

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN GAMES BASED LEARNING (GBL) SISWA KELAS V UPT SD
NEGERI 56 PALILANG**

Febriyanti

febriyantifebhy11@gmail.com

ABSTRACT

Febriyanti. 2025. *Improving Mathematics Learning Outcomes through the Game-Based Learning (GBL) Model for Fifth Grade Students at UPT SD Negeri 56 Palilang*. Thesis. Department of Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Makassar. Supervisor I: Nasrun; Supervisor II: Ernawati. The main problem in this research is how to implement the Game-Based Learning model to improve students' Mathematics learning outcomes for fifth grade students at UPT SD Negeri 56 Palilang. This research aims to improve students' learning outcomes using the Game-Based Learning model for fifth grade students at UPT SD Negeri 56 Palilang. This type of research is classroom action research, consisting of two cycles where each cycle is carried out in two meetings. The research procedure includes planning, implementing actions, observation, and reflection. The subjects of this research are 16 fourth grade students at UPT SD Negeri 56 Palilang (note: there is an inconsistency mentioning fourth grade, but the main context is fifth grade). The research results show that in the first cycle, only 10 out of 16 students (63%) completed individually and met the minimum mastery criteria (KKM) or were in the sufficient category. Classically, mastery was achieved as the average score obtained was 75. In the second cycle, 14 out of 16 students (88%) met the KKM, and classical mastery was achieved with an average score of 80, which is in the good category. Additionally, the use of the game-based learning model could improve students' learning outcomes: in the pre-cycle, 0 students got very high scores; in the first cycle, this increased to 1 student; and in the second cycle, it increased to 6 students. Based on the above research results, it can be concluded that the Mathematics learning outcomes of fifth grade students at UPT SD Negeri 56 Palilang have improved through the implementation of the Game-Based Learning model.

Keywords: *Learning Outcomes, Games Based Learning*

Abstrak

Febriyanti. 2025. Meningkatkan hasil belajar Matematika melalui model pembelajaran games based learning (GBL) siswa kelas V UPT SD Negeri 56 palilang . Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Nasrun dan pembimbing II Ernawati.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana menerapkan model Games based Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa Matematika pada siswa kelas V UPT SD Negeri 56 Palilang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Games Based Learning pada siswa kelas V UPT SD Negeri 56 Palilang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Class Action Research) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas IV UPT SD Negeri 56 Palilang sebanyak 16 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama yang tuntas secara individual dari 16 siswa hanya 10 siswa atau 63% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau berada pada kategori cukup. Secara klasikal sudah terpenuhi karena nilai rata-rata diperoleh sebesar 75. Sedangkan pada siklus II dimana dari 16 siswa terdapat 14 siswa atau 88% telah memenuhi KKM dan secara klasikal sudah terpenuhi yaitu nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 80 atau berada dalam kategori baik. Dan juga dengan penggunaan model games learning dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa dimana pada pra siklus siswa yang mendapatkan nilai sangat tinggi 0 siswa, kemudian pada siklus awal siswa yang mendapat nilai tinggi meningkat yaitu 1 siswa dan pada siklus II meningkat menjadi 6 siswa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan hasil belajar Matematika siswa kelas V UPT SD Negeri 56 Palilang melalui penerapan Model Games Based Learning mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Games Based Learning*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan masa depan.

Salah satu aspek yang menjadi perhatian utama dalam pendidikan adalah model pembelajaran. Model pembelajaran mengacu pada cara-cara yang diterapkan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan (Arends, 2014). Dalam konteks ini, model pembelajaran memainkan peran kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempengaruhi hasil belajar siswa secara langsung. Model yang efektif dapat mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Johnson, 2015).

Manfaat penerapan model pembelajaran yang tepat sangat beragam, mulai dari peningkatan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, hingga pengembangan keterampilan sosial. Sebuah model pembelajaran yang baik akan membantu siswa tidak

hanya memahami konsep-konsep akademik, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Dumont, Istance, & Benavides, 2010). Dengan demikian, model pembelajaran bukan hanya sekadar alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam proses belajar.

