



Penerapan Model *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MI

Implementation of Game-Based Learning Model to Increase MI Students' Learning Motivation

Bertha Ayunda Dwi Amelia¹, Putri Nawang Wulan², Syailin Nichla Choirin Attalina³

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

E-mail: 231330001368@unisnu.ac.id¹, 231330001371@unisnu.ac.id²,

syailin@unisnu.ac.id³

Article Info

Article history:

Received : 28-06-2026

Revised : 30-06-2026

Accepted : 02-07-2026

Published : 04-07-2026

Abstract

The aim of this study was to implement a Game-Based Learning model to enhance the learning motivation of fourth-grade students. Preliminary observations indicated that the students initially possessed low learning motivation. Classroom Action Research (CAR) was employed as the research method, conducted over two cycles, each comprising planning, implementation, observation, and reflection stages. The study subjects consisted of 30 fourth-grade students from MI Al-Islam Senenan. Data collection involved the use of learning motivation instruments and observation. The results demonstrated a significant increase in the students' learning enthusiasm; the average learning motivation score rose from 79.2 to 84.53. This improvement indicates that the implemented measures successfully boosted student enthusiasm for learning. The students' heightened motivation was evident in their interest and attentiveness regarding the material being taught. By the second cycle, students appeared more diligent in following lessons, paid closer attention to the teacher's explanations, and participated more actively in the activities. These results indicate that the teaching method used was more successful in capturing student attention compared to the first cycle.

Keywords: Learning Motivation, Game-Based Learning, Classroom Action Research

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan model *Game Based Learning* untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar di kelas IV. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa masih memiliki motivasi belajar yang rendah. Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan dalam penelitian ini. Ini dilakukan dalam dua siklus, dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi masing-masing. 30 siswa MI Al-Islam Senenan kelas IV adalah subjek penelitian ini. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen motivasi belajar dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semangat belajar siswa meningkat secara signifikan. Nilai rata-rata motivasi belajar meningkat dari 79,2 menjadi 84,53. Peningkatan ini menunjukkan bahwa upaya yang dilakukan meningkatkan semangat belajar siswa dengan sukses. Motivasi belajar peserta didik semakin meningkat terlihat dari ketertarikan dan perhatian mereka terhadap materi yang diajarkan. Pada siklus kedua, siswa terlihat lebih tekun dalam mengikuti pelajaran, lebih perhatian mendengarkan penjelasan guru, serta lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang dilakukan. Hasil ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan berhasil lebih menarik perhatian siswa dibandingkan di Siklus I.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Pembelajaran Berbasis Permainan, Penelitian Tindakan di Kelas



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah investasi yang bersifat jangka panjang untuk suatu negara, termasuk Indonesia. Pendidikan dianggap sebagai aspek paling penting untuk meningkatkan taraf hidup manusia, membentuk karakter, dan mempersiapkan masa depan. Pendidikan memiliki peran penting dalam menentukan bagaimana tujuan Pendidikan nasional dapat tercapai, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Pendidikan harus mengembangkan potensi peserta didik untuk menjadi orang yang beriman dan taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang baik, sehat jasmani dan rohani, berpengetahuan, bisa berbicara dengan baik, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Ini sesuai dengan pendapat Zumiatty et al., (2025) yang berpendapat bahwa pendidikan memiliki posisi yang baik dan strategis dalam usaha untuk meningkatkan kualitas hidup dan kemampuan individu. Namun, masalah kualitas pendidikan di Indonesia masih menjadi fokus perhatian yang serius. Berbagai permasalahan yang dihadapi dunia Pendidikan yang sering muncul salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar siswa.

Untuk mendorong seseorang untuk terus belajar, motivasi belajar digunakan. Karena itu, diperlukan adanya motivasi untuk mendorong siswa agar semangat dalam belajar, sehingga mereka dapat meraih hasil belajar yang baik (Dewi et al., 2022). Pendapat lain menyatakan bahwa, motivasi belajar yaitu “proses internal pada seseorang yang mengarahkan untuk memulai, mempertahankan, dan mengakhiri tindakan tertentu”. Dalam dunia pendidikan, motivasi ini meliputi semangat untuk meraih tujuan pendidikan, keterkaitan pada materi, serta kepercayaan pada kemampuan diri untuk berhasil. Peran guru sangat vital dalam mendorong motivasi ini (Azizah et al., 2024). Agar pembelajaran dapat tercapai secara maksimal, guru memakai model pembelajaran variatif untuk menjaga motivasi belajar siswa.

