



**PENGARUH METODE *GAME-BASED LEARNING (GBL)* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS**

Rifza Irmada Yanti¹, Farida Ariani², Firda Khairati Amris³, Joni Indra Wand⁴, Melda Delvia⁵

^{1,2,3,4,5}Institut Agama Islam Sumbar

rifjairmadayanti@gmail.com¹, arianifarida148@gmail.com², firdakhairatiamris@gmail.com³,
indrawandij@gmail.com⁴, meldadelvia560@gmail.com⁵

History Article

Submission:
6 Februari 2026

Revised:
1 April 2026

Accepted:
27 April 2026

Published:
30 Mai 2026

E-ISSN:
2797-7668

P-ISSN:
2807-405X

DOI:
<https://doi.org/10.55062/2021/IJPI>

Publisher:
Institut Agama Islam
Sumatera Barat Pariaman

Abstract

This research is driven by observational data showing low student engagement characterized by lack of enthusiasm, drowsiness during learning, and noise in the classroom. This is caused by the inadequate implementation of appropriate learning methods by teachers. This study aims to determine the effect of the Game Based Learning (GBL) method on student learning motivation in science subjects for grade IV of SDIT Alam Darul Furqon. This study uses a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. The research sample consisted of 24 grade IV students taken from a total population of 119 students. Data collection techniques used questionnaires, while data analysis techniques included normality tests and hypothesis testing (t-test). The results of the statistical analysis showed a t-count value of 3.942 which was significantly greater than the t-table of 1.711. The significance value (2-tailed) obtained was 0.001, much smaller than the significance level of 0.05. Thus, the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. These results prove that the Game Based Learning method has a significant influence in increasing the learning motivation of elementary school students.

Keyword: Learning Motivation, Game-Based Learning (GBL), Elementary School Students

Abstrak

Penelitian ini didorong oleh data observasi yang menunjukkan rendahnya keterlibatan siswa yang ditandai kurangnya antusiasme, rasa kantuk saat pelajaran, serta kegaduhan di dalam kelas. Hal ini disebabkan oleh karena kurangnya penerapan metode pembelajaran yang tepat oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode

Game Based Learning (GBL) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDIT Alam Darul Furqon. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest. Sampel penelitian terdiri dari 24 siswa kelas IV yang diambil dari total populasi 119 siswa. teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, sedangkan teknik analisis data meliputi uji normalitas dan uji hipotesis (uji-t). Hasil analisis statistic menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 3,942 yang secara signifikan lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,711. Nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,001, jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil ini membuktikan bahwa metode Game Based Learning berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Motivasi belajar, Game Based Learning (GBL), Siswa Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan berkualitas merupakan pilar utama dalam mencetak sumber daya manusia yang siap menghadapi tantangan global. Hal ini sejalan dengan standar pendidikan nasional yang dirancang untuk mengoptimalkan potensi peserta didik sesuai karakteristik unik mereka. (Alifah, 2021). Pentingnya penguasaan ilmu pengetahuan selaras dengan nilai-nilai religius yang menekankan bahwa keberhasilan di dunia maupun akhirat hanya dapat dicapai melalui ilmu pengetahuan. Dalam konteks instruksional, determinan utama dalam keberhasilan proses pendidikan adalah ketepatan pemilihan metode pembelajaran. Guru dituntut bijak dalam menyelaraskan metode dengan sifat pembelajaran, ciri peserta didik materi serta situasi lingkungan (Anjani et al., 2020).

Namun, di era digital saat ini, pendidik menghadapi tantangan baru dalam menghadapi generasi alpha. Karakteristik generasi ini yang tumbuh berdampingan dengan teknologi membuat mereka lebih tertarik pada aktivitas yang kreatif, praktis, dan menyenangkan (Habibullah et al., 2023; Muhsin et al., 2026; Zen et al., 2025). Oleh karena itu, pendekatan yang mengintegrasikan unsur permainan atau *Game Based Learning* (GBL) menjadi relevan sebagai strategi instruksional modern yang relevan. GBL bukan sekedar hiburan, melainkan metode yang memanfaatkan permainan digital dengan komponen kognitif yang dirancang khusus untuk mendukung tujuan pendidikan (Ariani & Afrita, 2024). Melalui elemen fantasi dan interaktivitasnya, GBL mampu merangsang pemikiran kritis, kemampuan pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan (Putra, 2024).

