Abstract

This study addressed low student motivation in Civic Education (PKn) at SDN 2 Botupingge by implementing the Game-Based Learning (GBL) model to enhance fourth-grade students' motivation to learn. The researcher employed a Classroom Action Research (CAR) method, conducting two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. They analyzed data on teacher activity, student activity, and student motivation for learning. The research subjects were fourth-grade students. The results indicated that implementing the GBL model improved students' learning motivation, as reflected in increased interest, participation, attention, and persistence during the learning process. Therefore, the Game-Based Learning model proved to be effective in enhancing students' learning motivation in Civic Education at the elementary school level. It is recommended that schools support teachers' instructional innovations, including the application of the Game-Based Learning (GBL) model, and organize internal training or workshops for teachers to develop innovative learning models to improve the quality of instruction.

Keywords: *Learning Motivation; Game-Based Learning; Civic Education; Elementary School*

ABSTRAK

Nurfatima Kaili, Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV SDN 2 Botupingge, Pembimbing I Bapak Prof. Dr. Hi. Abd. Hamid Isa, M.Pd, dan pembimbing II Bapak Fandi H. Binggo, S.Pd.M.Pd

Penelitian ini bertolak dari problematika rendahnya motivasi belajar siswa yang ditunjukkan melalui kurangnya keaktifan, perhatian, dan ketekunan dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) pada mata pelajaran PKn di kelas IV SDN 2 Botupingge. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tehnik analisis data meliputi data aktivitas guru, data aktivitas siswa, dan data mot ivasi belajar siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model GBL mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang terlihat dari peningkatan minat, keaktifan, perhatian, dan ketekunan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model *Game Based Learning* efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn di sekolah dasar. Dengan demikian direkomendasikan agar sekolah di harapkan memberi dukungan terhadap inovasi pembelajaran yang dilakukan guru, termasuk dalam penerapan model *Gambe Based Learning* (GBL) serta dapat mengadakan pelatihan atau workshop internal bagi guru terkait pengembangan model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata kunci: Motivasi Belajar, *Game Based Learning*, PKn, Sekolah Dasar