Model pembelajaran berbasis game adalah salah satu model pembelajaran variatif melalui permainan menggabungkan unsur-unsur edukatif dengan cara yang menarik, sehingga dapat meningkatkan efektifitas proses belajar dan penyampaian materi secara optimal. Penggunaan *game based learning* memberikan pengaruh baik terhadap antusiasme belajar siswa di sekolah dasar. Model ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu dalam peningkatan motivasi belajar (Minisa et al., 2025). *Game based learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran (Thenaya, 2025).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MI Al-Islam Senenan pada kelas IV, saat Pendidikan Pancasila diajarkan, Guru masih mendominasi penggunaan metode ceramah pada saat menerangkan materi pelajaran. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang sering bermain saat guru menjelaskan materi dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh siswa yang bosan dengan aktivitas mendengarkan. Siswa masih merasa pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak menyenangkan. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, terutama dalam kegiatan menulis dan menyelesaikan tugas. Banyak siswa memilih bermain atau mengalihkan perhatian mereka saat guru memberikan tugas menulis, sehingga potensi perkembangan kemampuan literasi mereka menjadi terbatas. Oleh karena itu, diperlukan model *Game Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.



Dengan demikian, peneliti terdorong melaksanakan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MI”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di MI Al-Islam Senenan pada semester genap tahun ajaran 2026. Pemilihan tempat penelitian didasarkan pada hasil pengamatan awal yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Kondisi itu terjadi karena proses belajar masih mengutamakan peran guru dan belum menggunakan metode belajar yang bisa membuat siswa lebih aktif terlibat. Terdapat 30 siswa kelas IV yang merupakan subjek penelitian, masing-masing memiliki kemampuan belajar dan tingkat motivasi yang berbeda.

Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan yang dilakukan, pengamatan, dan refleksi. Tindakan yang dilakukan adalah menerapkan model *Game Based Learning* (GBL) dalam proses belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada tahap perencanaan, peneliti membuat alat pembelajaran, media permainan yang edukatif, serta alat untuk penelitian. Selanjutnya, tindakan dilakukan dengan menyisipkan permainan belajar ke dalam kegiatan belajar, sehingga siswa lebih semangat, aktif, dan tertarik untuk ikut serta. Hasil pemikiran kembali pada siklus pertama digunakan sebagai referensi untuk melaksanakan langkah yang lebih baik pada siklus berikutnya.

Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengidentifikasi sejauh mana motivasi belajar siswa meningkat setelah menerapkan model *Game Based Learning*, dengan melihat indikator seperti ketertarikan dalam belajar, sikap aktif, partisipasi aktif, dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Observasi dilakukan secara teratur untuk memperhatikan tindakan guru dan siswa selama proses belajar berlangsung, sedangkan dokumentasi berupa materi ajar, daftar nilai, lembar pengamatan, dan catatan kegiatan pembelajaran digunakan sebagai bahan pendukung. Data yang didapatkan kemudian dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan hasil dari setiap siklusnya agar dapat melihat peningkatan motivasi belajar siswa setelah model *Game Based Learning* diterapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Implementasi “Model *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar”

Penerapan permainan balap jawab Pancasila dan wordwall interaktif dilakukan sebagai upaya peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas IV MI AL-Islam Senenan. Permainan balap jawab Pancasila dan wordwall interaktif difokuskan untuk melibatkan peserta didik secara langsung dalam bekerjasama dengan teman dan menunjukkan lebih banyak keinginan untuk mengikuti kegiatan belajar. Penerapan *Game Based Learning* dilakukan dalam dua siklus belajar, masing-masing terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum tindakan dilakukan, peneliti melakukan observasi pra siklus untuk menentukan tingkat motivasi belajar siswa pada kondisi awal. Hasil observasi tersebut digunakan sebagai dasar untuk membuat tindakan pembelajaran yang tepat dan terarah untuk setiap siklus. Berikut disajikan uraian pelaksanaan dan hasil penelitian, mulai dari pra siklus, siklus 1 hingga siklus 2 secara bertahap.