Secara psikologis, GBL memiliki keterkaitan erat dengan aspek psikologi siswa, terutama dalam memicu motivasi belajar. Sebagai factor psikologis non intelektual, motivasi berperan sebagai kekuatan mental yang menggerakkan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran (Wandi et al., 2023; Yunanti, 2016). Tanpa adanya motivasi, maka potensi

kecerdasan yang tinggi sekalipun tidak akan membuhkan hasil belajar yang maksimal (Jainiyah et al., 2023). Integrasi GBL dianggap sangat tepat jika diterapkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) yang menekankan pengalaman langsung, rasa ingin tahu, dan kolaborasi sangat selaras dengan prinsip GBL serta semangat Kurikulum Merdeka yang berpusat pada siswa (*Student –centered*).

Meskipun secara teoritis GBL menawarkan solusi inovatif di lapangan, seringkali ditemukan kondisi yang kontradiktif. Berdasarkan observasi awal di SDIT Alam Darul Furqon pada Oktober 2024, ditemukan permasalahan signifikan berupa rendahnya motivasi belajar siswa kelas IV SD. Hal ini terindikasi dari adanya siswa yang mengantuk, suasana kelas yang tidak kondusif akibat kegaduhan, serta kurangnya antusiasme dalam mengikuti pelajaran. Hasil wawancara dengan wali kelas mengonfirmasi bahwa kendala utama terletak pada keterbatasan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang variatif dan mampu membangkitkan gairah belajar siswa.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa Game Based Learning (GBL) mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, namun masih terdapat beberapa kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut. Penelitian terdahulu umumnya lebih banyak berfokus pada penggunaan GBL pada mata pelajaran umum seperti matematika, bahasa, maupun pendidikan berbasis teknologi, sedangkan implementasi GBL pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya dalam konteks Kurikulum Merdeka, masih relatif terbatas. Selain itu, sebagian besar penelitian hanya menitikberatkan pada hasil belajar dan keterlibatan siswa, belum secara spesifik mengkaji pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPAS (Lestari & Rohmani, 2025).

Penelitian bibliometrik terbaru juga menunjukkan bahwa kajian mengenai Game Based Learning dalam pembelajaran sains sekolah dasar masih mengalami ketimpangan distribusi penelitian dan membutuhkan lebih banyak bukti empiris pada jenjang pendidikan dasar, terutama terkait aspek motivasional siswa dalam pembelajaran berbasis digital (Chen et al., 2022). Selain itu, studi oleh Bahri dan Nurhidayah (2024) menemukan bahwa media berbasis permainan seperti Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, namun penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan belum menguji implementasi GBL pada pembelajaran IPAS secara langsung (Bahri & Nurhidayah, 2024). Penelitian lain juga membuktikan bahwa GBL berbantuan Wordwall efektif meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar, tetapi konteks penelitian masih terbatas pada pembelajaran matematika dan belum mengarah pada integrasi IPAS dalam Kurikulum Merdeka (Nugroho, 2023).

Di sisi lain, penelitian mengenai motivasi belajar IPAS lebih banyak menggunakan model Problem Based Learning atau media video interaktif dibandingkan pendekatan berbasis permainan digital (Citra Wibawa et al., 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa kajian empiris mengenai pengaruh metode Game Based Learning terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar masih memerlukan penguatan. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menguji secara empiris pengaruh metode Game Based Learning (GBL) terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDIT Alam Darul Furqon.

Kesenjangan antara tuntutan pembelajaran inovatif di era digital dengan fakta rendahnya motivasi belajar siswa di sekolah tersebut menjadi dasar kuatnya dilakukannya penelitian ini. Sejauh ini, focus penelitian mengenai GBL pada kurikulum terbaru perlu terus diperkuat dengan bukti empiris di tingkat dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh metode *Game Based Learning* (GBL) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD IT Alam Darul Furqon.