Pendekatan dalam model pembelajaran sangat bervariasi, tergantung pada tujuan yang ingin dicapai. Beberapa pendekatan yang sering digunakan di antaranya adalah pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, dan pembelajaran berbasis masalah. Menurut Slavin (2011) Mengemukakan bahwa Pendekatan-pendekatan tersebut dirancang untuk merangsang partisipasi aktif siswa, mendorong

kolaborasi, serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Salah satu pendekatan yang sedang berkembang saat ini adalah penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti model games-based learning yang menggabungkan elemen permainan dengan kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan Dari hasil observasi pembelajaran pada siswa kelas V UPT SD Negeri 56 palilang yang Khususnya pada pelajaran matematika menggambarkan suatu metode menghitung dan penjumlahan serta sering diselingi dengan diskusi dan Tanya jawab, Hal ini menggambarkan adanya sebagian siswa yang tidak fokus dan kurang memperhatikan pelajaran pada saat belajar dan pembelajaran berlangsung, Ada sebagian siswa yang sering menengok keluar jendela pada saat pembelajaran berlangsung, ada juga

sebagian siswa yang bermain-main bersama temannya serta mengganggu teman nya pada saat pembelajaran berlangsung. Maka dari itu kondisi ini sangat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga nilai yang diperoleh dibawah kriteria ketuntasan minimal. Dari data nilai siswa dengan jumlah siswa 20 orang siswa, hanya 5 siswa yang memperoleh nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Model Pembelajaran games-based learning (GBL) menawarkan pendekatan yang menarik dengan memanfaatkan permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan GBL dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa karena permainan menciptakan suasana yang menyenangkan dan penuh tantangan (Gee, 2003). Meskipun demikian, implementasi model ini juga menghadapi beberapa

tantangan, seperti ketidaksesuaian antara permainan dengan materi pelajaran dan kurangnya pemahaman guru dalam mengelola permainan sebagai alat pembelajaran yang efektif (Steinkuehler & Duncan, 2008).

Proses pembelajaran Matematika kelas V UPT SD negeri 56 Palilang yang selama ini menggunakan metode ceramah, pemberian tugas, dan Tanya jawab. Ternyata kurang menarik dan kurang perhatian siswa. Sehingga siswa tidak aktif pada materi dan tugas pembelajaran dengan kata lain guru tidak menguasai model pembelajaran yang tepat dan efektif, kemungkinan guru tidak kreatif dan tidak menggunakan alat peraga pada saat pembelajaran berlangsung. Maka pada saat diberikan tugas penilaian yang diperoleh siswa rendah sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dan jauh dari yang diharapkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penilian tindakan (action research) yang dilakukan didalam kelas, atau penelitian Tindakan kelas (Classroom Action Research). Penelitian Tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru kelasnya sendiri dengan cara (1) Merencanakan, (2) Melaksanakan, dan (3) Merefleksikan Tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Penelitian ini berlokasi di UPT SD Negeri 56 Palilang kecamatan polongbangkeng timur kabupaten tahun ajaran 2024/2025. Dimana penelitian ingin Meningkatkan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran games based learning (GBL) siswa kelas V UPT SD Negeri 56 Palilang.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini munggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tujuan dari penelitian ini adalah untukmeningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V UPT SD Negeri 56 palilang. Dengan menggunakan model games based learning. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 Siklus dengan setiap sisklus terdiri dari 3 kali pertemuan, dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 × 35) menit pada setiap tatap muka. Masing-masing setiap siklus terdiri

dari empat tahapan yaitu: (1) Perencanaan tindakan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi (Pengamatan), dan (4) Refleksi Tindakan.

a. Kondisi Awal

Penelitian ini didasarkan pada hasil pengamatan di kelas V UPT SD Negeri 56 palilang dimana peneliti menemukan permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika yang dibuktikan oleh 56% siswa yang belum tuntas belajarnya. Dalam pembelajaran Matematika di kelas V, ada beberapa kendala yang dialami siswa dalam pembelajaran yaitu siswa sulit untuk menerima materi pembelajaran dan siswa kurang antusias untuk mengerjakan soal latihan yang di berikan. Dimana soal latihan yang diberikan hanya dijawab oleh siswa tertentu saja yang aktif. Misalkan siswa ditanya mengenai pecahan dan jenis-jenisnya. Dari pertanyaan tersebut hanya siswa tertentu saja yang mampu menjawabnya dan siswa yang belum mampu menjawab pertanyaan tersebut hanya mampu mengamati jawaban tersebut tanpa berani mengerjakan pertanyaan.