1. Siklus 1

Setelah melakukan observasi sebelum siklus, peneliti melanjutkan ke Siklus I sebagai langkah awal untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan permainan balap jawab Pancasila dan Wordwall interaktif. Siklus I dilakukan dalam 1 pertemuan selama proses pembelajaran dan terdiri dari 4 langkah seperti berikut:

a. Tahap Perencanaan

Peneliti membuat rencana pembelajaran yang menerapkan “model *Game Based Learning*”. Mereka memanfaatkan permainan Balap Jawab Pancasila untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Perencanaan yang dilakukan meliputi:

- 1) Membuat Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) yang menggunakan model *Game Based Learning* dengan menggabungkan permainan Balap Jawab Pancasila dalam kegiatan belajar.
- 2) Mempersiapkan media dan alat untuk belajar, seperti kartu soal Pancasila, papan skor, laptop, TV, jaringan internet yang digunakan dalam permainan.
- 3) Membuat angket tentang motivasi belajar yang digunakan oleh siswa untuk melihat seberapa besar motivasi belajar mereka sebelum dan setelah tindakan.
- 4) Mempersiapkan rencana untuk membuat kelompok belajar agar semua siswa bisa ikut aktif dalam kegiatan bermain.
- 5) Membuat aturan dan cara bermain untuk Balap Jawab Pancasila supaya kegiatan belajar bisa berlangsung dengan tertib dan nyaman.
- 6) Menentukan kapan dan di mana tindakan akan dilakukan sesuai dengan jadwal pembelajaran yang telah disepakati bersama guru kelas.
- 7) Mempersiapkan alat dokumentasi seperti kamera atau ponsel untuk merekam proses belajar selama penelitian berlangsung.

Tujuan utama di siklus I adalah memperkenalkan model *Game Based Learning* kepada siswa melalui permainan Balap Jawab Pancasila. Di tahap ini, siswa mulai dikenalkan dengan aturan permainan, cara kerja dalam kelompok, serta cara menggunakan media pembelajaran yang tersedia. Selain itu, siswa diberikan peluang untuk aktif pada kegiatan belajar yang menyenangkan. Dengan ini membuat mereka merasa tertarik, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Penerapan model *Game Based Learning*, diharapkan motivasi belajar siswa bisa meningkat. Hal ini bisa dilihat dari perhatian yang lebih baik, aktif dalam kegiatan belajar, berani menyampaikan pendapat, dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas dari guru.

b. Tahap Pelaksanaan

Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model *Game Based Learning* melalui permainan Balap Jawab Pancasila. Guru menjelaskan apa yang akan dipelajari dan aturan permainan, lalu siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk segera dan tepat menjawab pertanyaan tentang materi Pancasila agar bisa mendapatkan poin. Selama kegiatan berlangsung, guru membantu mengatur permainan, memberikan semangat, serta menghargai siswa yang ikut aktif berpartisipasi. Lewat permainan ini, siswa ikut serta dengan aktif dalam belajar, sehingga suasana belajar lebih kondusif, interaktif, dan bisa meningkatkan semangat belajar mereka.



c. Tahap Observasi

Pada tahap ini, peneliti melihat bagaimana penggunaan model *Game Based Learning* (GBL) dilakukan dalam proses pembelajaran. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa banyak siswa memiliki keinginan yang lebih besar untuk belajar. Ini terlihat dari semangat yang tinggi, keterlibatan aktif dalam permainan, dan meningkatnya keinginan untuk ikut serta dalam semua kegiatan pembelajaran. Dengan penerapan GBL, siswa menjadi lebih bersemangat mengikuti arahan, lebih konsentrasi dalam menyelesaikan tantangan, dan menunjukkan reaksi positif terhadap proses belajar yang menyenangkan. Analisis hasil siklus 1 juga menunjukkan bahwa Kelas menjadi lebih ceria dan interaktif, tetapi masih ada beberapa siswa yang perlu dibimbing agar tetap mengikuti aturan permainan dan tetap fokus selama kegiatan berlangsung.

d. Tahap Refleksi

Hasil Siklus I membuktikan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Namun, peneliti memperhatikan beberapa kelemahan yang perlu diperbaiki, antara lain:

- 1) Beberapa siswa, terutama yang pendiam atau pemalu, kurang memahami aturan yang berlaku.
- 2) Waktu permainan yang tidak seimbang membuat beberapa peserta didik kurang memiliki kesempatan untuk menjelajah.
- 3) Semangat peserta didik masih bervariasi, ada beberapa yang masih pasif dan merasa malu untuk berpartisipasi secara aktif.

