

Penerepan Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Di SMP Negeri 3 Satu Atap Taliabu Barat

Junatri Natri Harwi

Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Institut Sains dan Kependidikan
Kie Raha Maluku Utara
Email Koresspondensi: JunatrHarwi@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the application of Game-Based Learning (GBL) in improving student learning motivation in science at SMP Negeri 3 Satu Atap Taliabu Barat. The primary problem underlying this research is low student learning motivation, as evidenced by minimal active student involvement in the learning process. This lack of curiosity about unfamiliar material and a tendency for students to be passive during teacher presentations are also contributing factors. Therefore, innovation in learning methods is needed to create an engaging and enjoyable learning environment.

The research method used was Classroom Action Research (CAR), conducted over two cycles. The subjects were 34 ninth-grade students. The research instruments included a learning motivation questionnaire, student activity observation sheets, and documentation of the learning process.

The results showed that the application of Game-Based Learning significantly increased student learning motivation, as evidenced by the average increase in Cycle I of 63.36 and Cycle II of 84.93. The Cycle I questionnaire score reached 70% and the Cycle II questionnaire score reached 82%, indicating increased learning motivation, as well as increased student engagement in educational games designed to address science topics. Furthermore, students reported being more enthusiastic and motivated to understand science concepts because learning became more interactive and less monotonous.

Therefore, Game-Based Learning can be an effective alternative learning strategy to increase student learning motivation, particularly in science subjects.

Keywords: Game-Based Learning, learning motivation, Ilmu Pengetahuan Alam

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah sebuah perubahan yang di dirancang dengan kesadaran penuh pendidikan dilaksanakan guna menambahkan wawasan siswa dengan arahan, pengajaran, dan latihan supaya mempunyai bekal menghadapi peran masa mendatang (UUPN No. 2 Tahun 1989, Pasal 1). Dalam menjalankan tugasnya, guru dituntut tidak hanya mengajar, tetapi juga mendidik serta melatih siswa sehingga pemahaman konsep dapat tertanam dengan baik. Keberhasilan suatu proses pendidikan erat kaitannya dengan adanya perubahan dan pembaruan dalam seluruh unsur yang mendukung jalannya pendidikan.

Salah satu persoalan utama yang sering dihadapi dunia pendidikan yaitu. Rendahnya semangat belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA menjadi kendala, sebab pembelajaran seharusnya tidak sekedar berorientasi pada konsep, melainkan juga mengembangkan keterampilan. proses sains, kemampuan menganalisis secara mendalam, logis, dan analitis. Namun, pada kenyataannya, banyak siswa SMP menunjukkan minat yang rendah terhadap pembelajaran IPA karena dianggap sulit, membosankan, dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Hasil observasi serta penelitian sebelumnya oleh Meitriani dkk. (2023) memperlihatkan terkait dengan dorongan belajar siswa SMP dalam mempelajari IPA tergolong rendah. Hal ini tampak dari kurangnya partisipasi aktif di kelas, minimnya rasa ingin tahu, serta rendahnya inisiatif untuk menggali materi lebih dalam. Kondisi ini sebagian besar disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran tradisional, seperti ceramah dan penugasan tertulis, yang kurang memberikan kesempatan eksplorasi, kreativitas, dan keterlibatan aktif siswa. Situasi serupa juga ditemukan di SMP Negeri 3 Satu Atap Taliabu Barat kelas IX. Berdasarkan pengamatan dan diskusi bersama guru, terlihat banyak siswa yang memiliki motivasi rendah ketika mengikuti pelajaran. Mereka cenderung pasif saat proses belajar berlangsung karena metode yang digunakan monoton dan tidak menyenangkan.

Dengan berkembangnya teknologi dan karakteristik generasi saat ini yang lekat dengan dunia digital (digital natives), dibutuhkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. GBL menghubungkan tujuan pembelajaran dengan elemen permainan seperti aturan, tantangan, kompetisi, serta reward, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan emosional maupun kognitif siswa.

Penelitian oleh Ully & Dewi (2022) “*Pengaruh Game Based Learning*”, ditemukan bahwa hasil tes siswa yang belajar dengan pendekatan GBL jauh lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini membuktikan bahwa penerapan GBL mampu menumbuhkan semangat belajar, serta pencapaian belajar. Dalam konteks IPA, pendekatan ini mampu membuat materi yang kompleks lebih mudah dipahami karena disajikan dalam bentuk interaktif dan menyenangkan. Selain itu, GBL juga melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama, pemecahan masalah, serta memberikan umpan balik langsung dari permainan yang dijalankan.

