RESEARCH REVIEW
Jurnal Ilmiah Multidisiplin
ISSN: 2962-2743

LETTER OF ACCEPTANCE

Dear **Nurfatima Kaili, Abd. Hamid Isa, Fandi H. Binggo**
We are pleased to inform you that your manuscript entitled, **"UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING (GBL) PADA MATA PELAJARAN PKN DI KELAS IV SDN 2 BOTUPINGGE"** has been accepted by our Editorial Board after successfully passing the blind review and revisions. The manuscript has also been checked for plagiarism by Turnitin and the result showed that the similarity index (SI) of your manuscript is acceptable. It is scheduled for publication in the Volume 5 Issue 1 May Edition of **"RESEARCH REVIEW: Jurnal Ilmiah Multidisiplin."**

Thank you very much for submitting your article to the **"RESEARCH REVIEW: Jurnal Ilmiah Multidisiplin."** We welcome your contributions in future.

Date: 23 April, 2026

Best Regards,

Editor-in-Chief
Novriyanto Napu, PhD
RESEARCH REVIEW:
Jurnal Ilmiah Multidisiplin
n.napu@ung.ac.id
https://eresearchjournal.transbahasa.co.id

Research Review
Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Vol. xx, No. xx, Mei 2026 ISSN: 29622743

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* (GBL) PADA MATA PELAJARAN PKN DI KELAS IV SDN 2 BOTUPINGGE

Nurfatima Kaili[1], Abd. Hamid Isa[2], Fandi H. Binggo[3]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Penididikan, Universitas Muhammadiyah Gorontalo
timakaili7@gmail.com[1], hamid_isa@ung.ac.id [2] , fandi.binggo@gmail.com[3]

Article Info

Article history:

Received
Revised
Accepted

Keywords:

Learning Motivation, Game Based Learning, Civic Education, Elementary School, Classroom Action Research

Kata Kunci:

Motivasi Belajar, Game Based Learning, PKn, Sekolah Dasar, PTK

Abstract (Bahasa Inggris)

This study aims to improve students' learning motivation through the implementation of the Game Based Learning (GBL) model in Civic Education (PKn) for fourth-grade students at SDN 2 Botupingge. This research employed Classroom Action Research (CAR) based on the model of Stephen Kemmis and Robin McTaggart, conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 12 students. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis was carried out using qualitative and quantitative approaches by calculating the percentage of students' learning motivation achievement. The results showed that the implementation of the Game Based Learning model significantly improved students' learning motivation. The initial motivation level was 8%, which increased to 42% in the first cycle and reached 92% in the second cycle. This indicates that most students achieved a high level of learning motivation. The implementation of Game Based Learning proved to be effective in creating an engaging, interactive, and student-centered learning environment. Therefore, this model can be used as an alternative instructional strategy to enhance students' learning motivation in Civic Education at the elementary school level.

Abstrak (Bahasa Indonesia)

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan model Game Based Learning (GBL) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) di kelas IV SDN 2 Botupingge. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Stephen Kemmis dan

Robin McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 12 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif dengan menghitung persentase ketuntasan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Pada kondisi awal, persentase motivasi belajar siswa sebesar 8%, kemudian meningkat menjadi 42% pada siklus I, dan mencapai 92% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai kategori motivasi belajar tinggi. Penerapan Game Based Learning terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, model ini dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn di sekolah dasar.

Corresponding Author:

Nurfatima Kaili, Abd. Hamid Isa, Fandi H. Binggo
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Gorontalo
E-mail: timakaili7@gmail.com, hamidisa@ung.ac.id, fandi.binggo@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, proses pendidikan dituntut untuk tidak lagi berpusat pada guru, melainkan berorientasi pada siswa (*student-centered learning*) yang mendorong keterlibatan aktif, kreativitas, serta kemandirian belajar .

Perkembangan teknologi dan perubahan karakteristik peserta didik pada era digital menuntut guru untuk mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menarik. Siswa sekolah dasar pada masa sekarang cenderung lebih tertarik pada aktivitas visual, interaktif, dan berbasis permainan. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran yang kreatif menjadi sangat penting agar siswa tidak mudah merasa bosan selama mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang memengaruhi tingkat keaktifan, perhatian, serta ketekunan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif dan mampu mencapai hasil belajar yang optimal, sedangkan siswa dengan motivasi rendah cenderung pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran (Juanta dkk., 2024).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang sangat menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi

tidak hanya berkaitan dengan keinginan siswa untuk belajar, tetapi juga berhubungan dengan semangat, perhatian, dan ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif bertanya, lebih berani mengemukakan pendapat, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang dipelajari.