Maka dari itu, peneliti melakukan perbaikan di siklus II:

- 1) Menampilkan cara permainan dengan lebih jelas sebelum bermain.
- 2) Menambahkan sesi pemanasan dan ice breaking agar para murid lebih siap secara fisik dan pikiran.
- 3) Menyediakan alat permainan digital supaya lebih sesuai dengan kemajuan teknologi dalam belajar.
- 4) Memberikan dorongan dan pujian secara lisan agar semangat belajar peserta didik meningkat.

2. Siklus 2

Setelah mempertimbangkan kelemahan di Siklus I, peneliti lanjutkan ke Siklus II. Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk meningkatkan hasil yang sudah dicapai di Siklus I dan juga untuk membuat proses pembelajaran yang lebih baik dan nyaman. Siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan dan terdiri dari 4 tahap seperti berikut:

a. Tahap Perencanaan

Tahap ini merupakan perbaikan rencana tindakan sebelumnya, yang didasarkan pada hasil refleksi siklus I, diperbarui dalam tahap ini. Beberapa perencanaan yang dilakukan termasuk:

- 1) Berikan demonstrasi yang lebih jelas sebelum permainan dimulai agar alur kegiatan lebih dipahami peserta didik,



- 2) Menyediakan media permainan digital melalui Wordwall berupa “Roda Kuis Pancasila” yang dilengkapi tampilan gambar sehingga tidak monoton dan lebih menarik bagi peserta didik.
- 3) Memberikan ice breaking sebelum kegiatan fisik untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif
- 4) Menambahkan strategi pujian dan penguatan verbal untuk mempertahankan antusiasme serta meningkatkan kepercayaan diri peserta didik
- 5) Menyusun Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM), lembar observasi, serta kegiatan inti pembelajaran berbasis permainan

Hasil dari pelaksanaan siklus kedua menunjukkan peningkatan yang lebih besar tinggi jika dibandingkan dengan siklus I, baik dari segi pemahaman materi dan perolehan skor peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran siklus II berlangsung lebih efektif, kondusif, dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

b. Tahap Pelaksanaan

Pembelajaran dilaksanakan memakai metode *Game Based Learning* melalui permainan "Cerdas Cermat Pancasila". Guru menjelaskan materi yang akan disampaikan dan aturan-aturan dalam permainan, kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk segera dan tepat menjawab pertanyaan mengenai materi Pancasila agar dapat memperoleh poin. Selama kegiatan berlangsung, guru membantu mengatur permainan, memberi semangat, serta menghargai siswa yang ikut berpartisipasi secara aktif. Melalui permainan ini, siswa turut serta secara aktif dalam proses belajar, sehingga lingkungan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan mampu membangkitkan semangat belajar mereka.

c. Tahap Observasi

Pada tahap ini, peneliti memperhatikan cara model *Game Based Learning (GBL)* diterapkan pada proses belajar mengajar. Hasil observasi menyatakan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan motivasi belajarnya. Ini terlihat dari semangat yang sangat baik, partisipasi aktif dalam bermain, dan semakin besar keinginan untuk berpartisipasi dalam semua kegiatan belajar. Dengan menerapkan GBL, siswa lebih termotivasi mengikuti instruksi, lebih fokus dalam menghadapi tantangan, dan menunjukkan respons positif terhadap proses belajar yang menyenangkan. Analisis hasil siklus ke dua menunjukkan bahwa suasana kelas terasa lebih menyenangkan, kondusif, dan penuh interaksi. Meski demikian, masih ada sebagian siswa yang memerlukan bimbingan agar tetap mematuhi aturan permainan dan tetap berkonsentrasi selama kegiatan berlangsung.

d. Tahap Refleksi

Hasil siklus II menunjukkan bahwa semangat belajar siswa meningkat. lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Semua indikator tentang motivasi belajar yang ditentukan sudah tercapai dengan cukup baik. Berdasarkan hasil pengamatan, siswa tidak hanya lebih aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar, tetapi juga menunjukkan semangat yang tinggi, lebih percaya diri, serta antusias dalam menyelesaikan tugas dan tantangan yang diberikan selama proses pembelajaran.

