

Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Bahasa Indonesia Menggunakan Game-Based Learning di Kelas 5 Sekolah Dasar

Damai Nur Sukarno*, Ni Luh Sakinah Nuraini, Wiwik Nurhayati Ningsih

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5, Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: damai.nur.2431139@students.um.ac.id

Riwayat artikel

Diajukan: 4 Mei 2025

Direvisi: 17 Juni 2025

Diterima: 23 Juni 2025

Diterbitkan: 20 Agustus 2025

Kata kunci

Game-based learning

Hasil belajar

Bahasa Indonesia

Sekolah dasar

Abstrak

Penelitian ini tujuannya guna meningkatkan hasil pendidikan Bahasa Indonesia bagi siswa kelas V di salah satu SD Negeri di Kota Malang melalui penerapan metode Pembelajaran Berbasis Permainan. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan atas dua tahap, yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi. Terdapat 28 siswa yang berpartisipasi atas penelitian ini. Model Pembelajaran Berbasis Permainan yang diterapkan adalah kombinasi, menggabungkan permainan digital seperti Wordwall dan Quizizz dengan permainan tradisional menggunakan kartu bahasa. Temuan ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang memperlihatkan bahwasanya rata-rata nilai siswa naik dari 72,71 di siklus I jadi 82,18 di siklus II. Tingkat keberhasilan dalam pembelajaran juga naik dari 35,7% menjadi 85,7%. Penerapan model ini terbukti efektif guna meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa atas materi pelajaran. Oleh karena itu, bisa diperoleh bahwasanya implementasi Pembelajaran Berbasis Permainan efektif guna menaikkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada tingkatan sekolah dasar.

How to cite: Sukarno, D. N., Nuraini, N. L. S., & Ningsih, W. N. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Bahasa Indonesia Menggunakan Game-Based Learning di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 10(1). 92–99. doi: 10.17977/um027v10i12025p92-99

1. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membangun dasar keterampilan membaca dan menulis siswa sejak mereka masih kecil. Namun, dalam pelaksanaannya, proses pengajaran Bahasa Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Beberapa di antaranya adalah rendahnya minat siswa untuk belajar, metode pengajaran yang cenderung membosankan, serta kurangnya keterlibatan aktif siswa selama kegiatan belajar mengajar (Muliya, 2022). Aktivitas belajar yang lebih terpusat pada guru dan kurangnya inovasi menyebabkan siswa tidak mendapatkan cukup rangsangan secara mental maupun emosional, yang akhirnya berdampak pada rendahnya prestasi belajar mereka. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pengajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, kemampuan memecahkan masalah, serta penguatan literasi dalam situasi yang relevan. Sayangnya, metode tradisional yang masih banyak digunakan dalam pembelajaran belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan tersebut (Pramudhita *et al.*, 2024). Banyak guru masih mengandalkan penjelasan lisan dan latihan soal yang repetitif, tanpa memberikan cukup kesempatan bagi siswa untuk bereksplorasi, berkolaborasi, dan terlibat secara aktif dalam proses belajar. Keadaan ini menunjukkan adanya perbedaan besar antara harapan kurikulum yang menekankan pembelajaran yang bermakna, aktif, dan kontekstual dengan praktik mengajar yang masih tradisional dan kurang inovasi. Selain itu, meskipun banyak penelitian telah menunjukkan manfaat Game-Based Learning (GBL) dalam berbagai mata pelajaran, penelitian yang secara spesifik membahas dampak GBL dalam belajar Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, terutama dalam konteks tindakan kelas yang bertujuan untuk perbaikan yang berkelanjutan, masih sangat terbatas. Terlebih lagi, belum banyak penelitian yang mengaitkan secara langsung penerapan GBL dengan peningkatan literasi, partisipasi aktif, serta keterampilan sosial siswa secara menyeluruh. Menanggapi berbagai tantangan dan kekurangan ini, ada kebutuhan mendesak akan model pembelajaran yang inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, fleksibel, dan melibatkan siswa. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif adalah Game-Based Learning (GBL), yang merupakan model pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan dalam proses belajar sambil tetap mempertahankan fokus pada tujuan akademik yang dapat diukur (Arrahman *et al.*, 2024). GBL menghubungkan dunia permainan yang dikenal oleh anak-anak dengan konteks pendidikan formal, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan memicu motivasi siswa. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan emosional siswa, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, penyelesaian masalah, kreatifitas, dan kerja sama (Pratama & Larasati, 2024).