KAJIAN LITERATURE

Penelitian yang dilakukan oleh (Bernacki et al., 2020) menunjukkan bahwa motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keterlibatan siswa (*student engagement*), kemampuan belajar mandiri (*self-regulated learning*), serta pencapaian akademik. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan partisipasi yang lebih aktif dalam proses pembelajaran, menggunakan strategi belajar yang lebih efektif, serta memiliki ketekunan yang lebih baik dalam menyelesaikan tugas dan menghadapi berbagai tantangan belajar. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat berdampak pada menurunnya keterlibatan siswa, kurang optimalnya penggunaan strategi belajar, dan rendahnya hasil belajar yang dicapai. Temuan ini menegaskan bahwa motivasi belajar tidak hanya berfungsi sebagai pendorong munculnya aktivitas belajar, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan keberhasilan akademik siswa.

Clark, Tanner-Smith, dan Killingsworth (2016) melalui meta-analisis terhadap 69 penelitian menunjukkan bahwa Game-Based Learning (GBL) memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi belajar, hasil belajar, dan retensi pengetahuan dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan GBL memiliki motivasi yang lebih tinggi, ditandai dengan meningkatnya minat belajar, partisipasi aktif, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta keterlibatan selama proses pembelajaran. Menurut Clark dkk., efektivitas GBL didukung oleh berbagai elemen permainan, seperti tantangan (*challenge*), umpan balik langsung (*immediate feedback*), penghargaan (*reward*), dan kolaborasi, yang mampu mendorong motivasi intrinsik siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa GBL merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik (Clark et al., 2016).

Studi bibliometrik yang dilakukan oleh (Chen & Nguyen, 2024) menunjukkan bahwa publikasi mengenai Game-Based Learning (GBL) mengalami peningkatan yang signifikan dalam satu dekade terakhir. Hasil kajian tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian GBL masih berfokus pada bidang Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM), dengan tujuan meningkatkan hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan pemecahan masalah. Sementara itu, penelitian mengenai penerapan GBL pada jenjang sekolah dasar, khususnya yang mengkaji motivasi belajar siswa, masih relatif terbatas. Temuan ini menunjukkan adanya *research gap* yang membuka peluang untuk mengembangkan penelitian mengenai efektivitas GBL pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka

Sementara itu, (Wang & Tahir, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media Game-Based Learning (GBL) memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Melalui kajian literatur yang mereka lakukan, diketahui bahwa Kahoot mampu meningkatkan motivasi intrinsik, partisipasi aktif, keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, serta hasil belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal tersebut didukung oleh karakteristik Kahoot yang mengintegrasikan unsur permainan, seperti kuis interaktif, umpan balik secara langsung (*immediate feedback*), sistem penilaian, dan suasana kompetitif yang menyenangkan. Fitur-fitur tersebut mendorong siswa untuk lebih antusias mengikuti pembelajaran, berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan, serta mempertahankan perhatian terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, Kahoot merupakan salah satu media berbasis Game-Based Learning yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*pre-experimental research*) (Creswell & Creswell, 2017) menggunakan desain *One-Group Pretest–Posttest Design*. Desain ini digunakan untuk mengukur perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *Game Based Learning* (GBL). Desain penelitian dinyatakan sebagai O_1-X-O_2 , dengan O_1 sebagai *pretest*, X sebagai perlakuan menggunakan GBL, dan O_2 sebagai *posttest* (Weyant, 2022).

Penelitian dilaksanakan di SDIT Alam Darul Furqon pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian berjumlah 119 siswa. Sampel penelitian terdiri atas 24 siswa kelas IV yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan kognitif siswa serta kesesuaian materi IPAS dengan pembelajaran berbasis permainan. Variabel bebas penelitian adalah metode *Game Based Learning*, sedangkan variabel terikat adalah motivasi belajar siswa.

Perlakuan diberikan selama empat kali pertemuan melalui pembelajaran IPAS berbasis *Game Based Learning* dengan memanfaatkan media permainan edukatif digital, seperti Wordwall dan Quizizz. Pembelajaran dilaksanakan melalui tahapan orientasi, pelaksanaan aktivitas permainan, pemberian umpan balik (*feedback*), penghargaan (*reward*), dan refleksi pembelajaran sesuai modul ajar yang telah divalidasi.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan angket motivasi belajar, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan dokumentasi. Angket motivasi belajar disusun menggunakan skala Likert empat tingkat berdasarkan lima indikator, yaitu hasrat untuk berhasil, kebutuhan belajar, harapan masa depan, ketertarikan terhadap pembelajaran, dan lingkungan belajar yang kondusif. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dan reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan kriteria $\alpha \geq 0,70$.

Analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 26. Analisis diawali dengan statistik deskriptif, kemudian dilanjutkan dengan uji normalitas menggunakan *Shapiro–Wilk* (Purwono et al., 2019). Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-test* pada taraf signifikansi 5% untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Apabila data tidak berdistribusi normal, digunakan uji *Wilcoxon*

Signed-Rank Test. Selain itu, besarnya pengaruh penerapan *Game Based Learning* dianalisis menggunakan Cohen's d sebagai ukuran efek (*effect size*). Penelitian dilaksanakan setelah memperoleh izin dari sekolah dan persetujuan dari orang tua/wali siswa sesuai dengan prinsip etika penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian eksperimental ini menggunakan desain One Group Pretest – Posttest Design untuk menganalisis pengaruh metode Game-Based Learning (GBL) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDIT Al-Furqon. Data penelitian diperoleh melalui lembar observasi keterlaksanaan metode dan angket motivasi belajar yang diisi oleh 24 siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan.

1. Uji validitas dan reliabilitas

Sebelum instrument angket digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, terdahulu dilakukan uji validitas menggunakan korelasi Product Moment Pearson dan uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha berbantuan IBM SPSS 22 for Windows, hasil uji validitas terhadap 25 butir pernyataan menunjukkan bahwa terdapat 20 butir pernyataan dinyatakan valid karena memiliki $t_{hitung} > T_{tabel}(0,444)$.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar

Indikator	Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan/validitas
Motivasi belajar	1	0,638	0,444	valid
	2	0,608	0,444	valid
	3	0,626	0,444	valid
	4	0,606	0,444	valid
	5	0,667	0,444	valid
	6	0,634	0,444	valid
	7	0,661	0,444	valid
	8	0,663	0,444	valid
	9	0,665	0,444	valid
	10	0,657	0,444	valid
	11	0,644	0,444	valid
	12	0,619	0,444	valid
	13	0,610	0,444	valid
	14	0,628	0,444	valid
	15	0,634	0,444	valid
	16	0,629	0,444	valid
	17	0,626	0,444	valid
	18	0,604	0,444	valid
	19	0,633	0,444	valid
	20	0,600	0,444	valid

(Sumber: IBM SPSS 22. For Windows)

Selanjutnya, 20 pernyataan yang valid tersebut diuji reliabilitasnya untuk melihat konsistensi internal instrument.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Motivasi Belajar

Statistik Reliabilitas	
Cronbach's Alpha	Jumlah item
,919	20

(Sumber: IBM SPSS 22. For Windows)

Berdasarkan table 2, nilai *Cronbach's Alpha* sebesar **0,919** menunjukkan bahwa instrument motivasi belajar memiliki konsistensi internal yang sangat tinggi dan layak digunakan sebagai alat pengumpul data.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data selisih nilai (*residual*) dari pretest dan posttest berdistribusi normal sebagai syarat utama penggunaan statistic parametris (*Paired sample t-test*). Pengujian dilakukan menggunakan metode Shapiro Wilk (mengingat sampel $N=24 < 50$).

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		24
Normal	Rata-rata	,0000000
Parameters ^{a,b}	Deviasi baku	3,11375066
Most Extreme	Absolute	,125
Differences	Positif	,113
	Negatif	-,125
Uji statistik		,125
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

(Sumber: IBM SPSS 22. For Windows)

Hasil pada table 3 menunjukkan nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,200, yang lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk analisis uji t-berpasangan.