tersebut di depan kelas. Hal tersebut terjadi karena penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak membuat siswa untuk memiliki keberanian dan semangat di dalam proses pembelajaran Matematika di kelas V. Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Faktanya, pengalaman yang berkembang telah menggunakan berbagai media namun belum mampu meningkatkan hasil belajar normal.

Menyinggung keadaan yang mendasari di atas, peneliti mengusulkan model pembelajaran games based learning dengan media puzzle pecahan untuk diterapkan dalam pembelajaran. Media puzzle pecahan membuat latihan pembelajaran menjadi sangat menarik dan intuitif dengan mengikutsertakan siswa dalam belajar sambil bermain, dan dengan model pembelajaran games based learning dengan media puzzle pecahan fdipercaya dapat memperoleh peningkatan dalam waktu yang lebih terbatas. Penelitian PTK ini diselesaikan dalam 2 siklus, dengan memperhatikan pendahuluan ujian yang dilakukan di kelas adalah sebagai berikut:

Deskripsi Data Awal Siswa Pra Siklus

Data awal yang peneliti anggap sebagai pedoman awal melakukan penelitian yaitu menggunakan hasil tes semester I. Data tersebut nantinya digunakan sebagai patokan awal sebelum dilakukan tindakan. Penelitian ini dimulai dengan observasi dan wawancara dengan guru kelas V. Berdasarkan wawancara dan observasi, permasalahan yang terjadi di dalam kelas tersebut diantaranya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran secara optimal dan bervariasi dikelas.

Dimana pembelajaran yang dilakukan dikelas hanya mendominasi siswa untuk memperhatikan penjelasan materi yang diajarkan dan menjawab soal-soal dari materi yang diajarkan hal tersebutlah yang menyebabkan siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran dan cenderung siswa pasif dalam proses pembelajaran.

Hal di atas menyebabkan hasil belajar Matematika siswa kurang optimal. Berdasarkan hasil pengamatan, maka perlu diadakan suatu tindakan untuk mengatasi permasalahan di atas.

Deskripsi Kegiatan Pada Siklus I

Pembelajaran pada siklus 1 sebanyak 3 kali pertemuan pada pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga siswa diberikan pemaparan materi pembelajaran Matematika yaitu mengenai, pengertian pecahan, jenis jenis pecahan, pecahan biasa.

Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan pembelajaran untuk menerapkan model games based learning dengan permainan puzzle pecahan. Dalam setiap proses dan setiap siklusnya terdiri dari tiga kali pertemuan.

Dari hasil pembelajaran siswa pada pertemuan pertama sampai ketiga dan pada saat pengerjaan soal evaluasi diperoleh nilai siklus I yaitu:

Implementasi Tindakan Siklus II

Pada tahap tindakan dalam siklus II dilaksanakan selama 3 kali pertemuan yaitu dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus dan 25 Agustus serta 27 Agustus 2025 selama 2 jam pelajaran (2×35 menit) setiap kali pertemuan yang diimplementasikan dengan modul ajar yang telah disusun.

Berdasarkan modul ajar tersebut implementasi tindakan pada semua

pertemuan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Dari hasil pembelajaran siswa pada pertemuan pertama sampai ketiga dan pada saat pengerjaan soal evaluasi diperoleh nilai siklus II