Berbagai media seperti Wordwall, Quizziz, dan kartu permainan bahasa terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi dan menciptakan suasana kelas yang dinamis (Putri *et al.*, 2025; Suarmini & Nurjaya, 2023). Selain pengaruh terhadap aspek kognitif, GBL juga meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan sosial siswa, termasuk kepercayaan diri dan inisiatif mereka dalam belajar (Annuar *et al.*, 2025; Lutfiyah *et al.*, 2025).

Namun, seberapa efektifnya GBL sangat tergantung pada kemampuan guru dalam merancang permainan yang terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Putri *et al.*, 2024). Guru harus bisa menggabungkan permainan digital dan tradisional, serta memperhatikan beragam cara belajar siswa supaya pembelajaran bisa jadi inklusif dan responsif (Naashir & Hindun, 2023; Ulya *et al.*, 2024). Selain itu, evaluasi berdasarkan data juga sangat penting untuk menilai dampak penerapan GBL secara komprehensif pada hasil belajar dan perilaku belajar siswa (Muliya, 2022; Prananda *et al.*, 2024). Penelitian oleh Oktavia (2022) menunjukkan bahwa memasukkan elemen permainan dalam pengajaran meningkatkan interaksi antar siswa, memperdalam pemahaman mengenai konsep, dan mendorong pembelajaran yang fokus pada siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Arrahman *et al.* (2024) yang mengungkapkan bahwa pendekatan yang berfokus pada permainan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Berdasarkan latar belakang dan kekurangan yang telah dibahas, penelitian ini memiliki tujuan untuk menerapkan model Game-Based Learning dalam pengajaran Bahasa Indonesia di salah satu SD Negeri di Kota Malang, serta mengukur dampaknya pada peningkatan hasil belajar siswa melalui pendekatan tindakan kelas yang bersifat kolaboratif dan berputar. Pemilihan kelas V sebagai objek penelitian dianggap strategis karena pada tingkat ini siswa mulai beralih dari pembelajaran dasar menuju pembelajaran yang mengharuskan mereka berpikir lebih kompleks dan mandiri. Kelas V juga merupakan tahap penting dalam membangun pondasi literasi yang solid sebelum masuk ke kelas akhir di sekolah dasar. Oleh karena itu, penerapan GBL di tingkat ini diharapkan tidak hanya akan meningkatkan hasil belajar akademik tetapi juga memperkuat keterampilan dasar abad ke-21 seperti kerjasama, komunikasi, dan pemecahan masalah secara kreatif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang relevan dan menyenangkan, serta memberikan inspirasi bagi praktik baik di sekolah-sekolah dasar lainnya.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diperkenalkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terkenal karena cara kerjanya yang terencana, bekerja sama, dan berpikir kembali dalam usaha untuk memperbaiki cara pembelajaran di kelas. Model ini terdiri dari empat langkah utama yang dilakukan berulang kali, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam penelitian ini, siklus PTK dilakukan sebanyak dua kali, sehingga peneliti sekaligus guru bisa menemukan masalah dalam pembelajaran, merancang solusi dengan menggunakan Game-Based Learning (GBL), melaksanakan strategi yang telah dibuat, dan mengevaluasi hasilnya dengan cara yang sistematis untuk perbaikan di masa depan. Metode PTK dipilih karena sangat sesuai dengan kebutuhan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara langsung dan sesuai situasi. Selain itu, metode ini memberi kesempatan bagi guru untuk menjadi penggerak perubahan, yang secara aktif merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi strategi pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa yang sebenarnya. Proses berpikir kembali yang ada dalam PTK juga membantu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan hasil belajar, terutama dalam pelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menyenangkan dan interaktif melalui metode GBL.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & McTaggart