**Peningkatan “Model Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar”****1. Siklus I**

Hasil observasi motivasi belajar setelah penerapan model *game based learning* pada siklus I disajikan pada tabel berikut:

Nilai	Frekuensi Motivasi Belajar
60,00	1
61,3	2
66,7	1
68,00	2
69,3	1
73,3	2
74,7	1
77,3	1
78,7	1
80,00	3
81, 3	2
82,7	1
84,00	3
85,3	1
86,7	2
88,00	1
89,3	2
92,00	1
93,3	1
96,00	1
Jumlah	30
Nilai Minimal	60
Nilai Maksimal	96
Mean	79,2
Median	80,6
Modus	80



Pada siklus I, motivasi belajar siswa menunjukkan kemajuan yang baik setelah model pembelajaran berbasis permainan diterapkan. Hasil pengamatan menunjukkan rata-rata motivasi belajar sebesar 79,2, median sebesar 80,6, dan modus sebesar 80. Nilai terkecil yang dicapai oleh siswa adalah 60, sementara nilai tertingginya mencapai 96. Sebagian besar siswa mendapatkan nilai antara 81 hingga 90, ada 12 orang yang termasuk dalam kategori tersebut. Ada 8 orang siswa yang mendapatkan nilai antara 71 hingga 80, 6 orang siswa dengan nilai antara 61 hingga 70, dan 3 orang siswa dengan nilai antara 91 hingga 100. Hanya satu siswa yang mendapatkan nilai dalam rentang 0 sampai 60.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* mampu mendorong peserta didik menjadi lebih aktif selama pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan, bersemangat saat menyelesaikan tantangan dalam permainan, serta lebih berani menyampaikan pendapat. Lingkungan belajar yang menyenangkan siswa menjadi lebih fokus dan tertarik untuk mengikuti materi yang diberikan. Keterlibatan siswa selama proses belajar juga terlihat lebih baik dibandingkan sebelum tindakan dilakukan.

Meskipun demikian, motivasi belajar siswa dalam siklus pertama masih belum sepenuhnya mencapai tujuan yang diinginkan. Tetap ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam kegiatan kelompok, belum berani mengajukan pertanyaan, dan lebih suka menunggu perintah dari guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa motivasi belajar para siswa belum sama rata di semua orang. Hasil dari siklus I digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki proses pada siklus II dengan menyajikan permainan yang lebih menarik, memberikan penghargaan yang lebih beragam, serta meningkatkan bimbingan kepada siswa yang masih menunjukkan semangat belajar yang rendah. Diharapkan langkah tersebut mampu memotivasi siswa belajar lebih baik lagi di siklus selanjutnya.

2. Siklus II

Hasil observasi motivasi belajar setelah penerapan model berbasis game pada siklus II ditunjukkan pada tabel berikut:

Nilai	Frekuensi Motivasi Belajar
74,67	3
76,00	2
78,67	2
80,00	2
81,33	2
82,67	4
84,00	2
85,33	5
88,00	3
90,67	1
93,33	2



94,67	1
96,00	1
97,33	1
Jumlah	30
Nilai Minimal	74,67
Nilai Maksimal	97,33
Mean	84,53
Median	84
Modus	85

Berdasarkan hasil observasi siklus II, motivasi belajar siswa menyatakan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan siklus sebelumnya. Nilai rata-rata motivasi belajar adalah 84,53, dengan nilai terendah sebesar 74,67 dan nilai tertinggi mencapai 97,33. Sebagian besar siswa mendapat nilai antara 81 hingga 90, tepatnya ada 16 orang. sebanyak 8 siswa mendapatkan nilai antara 71 sampai 80, sedangkan enam siswa berhasil mencapai nilai antara 91 sampai 100. Tidak ada siswa lagi yang memperoleh nilai di bawah 70, sehingga distribusi nilai pada siklus II menunjukkan kenaikan yang merata.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Game Based Learning* pada siklus II berjalan lebih kondusif dan efektif. Siswa terlihat lebih siap mengikuti kegiatan belajar dari awal. Ketertarikan terhadap permainan yang digunakan membuat siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Siswa terlihat antusias saat berdiskusi, berupaya menyelesaikan tantangan yang diberikan, serta menunjukkan rasa penasaran yang lebih besar terhadap materi yang dipelajari. Interaksi antar siswa berjalan optimal dibandingkan dari siklus sebelumnya.