3. Analisis Data Deskriptif (Pretest dan Posttest) dan Gain Score

Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa metode GBL, dilakukan analisis deskriptif nilai rata-rata (mean) serta perhitungan Gain score.

Table 4. Deskriptif data Pretest, Posttest, dan N-Gain Motivasi Belajar

Pengukuran	Rata-rata (mean)	Standard deviasi	Rata-rata N-Gain
Pretest	58,45	5,62	0,54
Posttest	81,15	4,21	

Berdasarkan table 4, terjadi peningkatan nilai rata-rata motivasi belajar siswa, dimana nilai rata-rata posttest (81,15) lebih tinggi daripada nilai pretest (58,45). Hasil efektivitas yang dihitung melalui formula Normalized Gain (N-Gain) menghasilkan nilai 0,54, yang menandakan bahwa efektivitas penerapan model GBL dalam meningkatkan motivasi siswa masuk dalam kategori sedang.

4. Uji Hipotesis (Uji-t)

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode Game Based Learning (GBL) terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS.

Tabel 4. Hasil Analisis Regresi / Uji -t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Standar Deviasi	Beta		
(Constant)	44,144	6,654		6,634	,000
game based learning	,870	,221	,643	3,942	,001

a. Variabel terikat: motivasi

(Sumber: IBM SPSS 22. For windows)

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,942, yang lebih besar dari t_{tabel} (1,711) dengan taraf signifikansi $0,001 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penerapan metode GBL terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDIT Alam Darul Furqon.

Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Game Based Learning* (GBL) secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Kenaikan nilai rata-rata motivasi dari 58,45 saat pretest menjadi 81,15 saat posttest.

1. Analisis empiris perubahan perilaku dan aspek permainan yang berpengaruh

Sebelum perlakuan diberikan, rendahnya motivasi belajar siswa terindikasi dari banyaknya siswa yang mengantuk, membuat kegaduhan, serta kurangnya antusiasme dalam memahami materi IPAS yang cenderung padat dan abstrak. Kendala ini bersumber dari penggunaan metode pembelajaran satu arah (monoton) oleh guru.

Ketika metode GBL berbantuan platform digital seperti *Wordwall* dan *Quizizz* diimplementasikan, perubahan perilaku (*behavioral engagement*) dan emosional (*emotional engagement*) siswa terlihat secara masif di setiap pertemuan. Ada tiga aspek mekanika permainan (*game mechanics*) utama yang paling stimulan dalam memicu peningkatan motivasi siswa:

1. **Sistem Poin dan Penghargaan langsung (*Immediate Feedback & Reward System*):** Siswa mendapatkan *reward point* seketika setelah menjawab tantangan soal dengan benar. Hal ini memuaskan kebutuhan psikologis akan rasa kompeten (*competence*) siswa dalam belajar, sesuai dengan *Self-Determination Theory*.
2. **Sistem Level dan Klasemen (*Leaderboard*):** Adanya kompetisi sehat melalui klasemen sederhana memicu hasrat dan keinginan siswa untuk berhasil. Siswa yang awalnya mengantuk menjadi fokus dan tertantang untuk membawa kelompoknya naik ke peringkat atas.
3. **Aktivitas Kolaboratif dalam Misi Kelompok:** Pembelajaran berbasis permainan ini membagi siswa ke dalam tim kecil untuk memecahkan tantangan materi IPAS. Kerja sama ini membangun hubungan sosial yang positif (*relatedness*) antar-siswa, mereduksi kejenuhan, dan menciptakan suasana belajar yang kondusif (*joyful learning*).

Secara psikologis, integrasi elemen-elemen ini merangsang keterlibatan kognitif siswa. Materi IPAS kelas IV yang awalnya dianggap membosankan, berubah menjadi aktivitas eksploratif yang bermakna. Ini selaras dengan *Expectancy Value Theory*, di mana siswa melihat nilai tinggi (*value*) dan kesenangan dari proses belajar, sehingga motivasi intrinsik dan ekstrinsik mereka berkembang secara beriringan.