Meskipun demikian, penerapan GBL di sekolah, khususnya di SMP Negeri 3 Satu Atap Taliabu Barat, masih menemui kendala. Beberapa hambatan di antaranya keterbatasan pengetahuan guru mengenai desain pembelajaran berbasis game, serta rendahnya motivasi siswa akibat metode pembelajaran yang belum menarik. Atas dasar kondisi tersebut, dengan demikian penelitian ini perlu adanya pendekatan dengan model (GBL) sebagai cara untuk menumbuhkan semangat belajar IPA. Melalui pemanfaatan media permainan, diharapkan proses belajar dapat berlangsung mendorong pembelajaran yang menarik dan kolaboratif dan

menyenangkan. Dengan demikian, siswa menjadi aktif, serta mampu meraih pencapaian belajar dengan partisipasi yang lebih tinggi.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian berupa Tindakan kelas (PTK). Metode PTK dipilih karena memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di kelas melalui serangkaian tindakan nyata. PTK dilaksanakan secara setiap siklus mencapai empat, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Melalui siklus tersebut, guru sekaligus peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, mencoba solusi melalui tindakan, kemudian mengevaluasi hasilnya. Tahap siklus yang pertama masih terdapat hambatan, maka dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya hingga diperoleh hasil yang lebih optimal. Dengan demikian, PTK bukan hanya bertujuan menemukan solusi praktis terhadap permasalahan pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pengajaran, keterlibatan siswa, serta capaian pembelajar yang diharapkan.

Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan tindakan kelas (PTK) melalui tahapan yang bersifat siklus. tiap siklus tersusun atas empat tahapan utama, ialah perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Melalui tahapan ini, peneliti dapat mengidentifikasi masalah, mencoba solusi, serta melakukan perbaikan berkelanjutan terhadap proses pembelajaran.

1. Perencanaan (Planning)

- Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berbasis *Game Based Learning (GBL)*.
- Menyiapkan media permainan yang sesuai dengan materi Dimensi.
- Menyusun instrumen penelitian, misalnya formulir observasi, angket motivasi belajar, serta soal tes.
- Mengkoordinasikan rencana tindakan bersama guru mata pelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan (Acting)

- Guru melakukan kegiatan belajar sesuai RPP yang sudah di siapkan dengan menerapkan model GBL.
- Siswa mengikuti kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan untuk memahami konsep Dimensi.

3. Observasi (Observing)

- Peneliti bersama guru kolaborator melihat aktivitas yang di lakukan siswa pada saat kegiatan belajar berlangsung.

- Data mengenai motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa dicatat melalui lembar observasi dan instrumen lain yang telah disiapkan.

4. Refleksi (Reflecting)

- Data hasil observasi, angket, dan tes ditelaah guna memahami efektivitas tindakan.
- Kelemahan atau kendala yang muncul selama pembelajaran dievaluasi.
- Data dari refleksi dipakai sebagai landasan perbaikan Siklus berikutnya agar pembelajaran lebih optimal.

Subjek Penelitian

Peserta yang terlibat dalam penelitian ini siswa kelas IX SMP Negeri 3 Satu Atap Taliabu Barat periode semester genap tahun ajaran 2024/2025. total siswa pada kelas ini sejumlah 34 orang, yang terdiri atas 17 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

Pemilihan kelas IX sebagai subjek penelitian dilakukan berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan guru mata pelajaran IPA. Berdasarkan temuan diketahui bahwa motivasi belajar siswa, khususnya pada materi Dimensi, masih tergolong rendah. Oleh karena itu, kelas IX dipandang sesuai untuk dijadikan subjek dalam implementasi strategi belajar menggunakan (GBL) dengan tujuan mendorong semangat belajar siswa.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sarana yang dipakai untuk memperoleh atau mengumpulkan data sehingga informasi yang diperoleh dapat mendukung capaian penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan meliputi:

1. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi disusun supaya mencatat aktivitas dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati mencakup partisipasi dalam permainan, kerjasama dengan teman, perhatian terhadap materi, serta semangat mengikuti kegiatan belajar.