Pada jenjang sekolah dasar, motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting karena siswa masih berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan stimulus belajar yang menyenangkan. Pembelajaran yang monoton dan terlalu berpusat pada guru dapat menyebabkan siswa cepat merasa bosan sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi rendah. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan agar siswa memiliki dorongan belajar yang lebih kuat.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah *Game Based Learning* (GBL). Model ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam pembelajaran sehingga siswa dapat belajar melalui pengalaman yang menyenangkan dan menantang. Melalui permainan, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kerja sama, komunikasi, kemampuan berpikir kritis, dan rasa percaya diri.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn), tantangan yang sering dihadapi adalah rendahnya motivasi belajar siswa akibat dominasi metode pembelajaran konvensional. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan minim interaksi menyebabkan siswa kurang aktif serta menganggap materi PKn sebagai pembelajaran yang membosankan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Mile dkk., 2026).

Pembelajaran PKn sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang bersifat teoritis dan kurang menarik bagi siswa apabila hanya disampaikan melalui metode ceramah. Padahal, mata pelajaran PKn memiliki peran penting dalam membentuk karakter, sikap demokratis, tanggung jawab, serta pemahaman siswa mengenai hak dan kewajiban sebagai warga negara. Oleh karena itu, pembelajaran PKn perlu dikembangkan melalui pendekatan yang lebih inovatif agar siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Beberapa penelitian terbaru menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa masih menjadi permasalahan umum dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian oleh Najakh, (2025) menemukan bahwa rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran disebabkan oleh kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan guru. Selain itu, penelitian oleh Salu dkk., (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran yang monoton berpengaruh signifikan terhadap rendahnya motivasi belajar siswa.

Hasil observasi awal di kelas IV SDN 2 Botupingge menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, ditandai dengan kurangnya perhatian, rendahnya partisipasi, serta minimnya keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara efektif.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah *Game Based Learning*

(GBL), yaitu model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses belajar mengajar. GBL dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menantang sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian oleh Khotimah dkk., (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, Febriansah dkk., (2024) juga menegaskan bahwa penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Temuan empiris juga memperkuat efektivitas *Game Based Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar. Penelitian oleh Palupi & Suaedi, (2025) menunjukkan bahwa penerapan GBL mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara signifikan. Penelitian lain oleh Minisa dkk., (2025) juga menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan di sekolah dasar.

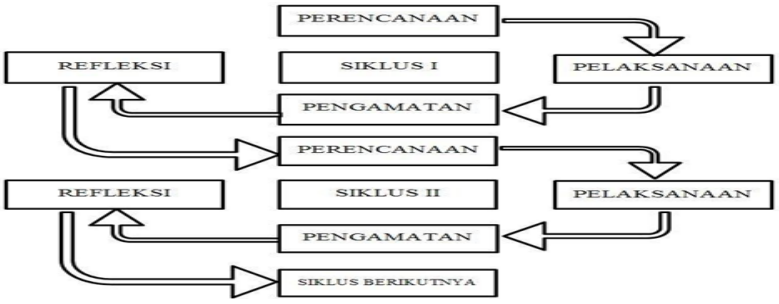
Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas *Game Based Learning*, sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan hasil belajar atau dilakukan pada mata pelajaran umum. Penelitian yang secara spesifik mengkaji peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PKn di sekolah dasar, khususnya melalui pendekatan tindakan kelas, masih terbatas.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan model *Game Based Learning* (GBL) pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN 2 Botupingge.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dkk., (2013) yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan model *Game Based Learning* (GBL).

Gambar 1. Tahap Pelaksanaan PTK



Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Botupingge, Kabupaten Bone Bolango, pada semester berjalan tahun ajaran 2026 selama kurang lebih empat bulan. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 12 orang, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan dengan kemampuan yang beragam.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi: (1)

perencanaan, yaitu penyusunan perangkat pembelajaran berbasis *Game Based Learning*; (2) pelaksanaan tindakan, yaitu implementasi pembelajaran PKn dengan model GBL; (3) observasi, yaitu pengamatan terhadap aktivitas dan motivasi belajar siswa selama pembelajaran; dan (4) refleksi, yaitu evaluasi hasil tindakan untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Penelitian tindakan kelas dipilih karena mampu memberikan solusi langsung terhadap permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas. Melalui PTK, guru dapat melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, kemudian melakukan perbaikan secara berkelanjutan pada siklus berikutnya. Dengan demikian, PTK tidak hanya berfungsi sebagai penelitian ilmiah, tetapi juga sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran secara nyata.