Analisis Ilmiah dengan Penelitian Terdahulu

Secara teoretis, efektivitas GBL dalam penelitian ini memperkuat pandangan konstruktivisme (Piaget & Vygotsky) dan progresivisme, yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan terbaiknya melalui pengalaman langsung, interaksi, dan tindakan aktif. Secara empiris, hasil penelitian ini sejalan sekaligus memperluas temuan beberapa peneliti terdahulu:

- a. **Bahri dan Nurhidayah (2024):** Menemukan bahwa media berbasis permainan seperti *Kahoot* mampu melejitkan motivasi belajar siswa. Namun, jika penelitian mereka terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, penelitian ini berhasil membuktikan bahwa efek penguatan motivasi tersebut juga terjadi secara signifikan pada mata pelajaran sains (IPAS) sekolah dasar.
- b. **Nugroho (2023):** Membuktikan bahwa GBL berbantuan *Wordwall* efektif meningkatkan motivasi belajar matematika anak SD. Hasil penelitian ini memperkuat temuan Nugroho, sekaligus memberikan bukti baru bahwa *Wordwall* juga sangat adaptif dan efektif ketika diintegrasikan ke dalam mata pelajaran IPAS yang berbasis pemahaman konsep alam dan sosial.

- c. **Lestari dan Rohmani (2025):** Menyatakan adanya *research gap* atau kelangkaan bukti empiris mengenai implementasi GBL pada pembelajaran sains sekolah dasar, khususnya dalam ekosistem Kurikulum Merdeka. Penelitian ini sukses mengisi kesenjangan (*gap*) tersebut dengan menyajikan data kuantitatif yang valid bahwa metode GBL merupakan strategi instruksional modern yang relevan, aplikatif, dan berdampak kuat bagi siswa sekolah dasar di era Kurikulum Merdeka.

Melalui hasil intervensi ini, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan metode *Game-Based Learning* bukan lagi sekadar media hiburan, melainkan instrumen pedagogis strategis yang mampu menyelesaikan masalah penurunan motivasi belajar anak-anak Generasi Alpha di tingkat pendidikan dasar

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data pengaruh metode *Game Based Learning* (GBL) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD IT Darul Furqon dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut (1) Penerapan *metode Game Based Learning* (GBL) terbukti memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. hal ini ditunjukkan oleh hasil uji-t yang menghasilkan nilai $t_{hitung} (3,942) > t_{tabel} (1,711)$ dengan tingkat signifikansi 0,001 yang jauh di bawah ambang batas 0,05. (2) Implementasi GBL mampu mengubah dinamika kelas menjadi lebih aktif dan berpusat pada siswa (*Student centered*). Penggunaan elemen permainan digital secara efektif mereduksi hambatan psikologis siswa dalam belajar, seperti rasa bosan dan kantuk, serta menggantinya dengan antusiasme dan keterlibatan aktif dalam mengeksplorasi materi IPAS. (3) Metode GBL sangat relevan dengan semangat kurikulum merdeka dan karakteristik Generasi Alpha yang membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, praktis, dan berbasis teknologi untuk mengoptimalkan potensi kognitif serta afektif mereka. Peneliti memberikan saran bagi para guru untuk lebih inovatif dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran salah satunya melalui metode GBL. Bagi kepala sekolah untuk selalu memberikan dukungan penuh melalui penyediaan sarana dan prasarana teknologi yang memadai serta memfasilitasi pelatihan bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnita, N. (2025). *Affection: Journal of Psychology and Counseling*. 2(1), 182–201.
- Alifah, S. (2021). Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Indonesia Untuk Mengejar Ketertinggalan Dari Negara Lain. *CERMIN: Jurnal Penelitian*, 5(1), 113. https://doi.org/10.36841/cermin_unars.v5i1.968
- Andeka, W., Darniyanti, Y., & Saputra, A. (2021a). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SDN 04 Sitiung. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 1(2), 193. <https://doi.org/10.36841/consilium.v1i2.1179>
- Anjani, A., Syapitri, G. H., & Lutfia, R. I. (2020). Analisis Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 67–85. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.442>