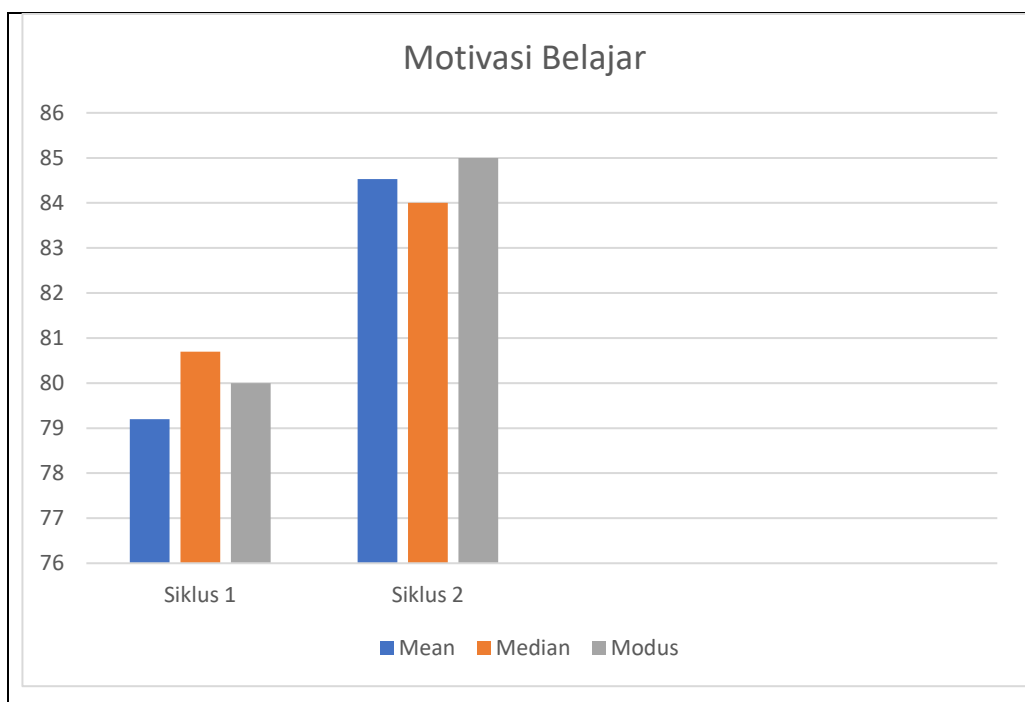
Peningkatan motivasi belajar di siklus II terjadi karena peserta didik mulai terbiasa dengan cara-cara pembelajaran yang digunakan. Tampilan media dan aktivitas permainan yang lebih menarik membuat siswa tidak cepat merasa bosan saat proses belajar berlangsung. Memberi apresiasi berupa poin dan penghargaan yang sederhana bisa mendorong siswa untuk lebih aktif dan berpartisipasi secara maksimal dalam setiap kegiatan.

Hasil yang didapat pada siklus II menyatakan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai yang telah ditentukan. Mayoritas siswa berada dalam kategori motivasi belajar yang tinggi, dan tidak ada siswa yang termasuk pada kategori motivasi rendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan berhasil meningkatkan semangat belajar siswa kelas IV di MI Al-Islam Senenan. Maka itu, penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus II karena tujuan penelitian sudah tercapai sesuai dengan yang direncanakan.



Perbandingan Hasil Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Mi Al-Islam Senenan

Hasil diperoleh dengan menggunakan data dari siklus I dan siklus II perbandingan berikut:



Gambar 1. Grafik Perbandingan Hasil Motivasi Belajar Peserta Didik

Menurut hasil observasi terhadap motivasi belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II, terlihat bahwa meningkat setelah penerapan metode pembelajaran tersebut. Dalam Siklus I, rata-rata motivasi belajar siswa berada dalam kategori baik dengan nilai antara 79 hingga 80,5. Setelah tindakan perbaikan dilakukan pada siklus kedua, nilai motivasi belajar naik menjadi berkisar antara 84 sampai 85. Peningkatan itu menunjukkan bahwa langkah-langkah yang diambil berhasil meningkatkan semangat belajar siswa. Motivasi belajar peserta didik semakin meningkat terlihat dari ketertarikan dan perhatian mereka terhadap materi yang diajarkan. Pada siklus kedua, siswa terlihat lebih tekun dalam mengikuti pelajaran, lebih perhatian mendengarkan penjelasan guru, serta lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang dilakukan. Hasil ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan berhasil lebih menarik perhatian siswa dibandingkan di Siklus I.

Selain itu, semangat para siswa dalam menyelesaikan tugas juga semakin meningkat. Peserta didik terlihat lebih antusias saat mengerjakan tugas yang diberikan. Siswa lebih sering terlibat dalam kegiatan belajar dan berusaha menyelesaikan tugas sesuai dengan petunjuk guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa memiliki keinginan yang lebih besar untuk belajar.