2. Angket Motivasi Belajar

Angket ini digunakan untuk sejauh mana motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan. Penyusunan angket didasarkan pada indikator motivasi, seperti ketekunan dalam belajar, rasa ingin tahu, minat, keberanian mengemukakan pendapat, serta sikap pantang menyerah.

3. Tes Hasil Belajar

Tes diberikan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi Dimensi setelah pembelajaran berbasis *Game Based Learning*. Tes berupa soal pilihan ganda dan uraian singkat yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Dengan ketiga instrumen ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai perubahan motivasi dan pemahaman siswa setelah penerapan model pembelajaran GBL.

Pengumpulan Data

Agar memperoleh hasil yang relevan beberapa teknik pengumpulan data diterapkan dalam penelitian ini antara lain:

1. Observasi

Digunakan untuk memantau aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa berpartisipasi aktif, berinteraksi, serta menunjukkan motivasi dalam kegiatan belajar berbasis *Game Based Learning (GBL)*.

Tabel 1. Komponen Siswa

No	Hal yang di amati siswa	Skor			
		1	2	3	4
1.	Keaktifan siswa				
	a. siswa menunjukan semangat dalam mencatat pelajaran				
	b. siswa berinsiatif mengajukan pertanyaan				
	siswa berperan aktif dalam menyampaikan gagasan				
2.	Perhatian siswa				
	a. duduk dengan tenang dan tertib				
	b. berkonsentrasi penuh pada materi yang di sampaikan				
	aktif dalam menyampaikan gagasan				
3.	Kedisiplinan				
	a. Kehadiran siswa dalam mengikuti pelajaran				
	b. Siswa hadir di kelas tepat pada waktunya				
	Siswa meninggalkan kelas sesuai jadwal pulang				
4.	Penugasan/Resitasi:				
	a. Siswa menyelesaikan seluruh tugas yang di berikan				
	b. Siswa mengumpulkan tugas dengan tepat waktu				
	Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan arahan guru				

Keterangan :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Tidak Baik

1 = Sangat Tidak Baik

2. Wawancara

Penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur, dengan pedoman yang disusun secara detail sehingga berfungsi seperti checklist dalam pelaksanaan.

Tabel 2. Dafatr Pertanyaan Siswa

No.	Item Pertanyaan
1.	Motode pembelajaran apa yang umunya dipakai pada mata pelajaran IPA?
2.	Media yang kerap dimanfaatkan pada proses belajar IPA?
3.	Apa tanggapan kamu apabila pendidik hanya mengajar denganmenggunakan ceramah?
4.	Hal apa penyebab kalian mengalami kendala saat menangkap materi?
5.	Metode seperti bagaimana yang paling membantu kalian dalam menguasai materi?

3. Angket

Angket motivasi belajar diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah tindakan pembelajaran. Angket ini berfungsi untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa dengan mengacu pada indikator tertentu, seperti ketekunan, rasa ingin tahu, minat, dan semangat dalam mengikuti pelajaran.

Tabel 3. Angket motivasi Belajar

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Saya sering mengikuti pembelajaran tepat waktu				
2.	Saya merasa semangat mengikuti pelajaran IPA				
3.	Penerapan model pembelajaran berbasis permainan mendorong saya untuk lebih termotivasi serta bersemangat				
4.	Saya memperhatikan penjelasan materi dari guru penuh perhatian				
5.	Soal yang di berika sesua dengan pemahaman saya hingga saya bisa menyelesaikan tepat waktu				
6.	Pengunaan model pembelajaran game based learning membantu meningkatkan capai belajar IPA saya				
7.	Ketika menemukan soal yang sulit, saya berusaha mengerjakannya hingga selesai				
8.	Saya sangat senang menyelesaikan soal dengan teman.				
9.	Jika hasil belajar saya rendah, saya akan tetap berusaha giat belajar agar memperoleh hasil yang lebih baik				
10.	Apabila guru memberikan memberikan apresiasi atas keberhasilan saya menyelesaikan soal IPA, maka semangat saya belajar akan meningkat.				
11.	Saya merasa gembira ketika mempelajari buku tentang pelajaran IPA				
12.	Saya merasa bosan jika kegiatan belajar IPA berlangsung terlalu lama di kelas				