Instrumen observasi motivasi belajar siswa disusun berdasarkan beberapa indikator, antara lain perhatian siswa saat pembelajaran, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan, antusiasme mengikuti permainan, kerja sama dalam kelompok, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Setiap indikator diamati selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui tingkat perkembangan motivasi belajar siswa pada setiap siklus.

Dalam penerapan Game Based Learning, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan sekaligus memastikan tujuan pembelajaran tetap tercapai. Guru tidak hanya memberikan instruksi permainan, tetapi juga memberikan penguatan, motivasi, dan umpan balik kepada siswa agar proses pembelajaran berlangsung lebih efektif.

Model *Game Based Learning* diterapkan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) persiapan dan pemilihan permainan sesuai materi; (2) penyampaian konsep pembelajaran; (3) pembagian kelompok dan pelaksanaan permainan edukatif; (4) perumusan kesimpulan oleh siswa; dan (5) evaluasi pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi awal terkait kondisi pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif mengacu pada model interaktif Miles dkk., (2020) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase ketuntasan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar siswa ditentukan berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75. Siswa dikatakan memiliki motivasi belajar tinggi apabila memperoleh nilai ≥75, dan rendah apabila <75. Ketuntasan klasikal ditetapkan apabila minimal 80% siswa mencapai kategori motivasi tinggi. Persentase ketuntasan dihitung menggunakan rumus:

Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan peningkatan persentase motivasi belajar siswa pada setiap siklus. Penelitian dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan yang signifikan dan ketuntasan klasikal mencapai ≥80%.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar

siswa melalui penerapan model *Game Based Learning* (GBL) pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN 2 Botupingge dengan jumlah subjek 12 siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa secara bertahap dan signifikan dari kondisi awal hingga siklus II.

Secara umum, kondisi awal motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh dominasi siswa dengan kategori motivasi rendah yang mencapai 92%, sedangkan siswa dengan motivasi tinggi hanya sebesar 8%. Rendahnya motivasi ini tercermin dari kurangnya perhatian siswa, rendahnya partisipasi dalam pembelajaran, serta minimnya keterlibatan aktif selama proses belajar berlangsung. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Rangkuti dkk., (2026) yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keaktifan dan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.

Kondisi awal yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain penggunaan metode pembelajaran yang masih monoton, kurangnya variasi media pembelajaran, serta minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sebagian siswa terlihat kurang fokus ketika guru menjelaskan materi dan cenderung pasif saat kegiatan tanya jawab berlangsung.

Selain itu, karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai aktivitas bermain belum sepenuhnya diakomodasi dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa merasa pembelajaran PKn kurang menarik sehingga motivasi belajar menjadi rendah. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Setelah penerapan model *Game Based Learning*, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap pertemuan di setiap siklus. Peningkatan tersebut dapat dilihat secara ringkas pada tabel berikut:

Tabel 1. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Tahap	Nilai Rata-rata	Ketuntasan (%)
Observasi Awal	8	8%
Siklus I Pertemuan I	17	17%
Siklus I Pertemuan II	25	25%
Siklus I Pertemuan III	42	42%
Siklus II Pertemuan I	50	50%
Siklus II Pertemuan II	92	92%

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa nilai rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan secara konsisten pada setiap tahapan. Ketuntasan belajar yang ditunjukkan melalui persentase siswa dengan kategori motivasi tinggi juga

mengalami peningkatan yang signifikan, dari 8% pada kondisi awal menjadi 92% pada akhir siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada tahap awal penerapan, beberapa kendala masih ditemukan, seperti kurangnya pemahaman siswa terhadap aturan permainan, keterlibatan yang belum merata, serta pengelolaan pembelajaran yang belum optimal. Kondisi ini menyebabkan peningkatan motivasi belajar belum maksimal pada siklus I.

Pada siklus I, penerapan Game Based Learning mulai menunjukkan perubahan positif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa terlihat lebih tertarik mengikuti pembelajaran dibandingkan sebelumnya. Unsur permainan yang diterapkan dalam kegiatan belajar mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih aktif mengikuti proses pembelajaran.

Namun demikian, peningkatan motivasi belajar pada siklus I belum optimal. Beberapa siswa masih terlihat bingung dalam memahami aturan permainan dan belum mampu bekerja sama secara maksimal dalam kelompok. Selain itu, pengelolaan waktu pembelajaran juga masih menjadi kendala sehingga beberapa aktivitas belum berjalan secara efektif.