Tambahan juga terdapat peningkatan pada bagian tanggung jawab dalam mengerjakan pekerjaan. Pada Siklus II, siswa lebih rajin dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dan menunjukkan semangat dalam mengikuti semua kegiatan belajar. Ini menunjukkan bahwa tindakan tersebut tidak hanya memotivasi para siswa belajar lebih giat, tetapi juga membuat lebih bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Selanjutnya, rasa bahagia para siswa dalam mengikuti proses belajar pun semakin bertambah. Siswa terlihat senang belajar, tidak cepat lelah, dan menunjukkan wajah yang baik selama kegiatan berjalan. Siswa merasa lebih



nyaman dan tertarik untuk belajar jika ada suasana belajar yang menyenangkan sehingga semangat mereka dalam belajar semakin meningkat.

Peningkatan motivasi belajar juga terlihat dari respons positif yang diberikan siswa terhadap stimulasi yang diberikan oleh guru. Siswa sering menjawab pertanyaan, memberi tanggapan, dan berinteraksi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Reaksi positif itu menunjukkan bahwa siswa merespons dengan baik terhadap langkah-langkah yang diambil dalam penelitian tersebut. Dengan demikian, hasil studi menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan tersebut terasa dari minat dan perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan, semangat mereka dalam mengerjakan tugas, rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan pekerjaan, kesenangan yang dirasakan selama proses belajar, serta respons positif terhadap cara guru memberikan stimulasi. Oleh karena itu, indikator keberhasilan penelitian sudah selesai, jadi siklus kedua tidak lagi melakukan penelitian tindakan kelas.

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan siklus I dan siklus II, ditemukan bahwa penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MI Al-Islam Senenan dalam pelajaran Pendidikan Pancasila. Di siklus I, rata-rata semangat belajar siswa mencapai 79,2 yang termasuk dalam kategori tinggi. Setelah perbaikan dilakukan pada siklus II, rata-rata semangat belajar meningkat menjadi 84,53 dengan kategori sangat tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang Melibatkan permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan, mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar dapat dilihat dari berbagai indikator, seperti minat dan perhatian terhadap materi pembelajaran, antusiasme dalam menyelesaikan tugas, tanggung jawab dalam menyelesaikan pekerjaan, kebahagiaan selama belajar, dan reaksi positif terhadap rangsangan yang diberikan oleh guru (Puspitasari et al., 2023). Pada siklus II, siswa menunjukkan lebih banyak antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, aktif dalam menjawab pertanyaan, berani menyampaikan pendapat, dan berpartisipasi dalam permainan yang ada. Suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan melalui permainan Balap Jawab Pancasila dan Wordwall dapat meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan Clayton Alderfer yang mengungkapkan bahwa motivasi dalam belajar mendorong siswa untuk terlibat aktif pada proses pendidikan guna meraih hasil belajar yang maksimal (Saputri et al., 2021). Hal ini terbukti dari bertambahnya keterlibatan dan semangat siswa setelah penggunaan model *Game Based Learning*. Selain itu, diperkuat oleh pendapat Hamzah B. Uno dalam (Reihani et al., 2025) yang menyatakan bahwa salah satu tanda motivasi belajar adalah adanya aktivitas belajar yang menarik. Melalui model *Game Based Learning*, proses belajar disajikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran, berani terlibat, dan menunjukkan semangat belajar yang lebih tinggi.

Penggunaan model *Game Based Learning* melalui permainan digital yaitu wordwall maupun permainan non digital yaitu balap jawab pancasila, terbukti secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar pada bidang pendidikan pancasila di sekolah dasar. Temuan ini



sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Reihani et al., (2025) menyatakan bahwa Metode pembelajaran berbasis permainan, juga dikenal sebagai GBL, dapat meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar untuk belajar matematika. Ini dapat dicapai baik melalui permainan digital seperti Wordwall, Kahoot, Baamboozle, Adventure Math, maupun permainan non-digital seperti Angklek, Ular Tangga, Perkalian Game Board, dan media TAKBAR.