Subjek dalam studi ini terdiri dari 28 peserta didik kelas V di sebuah SD Negeri di Kota Malang, terdiri dari 17 anak perempuan dan 11 anak laki-laki. Kelompok ini dipilih secara khusus sebab mereka menggambarkan variasi dalam kemampuan belajar, latar belakang sosial budaya, dan cara belajar. Variasi ini menjadi dasar yang penting dalam menerapkan metode pengajaran yang berbasis permainan yang bersikap adaptif dan inklusif. Model pengajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Game-Based Learning* (GBL) dengan pendekatan yang menggabungkan pembelajaran digital dan non-digital, yaitu campuran antara permainan digital dan permainan tradisional. Permainan digital seperti *Wordwall* dan *Quizziz* digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami bacaan, mencari sinonim dan antonim, menyusun kalimat yang tepat, serta menganalisis struktur dan isi cerita. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan aktif. Di sisi lain, permainan tradisional seperti kartu bahasa diterapkan dalam pembelajaran langsung sebagai alat interaktif yang memungkinkan siswa bekerja sama dalam menyusun cerita, mencocokkan arti kata dalam konteks cerita, dan mengembangkan narasi berdasarkan petunjuk visual. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga memperkuat keterampilan kerja sama, berkomunikasi, berkreasi, serta berpikir kritis siswa. Pelaksanaan penelitian dibagi menjadi dua siklus, masing-masing berlangsung selama dua minggu dengan empat pertemuan untuk setiap siklus. Pada siklus pertama, fokus ditujukan pada pengenalan dan penerapan awal GBL berbasis digital. Kegiatan diawali dengan tes awal dan pengenalan *Wordwall*, dilanjutkan dengan kuis interaktif, latihan menyusun kalimat melalui *Quizziz*, dan berakhir dengan tes akhir serta refleksi bersama. Pada siklus kedua, kegiatan lebih ditekankan pada penguatan materi memakai permainan tradisional. Siswa diundang bermain kartu bahasa, menyusun cerita secara kelompok, mempresentasikan hasil cerita, dan melakukan refleksi kelas. Kedua siklus ini memberikan variasi dalam pembelajaran yang mengkombinasikan aspek kognitif, sosial, dan emosional siswa dengan seimbang. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik triangulasi yang menggabungkan observasi, wawancara, tes hasil belajar, dan dokumentasi.

Observasi dilakukan dengan lembar pengamatan yang dirancang untuk mencatat partisipasi siswa dalam kegiatan seperti menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan ikut serta dalam permainan. Data observasi menunjukkan peningkatan interaksi siswa dari siklus pertama ke siklus kedua. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan guru kelas dan beberapa siswa yang dipilih. Siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih senang dan termotivasi saat belajar menggunakan permainan, terutama permainan kartu yang dilakukan dalam kelompok. Hal ini mendukung data observasi bahwa pendekatan GBL meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Tes hasil belajar mencakup soal pilihan ganda dan uraian singkat untuk menilai pemahaman siswa terhadap teks bacaan, kemampuan menyusun kalimat efektif, serta penggunaan kosakata dalam konteks tertentu. Hasil tes menunjukkan peningkatan nilai dari tes awal ke tes akhir dalam kedua siklus, dengan kriteria ketuntasan belajar ditentukan sebagai tuntas jika mendapatkan nilai lebih dari 75. Sementara itu, dokumentasi yang berupa tangkapan layar dari kegiatan digital, foto aktivitas di kelas, dan hasil karya siswa mendukung kevalidan temuan yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan cara deskriptif, baik menggunakan angka maupun kata-kata. Analisis jumlah dilakukan melalui perhitungan rata-rata nilai, persentase keberhasilan belajar, dan skala Likert yang ada di kuesioner motivasi belajar siswa. Sementara itu, analisis kata-kata dilakukan dengan cara analisis tematik. Proses ini meliputi menulis ulang wawancara dan catatan pengamatan, memberi kode pada kutipan penting, mengelompokkan kode menjadi tema, dan menyusun narasi berdasarkan tema yang muncul, seperti keterlibatan aktif siswa, kerja sama kelompok, efektivitas media digital, dan pandangan siswa terhadap GBL. Penggabungan berbagai cara pengumpulan data ini meningkatkan keandalan temuan penelitian. Misalnya, saat pengamatan menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dalam diskusi kelompok, wawancara dengan siswa juga membenarkan hal tersebut dengan pernyataan bahwa mereka lebih bersemangat belajar saat bermain. Dokumentasi berupa foto siswa yang sedang membuat kartu cerita juga mendukung kesimpulan itu. Hasil dari penggabungan bukti ini menunjukkan bahwa penerapan GBL dengan mengcombine pembelajaran digital dan non-digital efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di sekolah dasar.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari empat langkah : merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan. Tujuan utama dari setiap langkah adalah untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas dengan menggunakan metode *Game-Based Learning* (GBL) yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa kelas V di salah satu SD Negeri di Kota Malang. Kegiatan belajar dan pengamatan dilakukan dengan kerja sama yang erat bersama guru kelas dan disesuaikan dengan kebutuhan nyata siswa di lapangan.