-
13. Saya menjadi malas mengikuti pelajaran IPA apabila guru hanya menggunakan metode ceramah
 14. Saya lebih termotivasi ketika belajar IPA dengan berdiskusi dan berbagi informasi bersama teman.
 15. Saya berusaha menyelesaikan soal dengan sebaik mungkin supaya mendapatkan hasil belajar yang memuaskan
 16. Saya suka mempelajari IPA karena bisa menambah pengetahuan tentang berbagai aspek kehidupan di alam
 17. Saya belajar IPA untuk memenuhi rasa ingin tahu saya mengenai ilmu pengetahuan alam dan kaitanya dengan kehidupan sehari-hari
 18. Saya merasa lega apabila guru IPA hadir di kelas untuk mengajar serta memberikan tugas
 19. Saya menikmati pembelajaran IPA di kelas melalui kegiatan diskusi
 20. Saya fokus memperhatikan materi IPA saat mulai hingga selesai sehingga mudah memahami materi yang disampaikan
 21. Saya jenuh ketika mempelajari buku IPA karena banyak materi yang harus diingat
 22. Saya merasa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPA
 23. Saya enggan mengerjakan tugas IPA meskipun tugas yang diberikan guru tergolong mudah
 24. Proses pembelajaran IPA yang berlangsung lama membuat saya bosan sehingga terkadang memilih berbicara dengan teman.
 25. Saya berminat menghadiri berbagai agenda yang berhubungan dengan pelajaran IPA
 26. Ucapan apresiasi dari guru dapat menambah motivasi saya untuk belajar IPA lebih giat
 27. Saya senang mengikuti pembelajaran IPA karena dapat menemukan pengetahuan baru yang sebelumnya belum saya ketahui
 28. pembelajaran yang hanya dilakukan dalam ruangan sangat membosankan karena panas sehingga saya mengantuk
 29. Saya merasa malu menanyakan pada pendidik serta teman terkait pelajaran yang tidak saya mengerti
 30. Saya merasa lebih senang mengikuti pelajaran IPA ketika suasana kelas tenang dan bising
-

4. Tes

Tes diberikan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi Dimensi setelah diterapkannya model pembelajaran GBL. Bentuk tes terdiri dari soal objektif dan uraian sederhana susuain dengan format kompetensi dasar.

5. Dokumentasi

Teknik ini ini di pakai untuk tujuan pengumpulan data pendukung semacam catatan lapangan, dokumentasi kegiatan, dan dokumen administrasi lain yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Dokumentasi berfungsi memperkuat hasil observasi, angket, dan tes.

Analisis Data

Data yang terkumpul dalam penelitian ini dianalisis dengan menerapkan teknik paparan kuantitatif. penjabaran ini bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis hasil yang diperoleh dari observasi, angket, serta tes.

1. Analisis Data Observasi

Data dari lembar observasi aktivitas siswa dianalisis dengan menghitung frekuensi dan persentase keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasilnya digunakan untuk mengetahui tingkat partisipasi dan semangat siswa selama mengikuti kegiatan berbasis *Game Based Learning (GBL)*.

2. Analisis Data Angket

Skor angket motivasi belajar siswa dihitung, kemudian dirata-ratakan. Selanjutnya hasil tersebut dikategorikan ke dalam beberapa tingkat motivasi, yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Dengan cara ini dapat diketahui perubahan motivasi siswa sebelum dan sesudah penerapan GBL.

3. Analisis Data Tes

hasil penilaian belajar dianalisis dengan menghitung jumlah jawaban benar setiap siswa, lalu dikonversikan ke dalam nilai persentase. Nilai rata-rata kelas kemudian digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Dimensi setelah tindakan pembelajaran.

$$\text{persentase } (P) = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

4. Refleksi Hasil Analisis

Seluruh data yang terkumpul dibandingkan antar siklus untuk melihat adanya peningkatan motivasi maupun hasil belajar siswa. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam melakukan refleksi dan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 4. Kategori motivasi belajar siswa

No	Presentase	Kualifikasi
1	76 %- 100%	Sangat Tinggi
2	56 %-75 %	Tinggi
3	40 %-55 %	Cukup
4	< 40 %	Rendah

Dengan teknik analisis ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai efektivitas model Game Based Learning (GBL) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX SMP Negeri 3 Satu Atap Taliabu Barat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IX SMP Negeri 3 Satu Atap Taliabu Barat dengan jumlah siswa sebanyak 34 orang, terdiri atas 17 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Proses penelitian berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 berlangsung dalam dua siklus. Tiap-tiap siklus dibagi menjadi empat bagian, ialah. Perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Materi yang diajarkan adalah Dimensi dalam mata pelajaran IPA, Penerapan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan (GBL).