Meskipun demikian, suasana pembelajaran pada siklus I menunjukkan perubahan yang lebih baik dibandingkan kondisi awal. Siswa mulai menunjukkan keberanian untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam permainan edukatif yang diberikan guru.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, peningkatan motivasi belajar siswa menjadi lebih signifikan. Pada pertemuan pertama siklus II, motivasi belajar siswa meningkat menjadi 50%, dan pada pertemuan kedua mencapai 92%. Capaian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Guru memberikan penjelasan aturan permainan dengan lebih jelas dan sistematis sehingga siswa lebih mudah memahami alur kegiatan pembelajaran.

Selain itu, guru juga meningkatkan pengelolaan kelas dan memberikan motivasi secara lebih intensif kepada siswa yang masih kurang aktif. Melalui pendekatan tersebut, keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi lebih merata dan suasana belajar menjadi lebih kondusif.

Pada siklus II, sebagian besar siswa terlihat lebih percaya diri dan antusias mengikuti pembelajaran. Siswa aktif bekerja sama dalam kelompok, berani menyampaikan pendapat, serta menunjukkan semangat yang tinggi selama permainan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa.

Peningkatan yang signifikan pada siklus II tidak terlepas dari perbaikan yang dilakukan dalam proses pembelajaran, seperti penjelasan aturan permainan yang lebih jelas, pengelolaan kelas yang lebih efektif, pemberian motivasi dan umpan balik yang lebih terarah, serta peningkatan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan Deliani dkk., (2026) yang

menekankan bahwa interaksi sosial dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan motivasi belajar siswa.

Secara teoritis, model *Game Based Learning* mampu meningkatkan motivasi belajar karena menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menantang. Melalui permainan, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Unsur permainan seperti kompetisi, tantangan, dan kerja sama kelompok turut mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar. Hal ini didukung oleh penelitian Bangsawan, (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Selain itu, penggunaan GBL juga memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Suryadharma dkk., (2021) yang menunjukkan bahwa integrasi elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan partisipasi siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga berdampak pada peningkatan minat, perhatian, keaktifan, dan ketekunan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, model ini terbukti efektif sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn di sekolah dasar.

Peningkatan motivasi belajar siswa dari 8% menjadi 92% menunjukkan bahwa model Game Based Learning memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kenaikan yang signifikan tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran ketika proses belajar dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan.

Selain itu, peningkatan motivasi belajar juga terlihat dari perubahan perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian untuk berpartisipasi dalam diskusi dan permainan. Kondisi ini menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang menyenangkan mampu membangun rasa percaya diri siswa.

Peningkatan motivasi belajar pada penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan permainan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Guru yang mampu menciptakan interaksi positif dan memberikan penguatan kepada siswa akan lebih mudah membangun suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Secara teoritis, *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran sehingga siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung. Dalam pembelajaran berbasis permainan, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan.

Penggunaan permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena siswa merasa belajar sebagai aktivitas yang menyenangkan. Ketika siswa menikmati proses belajar, maka perhatian dan keterlibatan mereka

akan meningkat secara alami. Kondisi ini sangat penting dalam pembelajaran sekolah dasar karena siswa pada usia tersebut cenderung lebih mudah belajar melalui aktivitas konkret dan interaktif.

Game Based Learning juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan sportivitas. Dalam permainan kelompok, siswa belajar bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, menghargai pendapat teman, dan mematuhi aturan permainan. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek akademik, tetapi juga mendukung perkembangan karakter siswa.

Selain meningkatkan motivasi belajar, *Game Based Learning* juga membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih kontekstual. Melalui permainan, materi yang bersifat abstrak dapat disajikan secara lebih konkret sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan mudah diingat oleh siswa.

Hasil penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar aktif. Dalam penerapan *Game Based Learning*, siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui interaksi, diskusi, dan aktivitas permainan. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang nyata.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru sekolah dasar untuk lebih kreatif dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Penggunaan model pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada berbagai mata pelajaran.

Sekolah juga perlu mendukung penggunaan model pembelajaran inovatif dengan menyediakan fasilitas dan media pembelajaran yang memadai. Dukungan sekolah sangat penting agar guru dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.

Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan memiliki pengaruh besar terhadap keterlibatan siswa. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar sebaiknya dirancang tidak hanya berorientasi pada pencapaian materi, tetapi juga memperhatikan aspek psikologis dan kebutuhan perkembangan siswa.

4. KESIMPULAN DAN SARAN/REKOMENDASI

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* (GBL) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV SDN 2 Botupingge. Peningkatan tersebut terlihat dari kenaikan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan motivasi belajar siswa secara bertahap dari kondisi awal hingga siklus II.