3.1. Siklus I

Pembelajaran dalam siklus pertama berfokus pada pengenalan pendekatan *Game-Based Learning* menggunakan platform digital seperti *Wordwall* dan *Quizziz* serta permainan sederhana di dalam kelas. Aktivitas tersebut dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dan menggabungkan materi Bahasa Indonesia dengan cara yang menyenangkan. Meskipun mayoritas siswa menunjukkan semangat, beberapa dari mereka masih menghadapi tantangan dalam beradaptasi dengan jenis permainan dan belum sepenuhnya efektif dalam bekerja dalam kelompok. Hasil dari capaian belajar siswa atas akhir siklus pertama bisa dilihat di tabel 1

Tabel 1. Statistik Hasil Belajar Siklus I

Komponen	Nilai
KKM	75
Nilai Tertinggi	82
Nilai Terendah	62
Jumlah Tuntas	10 siswa
Jumlah Tidak Tuntas	18 siswa
Rata-rata Nilai	72,71

Hasil pada siklus I menunjukkan bahwa rata-rata skor akademik siswa di siklus I adalah 72,71. Nilai tertinggi yang diraih adalah 82, sedangkan nilai terendah mencapai 62. Dari total 28 siswa, 10 orang atau 35,7% dinyatakan berhasil, sedangkan 18 orang atau 64,3% belum berhasil. Jika dilihat dari kategori penilaian, mayoritas siswa termasuk dalam kategori "Perlu Bimbingan." Ini menunjukkan bahwa pelaksanaan awal *Game-Based Learning* masih belum sepenuhnya efektif dan perlu adanya perbaikan dalam strategi yang diterapkan, terutama dalam memberikan bimbingan teknis mengenai permainan, kejelasan instruksi, dan penguatan kerja sama kelompok. dalam catatan observasi guru tertulis, "*Masih ada beberapa kelompok di mana satu siswa lebih aktif, sementara yang lain cenderung pasif menunggu jawaban.*" Hal ini menunjukkan bahwa strategi GBL belum berhasil membangun keterlibatan kolaboratif secara merata. Oleh karenanya, perlu dilakukan perencanaan lebih lanjut untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran atas siklus II.

3.2. Siklus II

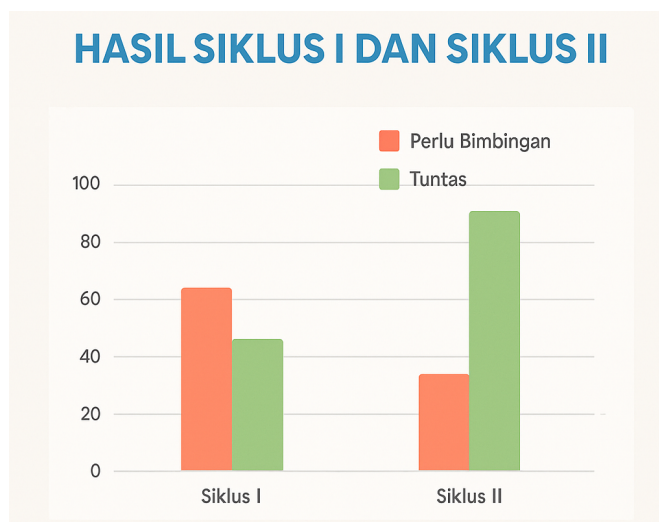
Saat siklus II, perbaikan yang dilakukan meliputi pengoptimalan instruksi permainan, memperkuat bimbingan guru dalam penggunaan permainan digital, dan memberikan ice breaking sebelum memulai kegiatan. Siswa dibagi dalam kelompok yang bervariasi berdasarkan nilai yang telah dicapai sebelumnya untuk saling mendukung. Selain itu, guru juga memberikan umpan balik yang lebih cepat dan memberikan motivasi untuk memastikan semua siswa berpartisipasi secara aktif.