Simpulan

Model pembelajaran Games-Based Learning (GBL) adalah pendekatan yang memanfaatkan

permainan sebagai alat untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. GBL menawarkan cara yang menarik dan menyenangkan untuk menyampaikan materi pelajaran, di mana siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung, tantangan, dan interaksi dalam permainan. Dalam pengalaman pendidikan, model games based learning dengan media puzzle digunakan sebagai latihan pada Siklus I dan Siklus II, pemanfaatan model games based learning dengan media puzzle dapat hasil belajar siswa dari nilai rata-rata kelas 74 menjadi 75 dan dilihat dari pencapaian nilai KKM tersebut sudah mencapai KKM. Kemudian pada siklus II nilai normal siswa bertambah lagi menjadi 80. Nilai ini sudahmeningkatkan sampai pada KKM dan telah mencapai tujuan dimana 75% siswa lebih mendapat nilai lebih dari 75. Dan juga dengan penggunaan model pembelajaran games based learning dengan media puzzle dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa dimana pada pra siklus siswa yang mendapatkan nilai sangat tinggi 0 siswa, kemudian pada siklus awal siswa yang mendapat nilai tinggi meningkat yaitu 1 siswa dan dari siklus I siswa yang mendapat nilai tinggi pada siklus II meningkat menjadi 6 siswa. Akibat memperhatikan hasil belajar siswa, dari siklus Siklus I sampai siklus II terjadi peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan keaktifan dan antusias siswa saat proses pembelajaran. Dari gambaran di atas dapat diduga bahwa hasil belajar dan tindakan siswa kelas V UPT SD Negeri 56 Palilang

meningkat dengan memanfaatkan model games based learning dengan media puzzle pada mata Pelajaran Matematika.

Daftar Pustaka

- Aini, N. (2018). *Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS* (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang.
- Arends, R. I. (2014). *A resource book for improving learning*. New York: McGraw-Hill.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asmaka, I. M. (2019). Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(3), 148-155.
- Asyafah, A. (2019). Konsep dasar model pembelajaran. *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 5(2), 175-186.
- Darmanyah, D. (2012). *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.

- Djamaluddin, A., Wardana, M. A., Febriyanto, B., & lainnya. (2019). Belajar dan pembelajaran. Makassar: CV. Pena Persada.
- Dumont, H., Istance, D., & Benavides, F. (2010). The nature of learning: Using research to inspire practice. OECD Publishing.
- Gatot Muhsetyo, dkk. (2014). Pembelajaran Matematika SD. Jakarta: Universitas Terbuka
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. Palgrave Macmillan.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2015). Cooperative learning: Increasing college faculty instructional productivity. ASHE-ERIC Higher Education Report, 11(4), 3-72.
- Meilina, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 4(4), 787-796.
- Mustofa, B. (2020). Media Pembelajaran. Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 3(2), 275-282.
- Nasution, S. (2017). Berbagai pendekatan dalam proses belajar & mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Octavia, S. A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(3), 2734-2741.
- Pratiwi, D. I., & Musfiroh, T. (n.d.). Game Based Learning: Inovasi Pembelajaran Abad 21. Seminar Nasional Pascasarjana (SNP). Universitas PGRI Yogyakarta.
- Priyonggo, A. (2010). *Penerapan Game Based Learning* Pada Siswa Kelas V SD Negeri Suru II Kecamatan Geyer Daur Air dan Peristiwa Alam Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Rohani, A. (2020). Media instruksional edukatif. Jakarta: Rineka Cipta.
- Salsabila, A. R., Habiba, A., Amanah, S., Istiqomah, S. N., & Difany, S. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android. Jurnal Pengabdian Masyarakat Sasambo, 2(1), 33-40.
- Slavin, R. E. (2011). Cooperative learning: Successful classroom practices. Pearson Education.
- Sri Anitah W, dkk. (2020). Strategi Pembelajaran. Surakarta: CV. Kekata Group.
- Steinkuehler, C. A., & Duncan, S. K. (2008). Scientific habits of mind in virtual

worlds. *Journal of Science Education and Technology*, 17(6), 530-543.

Tobias, S., Fletcher, J. D., & Wind, A. P. (2014). *Game-based learning: What it is, why it works, and where it's going*. Stylus Publishing, LLC.

Wibawa, B., Ashar, M. K., & Patmanthara, S. (2021). Pengembangan Model Game Based Learning Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 94-106.

Winatha, K. R., & Setiawan, I. A. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(1), 101-110.

Yusnita, M. (2012). Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas VIII di MTS Swasta Bustanul Falah . Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan