian mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan guru, menyampaikan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan permainan edukatif. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata keaktifan belajar dan persentase keaktifan peserta didik pada setiap siklus hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Game Based Learning (GBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di sekolah dasar. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada peserta didik sehingga mendorong mereka untuk terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Melalui aktivitas permainan yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman terhadap materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, berpikir kritis, dan memecahkan masalah.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk mengembangkan penelitian mengenai penerapan Game Based Learning pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, atau variabel yang berbeda sehingga diperoleh temuan yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- 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(1). <https://doi.org/10.51178/invention.v6i1.2466>
- Ilkhon, I., Martias, M., Maksun, H., & Andrizal, A. (2025). Penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Virtual Reality* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa DDO kelas X TKR 2. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Vokasi Indonesia*, 3(2), 727–736. <https://doi.org/10.24036/jtpvi.v3i2.311>
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen pada Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Minisa, A. N., Tsabita, F., Adrias, A., & Syam, S. P. (2025). Analisis penggunaan *Game Based Learning* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 3(2), 295–303. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3189>
- Rahayu, S. D., Dayu, D. P. K., Rosniwati, Khoiroh, H., & Moeljaningsih, W. (2024). Penerapan *Game Based Learning* Educaplay untuk meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran IPAS sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 511–519. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4069>

Simarmata, W. G., Sitanggang, R. L., Purba, H. S., & Prayuda, M. S. (2025). Penerapan metode berbasis permainan (*Game Based Learning*) untuk peningkatan keaktifan belajar siswa SD N 18 Bonandolok Sianjur Mula-Mula. *Jurnal Pendidikan, Media, Strategi, dan Metode*, 1(5). <https://doi.org/10.67507/jupen.v1i05.146>