- Ariani, F., & Afrita, N. (2024). The Influence of Digital-Based Gamification on Student Engagement and Language Literacy Skills: A Study at Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 8(2), 141–156. <https://doi.org/10.32585/jurnalkomdik.v8i2.5036>
- Bahri, A. & Nurhidayah. (2024). Increasing Learning Motivation through Kahoot as a Media Game Based Learning. *Journal of Education Technology*, 8(3), 403–410. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i3.68365>
- Bernacki, M. L., Greene, J. A., & Crompton, H. (2020). Mobile technology, learning, and achievement: Advances in understanding and measuring the role of mobile technology in education. *Contemporary Educational Psychology*, 60, 101827.
- Budi Septiani, T. (2025). Relevansi Metode Game Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 7(1), 175–185. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v7i1.1491>
- Chen, L.-H., & Nguyen, H. T. T. (2024). Study trends and core content trends of research on enhancing computational thinking: An incorporated bibliometric and content analysis based on the scopus database. *Computers*, 13(4), 91.
- Chen, P.-Y., Hwang, G.-J., Yeh, S.-Y., Chen, Y.-T., Chen, T.-W., & Chien, C.-H. (2022). Three decades of game-based learning in science and mathematics education: An integrated bibliometric analysis and systematic review. *Journal of Computers in Education*, 9(3), 455–476. <https://doi.org/10.1007/s40692-021-00210-y>
- Citra Wibawa, I. M., Ni Wayan Rati, Basilius Redan Werang, & Jian-Bang Deng. (2024). Increasing Science Learning Motivation in Elementary Schools: Innovation with Interactive Learning Videos Based on Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 13(3). <https://doi.org/10.15294/jrn6jh97>
- Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2016). Digital games, design, and learning: A systematic review and meta-analysis. *Review of Educational Research*, 86(1), 79–122.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Habibullah, M., Hendrizal, Wandu, J. I., Amris, F. K., & Ariani, F. (2023). Efektivitas Penggunaan Proyektor Infocus Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal Education and Islamic Studies*, 1(2), 119–130. <https://doi.org/https://doi.org/10.55062/IJR.2023.v1i2.334/5>
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Kahfi, M., Setiawati, W., Ratnawati, Y., & Saepuloh, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran Ips Terpadu. 7(1).

- Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 249. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28264>
- Lestari, R. & Rohmani. (2025). Trends in the Development of Game-Based Science Learning Research in Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 58(2), 349–364. <https://doi.org/10.23887/jpp.v58i2.84778>
- Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid – 19: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1), 90–98. <https://doi.org/10.23887/jjbk.v12i1.31311>
- Muhsin, M., Afandi, A., Wandu, J. I., Hikmatan, A., & Primarni, A. (2026). Modernizing Islamic Education Curriculum to Align with the Digital Age: A Holistic Approach. *Eduprof: Islamic Education Journal*, 8(1), 87–102.
- Nugroho, F. A. (2023). Pengembangan Game Based Learning Berbantuan Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(04), 498–505. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i04.528>
- Purwono, F. H., Ulya, A. U., Purnasari, N., & Juniarmoko, R. (2019). *Metodologi Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif dan Mix Method)*. Guepedia.
- Supriani, Y., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Wandu, J. I., Agustin, L. T., Khair, M. H., Sitorus, I., & Priyono, C. D. (2023). Membangun Motivasi Belajar Mahasiswa Melalui Kajian Sejarah Minangkabau. *Journal Education and Islamic Studies*, 1(2), 141–148. <https://doi.org/https://doi.org/10.55062/JEDIES.2023.v1i2.336/5>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning—A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.
- Weyant, E. (2022). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches: by John W. Creswell and J. David Creswell, Los Angeles, CA: SAGE, 2018, \$38.34, 304pp., ISBN: 978-1506386706*. Taylor & Francis.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Yunanti, E. (2016). Hubungan antara kemampuan metakognitif dan motivasi belajar dengan hasil belajar biologi kelas ix mts n metro tahun pelajaran 2013/2014. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 7(2).
- Zen, Z., Reflianto, R., Ariani, F., Wandu, J. I., & Afrita, N. (2025). The interactive effect of flipped digital classrooms and student engagement on learning outcomes in social science education. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 13(2), 391–404.