Tabel 2. Statistik Hasil Belajar Siklus II

Komponen	Nilai
KKM	75
Nilai Tertinggi	93
Nilai Terendah	70
Jumlah Tuntas	24 siswa
Jumlah Tidak Tuntas	4 siswa
Rata-rata Nilai	82,18

Hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan yang besar. Rata-rata nilai naik dari 72,71 menjadi 82,18. Tingkat keberhasilan dalam belajar juga meningkat signifikan, dari 35,7% menjadi 85,7%. Nilai terendah juga mengalami kemajuan, dari 62 menjadi 70. Ini secara kuantitatif menunjukkan adanya dampak langsung dari perbaikan kualitas penerapan GBL terhadap hasil belajar.

Dalam aspek kualitatif, siswa menunjukkan kemajuan dalam hal emosi dan sosial. Mereka terlihat lebih percaya diri, aktif dalam diskusi, dan menunjukkan semangat selama pembelajaran. Salah satu siswa berkomentar dalam wawancara, "*Bermain kuis bersama teman membuat pelajaran lebih menyenangkan, aku jadi tidak takut salah lagi saat menjawab.*" Selain itu, guru kelas mencatat dalam refleksi, "*Siswa terlihat lebih fokus dan bersemangat, terutama saat bekerja dengan kartu cerita dalam kelompok. Mereka saling melengkapi ide satu sama lain.*"



Gambar 2. Diagram Batang Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki hasil belajar Bahasa Indonesia bagi siswa kelas V di Salah satu SD Negeri di Kota Malang, dengan memanfaatkan pendekatan Game-Based Learning (GBL). Pendekatan ini dipilih agar dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang dinamis, menarik, dan penuh tantangan, sekaligus meningkatkan keterlibatan emosional serta kognitif siswa. Selain memperbaiki prestasi akademik, GBL juga bertujuan mengembangkan aspek afektif dan sosial siswa, seperti kepercayaan diri, kemampuan kolaborasi, serta tanggung jawab pribadi dan kelompok. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Strategi pembelajaran mengintegrasikan media permainan edukatif digital seperti *Wordwall* dan *Quizziz*, serta aktivitas non-digital yang berbasis kelompok untuk mendukung interaksi sosial secara langsung. Pembelajaran dirancang agar siswa dapat belajar melalui pengalaman nyata, bereksperimen dengan berbagai strategi, mengulang jika diperlukan, serta mengambil pelajaran dari kesalahan dalam suasana yang terbuka dan mendukung. Dalam siklus pertama, penerapan GBL memang mampu menimbulkan antusiasme yang tinggi di kalangan siswa. Suasana kelas menjadi lebih aktif dan penuh energi dibandingkan dengan metode konvensional. Meskipun demikian, hasil belajar belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari 28 siswa, hanya 10 orang atau sekitar 35,7% yang berhasil meraih nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Rata-rata nilai kelas tercatat pada angka 72,71, dengan rentang nilai antara 62 hingga 82.

Observasi mengungkap beberapa kendala yang memengaruhi pencapaian tersebut, di antaranya ketidakjelasan instruksi permainan, keterbatasan waktu, dan dominasi guru yang masih terlalu menonjol selama proses pembelajaran. Kegiatan belajar belum sepenuhnya terfokus pada siswa, sehingga partisipasi aktif masih belum optimal. Beberapa siswa juga tampak pasif dalam kelompok, hanya mengikuti permainan tanpa benar-benar terlibat. Salah satu siswa bahkan menyampaikan, "Aku bingung harus ngapain dulu, soalnya gurunya cepat sekali menjelaskan cara mainnya." Refleksi dari siklus pertama menjadi landasan untuk perbaikan pada siklus kedua. Guru menyusun instruksi permainan dengan lebih sistematis, membentuk kelompok belajar yang heterogen berdasarkan kemampuan dan karakter siswa, serta mengubah pendekatan dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Peran guru beralih sebagai fasilitator aktif yang memberikan panduan dan umpan balik secara langsung. Kegiatan pembelajaran diawali dengan ice breaking untuk menghangatkan suasana dan mendorong semangat kolaborasi sejak awal. Hasil dari siklus kedua menunjukkan kemajuan yang signifikan. Sebanyak 24 siswa atau 85,7% berhasil mendapatkan nilai di atas KKM, dengan rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 82,18. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 93, sedangkan nilai terendah juga naik menjadi 70. Peningkatan ini terlihat tidak hanya dalam aspek kuantitatif, tetapi juga kualitatif. Siswa tampak lebih percaya diri, aktif berdiskusi dalam kelompok, dan berani mencoba menjawab pertanyaan menggunakan strategi mereka sendiri. Salah satu siswa mengungkapkan, "Sekarang mainnya lebih jelas. Aku bisa ikut membantu kelompok menjawab soal, dan kita menang kuisnya!" Interaksi sosial dalam kelompok juga menjadi lebih seimbang, dengan siswa saling berbagi peran dan mendukung satu sama lain. Guru mengamati bahwa siswa yang sebelumnya pasif kini mulai menunjukkan inisiatif saat menjawab pertanyaan dan memberikan masukan di kelompok mereka. Komunikasi antara anggota kelompok berlangsung lebih efektif dan penuh penghargaan.