Pada kondisi awal, motivasi belajar siswa masih tergolong rendah dengan persentase ketuntasan sebesar 8%. Setelah penerapan model *Game Based Learning*, terjadi peningkatan pada siklus I hingga mencapai 42%, dan meningkat

secara signifikan pada siklus II menjadi 92%. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai kategori motivasi belajar tinggi.

Peningkatan motivasi belajar siswa tidak terlepas dari karakteristik model *Game Based Learning* yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan menantang, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model *Game Based Learning* terbukti efektif sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PKn di sekolah dasar.

Secara umum, penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dapat meningkat apabila guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Game Based Learning menjadi salah satu model pembelajaran yang efektif karena mampu mengakomodasi karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai aktivitas bermain dan belajar secara langsung.

Selain itu, keberhasilan penerapan Game Based Learning menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu terus mengembangkan kreativitas dan kemampuan pedagogis agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

4.2 Saran/Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru, disarankan untuk menerapkan model *Game Based Learning* sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, khususnya pada mata pelajaran PKn. Guru juga perlu menyesuaikan jenis permainan dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran agar hasil yang diperoleh lebih optimal.
2. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan kebijakan pembelajaran yang mendorong penggunaan model pembelajaran inovatif dan interaktif guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah subjek, variasi mata pelajaran, maupun penggunaan metode penelitian yang berbeda, sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi selama proses penyusunan penelitian ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik. Penghargaan yang tinggi juga penulis sampaikan kepada seluruh sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Gorontalo atas dukungan, fasilitas, dan kesempatan yang diberikan selama menempuh pendidikan. Semoga segala bantuan dan kontribusi yang telah diberikan memperoleh balasan yang setimpal.

REFERENSI

Bangsawan, A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan (Game Based Learning) Pada Jam Terakhir Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Partisipasi Siswa. *Jurnal MediaTIK*, 14–16. https://doi.org/10.59562/mediatik.vi.5956

Deliani, N. W., Sofia, A., Izzatika, A., & Erni. (2026). PENGARUH INTERAKSI SOSIAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(01), 168–177. https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.42136

Febriansah, A. T., Qolbi, M. S., Soepriyanto, Y., & Purnomo, P. (2024). EFEK MOTIVASI INTRINSIK DARI STRATEGI ELEMEN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, *11*(3), 1429–1446. https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i3.1309

Juanta, P., Nababan, J. J., Manalu, N. E. S. M., Laila, I., & Damanik, B. (2024). ANALISIS PENGARUH MOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN. *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi*, *2*(8), 347–353. https://doi.org/10.572349/scientica.v2i8.2256

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2013). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer Science & Business Media.

Khotimah, N. K., Maliki, O., & Winarto, T. R. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Penerapan Pendekatan Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(3), 48917–48921.

Mile, Y. A., Binggo, F. H., & Mooduto, Y. S. (2026). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual pada Dimensi Hak dan Kewajiban PKn di SDN 5 Kabila. *Jurnal Staika: Jurnal Penelitian dan Pendidikan*, *9*(1), 162–172. https://doi.org/10.62750/staika.v9i1.187

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (Fourth edition, International student edition). SAGE.

Minisa, A. N., Tsabita, F., Adrias, A., & 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 (JUPENDIS)*, *3*(2), 295–303. https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3189

Najakh, L. (2025). Penerapan Diferensiasi Konten berbasis Gaya Belajar untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMA Negeri 2 Samarinda. *Jurnal Inovasi Refleksi Profesi Guru*, *2*(2), 53–61. https://doi.org/10.30872/jirpg.v2i2.5496

Palupi, S. R., & Suaedi, H. (2025). Model Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Memfasilitasi Pembelajaran Aktif Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Jember pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Pendek. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *9*(2), 13123–13131. https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.26922

Rangkuti, M., Arjoni, A., Putra, D. P., & Elviana, E. (2026). Motivasi Belajar Siswa MTsN 2 Mandailing Natal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *10*(1), 4396–4399. https://doi.org/10.31004/jptam.v10i1.36796

Salu, C. T., Nurhaedah, N. N., & Tangkelayuk, A. (2024). MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK. *Global Journal Basic Education*, *3*(2), 337–344.

Suryadharma, I. P., Linawati, & Wirastuti, N. M. A. E. D. (2021). GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN ONLINE DAPAT MENINGKATKAN MOTIVASI INTRINSIK. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer*, *7*(4). https://doi.org/10.36002/jutik.v7i4.1531