Peningkatan motivasi belajar melalui penerapan model *Game Based Learning* terlihat dari bertambahnya partisipasi aktif siswa selama kegiatan pembelajaran, baik saat menjawab pertanyaan, berkolaborasi, maupun menyelesaikan tantangan yang diberikan. Suasana belajar menjadi lebih dinamis, menyenangkan, dan tidak repetitif sehingga siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang lebih besar. Ini sejalan dengan pendapat Carli Wiseza dalam (Coni et al., 2025) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan menggabungkan elemen edukasi, kesenangan, dan permainan untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman, aktif, dan mampu memaksimalkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

KESIMPULAN

Penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) dalam pengajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV MI Al-Islam Senenan terbukti dapat meningkatkan semangat belajar para siswa. Kenaikan semangat terbukti dengan peningkatan rata-rata motivasi belajar dari 79,2 pada siklus I yang tergolong tinggi menjadi 84,53 pada siklus II yang termasuk sangat tinggi.

Peningkatan motivasi belajar tampak pada berbagai indikator, yang mencakup ketertarikan dan perhatian terhadap materi, semangat dalam menyelesaikan tugas, tanggung jawab atas pekerjaan yang diberikan, kebahagiaan saat mengikuti pembelajaran, serta respon positif terhadap stimulasi dari guru. Siswa memperlihatkan keterlibatan yang lebih aktif dengan berani menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, berkolaborasi dengan teman, dan berpartisipasi dalam kegiatan permainan yang edukatif.

Penggunaan permainan yang edukatif seperti Balap Jawab Pancasila dan Wordwall berhasil membuat lingkungan belajar yang menarik, menyenangkan, dan menantang sehingga siswa ingin berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Hal tersebut menunjukkan model *Game Based Learning* efektif sebagai alternatif pengajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Almahradani, W. (2026). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) dengan Media Interaktif untuk meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPAS tentang Kebutuhan dan Keinginan pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Wonokromo Tahun Ajaran 2024. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 14(1), 105–112.
- Azizah, K., Sudirman, A., & Marwati, S. (2024). Implementasi Metode Game-Based Learning (Baamboozle) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 3(1).
- Coni, S., Syam, N., & Makassar, U. N. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Gallery Walk Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(3), 137–145.
- Dewi, C. A., Sayekti, I. C., & Khanifah, S. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Metuk The



- Implementation Of Problem Based Learning Model To Improve Students ' Motivation And Performa Nce In Science At Class V Sd Negeri 1. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(3), 211–219.
- Fernando, Y., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Andriani, P., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Syam, H., Islam, U., Sjech, N., & Djambek, M. D. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 2(3), 61–68.
- Fuadina, Mulyadiprana, M. (2025). Model Pembelajaran Game Based Learning Tipe Wordwall dan Motivasi Belajar IPS: Penelitian Quasi Eksperimen di SD Kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 2548–6950.
- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (Gbl) Dalam Pembelajaran Di Smp N 2 Ngronggot. *Community Development Journal*, 5(1), 1263–1269.
- Luh, N., Andika, P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 14(1), 799–812. <https://doi.org/https://jurnaldidaktika.org/>
- Minisa, A. N., Tsabita, F., & 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*, 3(April), 295–303. <https://doi.org/https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3189>
- Puspitasari, L., Pradana, P. H., & Hasanah, H. (2023). Penerapan Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Kumara Cendekia*, 12(2), 115–126. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/kc.v12i2.86044> Penggunaan
- Putri, M. A., Herpratiwi, H., & Firdaus, R. (2025). The Influence of Game Based Learning on Student Motivation in the Digital Era: Literature Review. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 10(1), 122. <https://doi.org/10.33394/jtp.v10i1.13814>
- Ramadina, A. S. (2025). Penerapan Game Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMAN 9 Malang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 28302–28309. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.31470>
- Reihani, T. S., Rohmawati, N. D., Istiqomah, A. N., & Andrian, F. (2025). Penerapan Metode Game Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tahsinia*, 6(12), 1881–1894.
- Saputri, B., Rais, R., & Setaningsih, E. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Melalui Variasi Model Dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sd Negeri Karangmoncol 05 Pemasang,. *Dwijaloka: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 2(2), 168–173. <https://doi.org/https://doi.org/10.35473/dwijaloka.v2i2.1167>
- Siregar, S. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammdiyah 01 Medan. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, 53(1), 1–19. <http://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/245180/245180.pdf%0A>
- Thenaya, I. (2025). Penerapan Model Game Based Learning (GBL) dengan Media Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(03), 1682–1688.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5. <https://jurnal.uns.ac.id/jsei/article/view/70937/39324>
- Zumiaty, P., Jaelani, A. Q., & Oktafiani, R. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika*, 6(2), 2–6.