Perbedaan yang mencolok antara siklus pertama dengan yang kedua terlihat pada peran guru, struktur permainan, dan dinamika kelompok. Ketajaman instruksi serta keterlibatan guru sebagai fasilitator aktif sangat penting dalam mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan bekerja sama. Penataan kelompok yang beragam juga berkontribusi pada pemerataan peran dalam kelompok, sehingga tidak ada siswa yang tertinggal. Unsur permainan yang menantang dan memberikan umpan balik langsung turut meningkatkan motivasi intrinsik para siswa. Mereka tidak belajar hanya karena kewajiban, tetapi karena rasa ingin tahu dan

kesenangan dalam menghadapi tantangan. Ini sejalan dengan pandangan Arrahman *et al.* (2024) yang menegaskan bahwa Game-Based Learning efektif untuk meningkatkan prestasi akademik apabila menggabungkan aspek kognitif, emosional, dan sosial dalam proses pembelajaran. Dari perspektif kualitatif, penerapan GBL juga memberikan dampak pada perkembangan karakter dan keterampilan sosial siswa. Mereka belajar untuk menghormati pandangan orang lain, menyelesaikan konflik, serta berkolaborasi dalam pengambilan keputusan. Salah satu momen yang diamati adalah ketika seorang siswa dengan kemampuan yang kurang mampu memberikan jawaban yang benar dan mendapat sorakan dukungan dari rekan-rekannya. Momen-momen tersebut menunjukkan bahwa permainan berfungsi bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga berperan dalam membangun kepercayaan diri dan mempererat hubungan sosial antar siswa. Secara keseluruhan, keberhasilan pendekatan GBL dalam studi ini sangat dipengaruhi oleh kualitas perencanaan dan kemampuan guru dalam merancang serta memfasilitasi proses pembelajaran yang interaktif. Guru dituntut untuk tidak hanya memahami materi, tetapi juga menguasai prinsip-prinsip desain pembelajaran yang menarik dan fokus pada siswa. GBL memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar secara menyeluruh, dengan mengintegrasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam pengalaman belajar yang berarti. Penerapan GBL terbukti bukan hanya sekadar variasi metode pengajaran, tetapi juga sebagai bentuk transformasi pembelajaran yang mendukung pembentukan karakter, pengembangan potensi individu, serta peningkatan prestasi akademik. Pendekatan ini sangat relevan untuk diterapkan di tingkat pendidikan dasar, karena sejalan dengan karakteristik perkembangan psikologis anak yang menyukai bermain, bereksplorasi, dan belajar dari pengalaman langsung. Ketika pembelajaran disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa, hasil belajar akan meningkat dan menjadi lebih berkelanjutan serta bermakna.

4. Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) memiliki dampak positif yang nyata dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V di salah satu SD Negeri di Kota Malang. Analisis kuantitatif mengindikasikan kenaikan nilai rata-rata kelas dari 72,71 pada siklus pertama menjadi 82,18 pada siklus kedua, dengan perbedaan sebesar 9,47 poin, yang menunjukkan keberhasilan GBL dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memperdalam pemahaman siswa terhadap pelajaran. Tingkat keberhasilan juga meningkat dengan drastis, dari hanya 10 dari 28 siswa (35,7%) yang berhasil di siklus pertama, menjadi 24 siswa (85,7%) di siklus kedua, mengindikasikan efektivitas GBL dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan kemampuan yang beragam. Secara kualitatif, GBL meningkatkan partisipasi aktif, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti *Wordwall*, *Quizizz*, dan permainan tradisional, yang membentuk lingkungan kelas yang interaktif dan energik. Siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, menjawab, berdiskusi, serta menunjukkan peningkatan dalam kepercayaan diri dan kemampuan berkomunikasi. GBL juga mendorong kerja sama, berbagi gagasan, serta keterampilan berpikir kritis dan reflektif. Keberhasilan ini ditunjang oleh peran guru sebagai fasilitator dan pendamping yang memberikan bimbingan serta umpan balik, sehingga menumbuhkan rasa tanggung jawab belajar pada siswa. Pendekatan ini mengubah pembelajaran Bahasa Indonesia yang biasanya sangat teoritis menjadi lebih kontekstual dan menyenangkan, serta menekankan pentingnya menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman belajar yang relevan. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa GBL merupakan metode pembelajaran alternatif yang inovatif, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 karena tidak hanya meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga membentuk karakter siswa yang aktif, komunikatif, dan kolaboratif.

Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama terhadap artikel. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel.

Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

Deklarasi Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel

Daftar Rujukan

- Annuar, H., Etin, S., & Khaerudin, K. (2025). *Model pembelajaran saintifik berbasis game-based learning*. Literasi Nusantara.
- Arrahman, T., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Pratiwi, D. A., & Agusta, A. R. (2024). Game based learning (GBL) terintegrasi teknologi dalam peningkatan minat baca siswa di SDN Kampung Baru. *Joyful Learning Journal*, 13(4), 83-90. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/journals/ijl/article/view/18012>
- Lutfiyah, N., Zakiah, L., & Sakmal, J. (2025). Analisis literatur: Penerapan model games based learning berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 320-334. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.28521>

- Muliya, M. (2022). Penerapan media Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X Busana 2. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(1), 65-78. <https://doi.org/10.37304/enggang.v3i1.7404>
- Naashir, F. A., & Hindun, H. (2023). Penerapan model pembelajaran berbasis permainan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MAN 17 Jakarta. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 289-294. Retrieved from <https://jurnalkip.samawa-university.ac.id/JLPI/article/view/597>
- Oktavia, R. (2022). *Game based learning meningkatkan efektivitas belajar siswa*. Pekanbaru: Universitas Riau.
- Pramudhita, K. Y., Nuvitalia, D., Purba, P., & Huda, C. (2024). Menumbuhkan literasi melalui media kartu suku kata pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 1 SDN Pedurungan Lor 02. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 393-405. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3816>
- Prananda, G., Judijanto, L., Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Analisis literatur: Penerapan model games based learning berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 388-401. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.18683>
- Pratama, R., & Larasati, A. (2024). Pembelajaran game-based learning dalam pengajaran sains untuk siswa kelas 2 sekolah dasar di Sekolah XYZ Jakarta. *Borneo Journal of Science and Mathematics Education*, 4(2), 88-95. <https://doi.org/10.21093/bjsme.v4i2.9045>
- Putri, A. C., Sulistyowati, P., & Suswati, H. (2025). Penerapan model game based learning menggunakan media peta harta karun dalam meningkatkan kolaborasi peserta didik kelas IV B. *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama*, 2(1), 58-69. Retrieved from <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/ppg/article/view/1280>
- Putri, L. N., Susongko, P., & Muljani, S. (2024). Model asesmen kelulusan fase C mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Education Research*, 5(4), 6406-6415. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.2065>
- Suarmini, N. K., & Nurjaya, I. G. (2023). Pemanfaatan media Wordwall dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 328-339. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i2.61412>
- Ulya, C., Suwandi, S., Wardhani, N. E., Wulansari, K., & Noreewec, A. (2024). Pemanfaatan kecerdasan buatan dan game-based learning dalam pengajaran Bahasa Indonesia di SMP Surakarta. *ANUFA*, 2(2), 107-115. <https://doi.org/10.63629/anufa.v2i2.102>