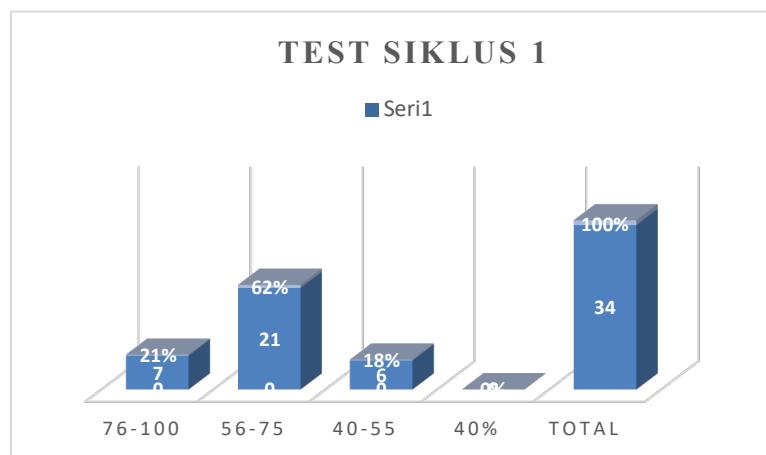
Tahap awal (pra-siklus), peneliti turun langsung ke sokalah agar bisa melihat keadaan nyata di kelas. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru, minimnya partisipasi dalam diskusi, serta kecenderungan pasif ketika diminta mengerjakan soal. Setelah dilakukan tindakan melalui penerapan GBL, terjadi perubahan pada aktivitas belajar siswa. Pada Siklus I, siswa mulai menunjukkan peningkatan motivasi, meskipun masih ada beberapa yang kurang aktif. Permainan yang diterapkan membuat suasana belajar lebih hidup, namun hasil refleksi menunjukkan masih ada kekurangan dalam pengelolaan waktu dan arahan permainan.

Kemudian pada Siklus II, pembelajaran diperbaiki berdasarkan hasil refleksi sebelumnya. Guru menekankan aturan permainan dengan lebih jelas dan memfasilitasi siswa agar lebih terlibat. Hasilnya, hampir seluruh siswa tampak lebih bersemangat, aktif bertanya, menjawab, serta berpartisipasi dalam kelompok. Nilai tes maupun hasil angket motivasi juga menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan pra-siklus dan siklus I.

Secara umum, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa penerapan model Game Based Learning (GBL) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX SMP Negeri 3 Satu Atap Taliabu Barat pada materi Dimensi IPA. Penelitian ini berlangsung melalui dua siklus, di mana tiap-tiap siklus terdiri atas empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berikut uraian hasil penelitian pada setiap siklus:

a. Hasil test Siklus 1

Aktivitas	kualifikasi	frekuensi	Presentase
76-100	SB	7	21%
56-75	B	21	62%
40-55	C	6	18%
40%	KB	0	0%
Total		34	100%



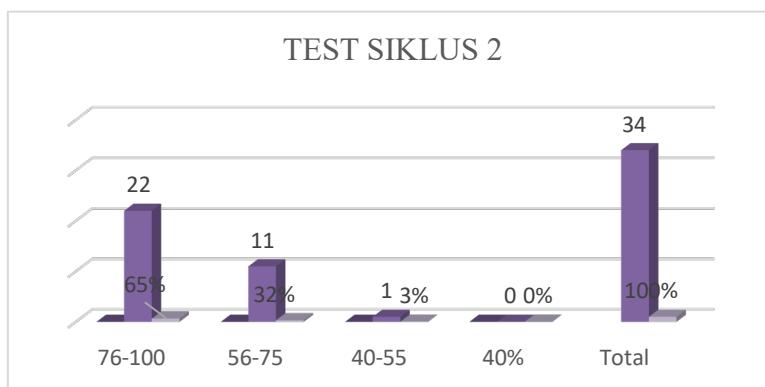
Berdasarkan tes siklus di peroleh rata-rata nilai sebanyak 63,36 data hasil belajar siswa secara klasik padan siklus 1 secara lengkap di tampilkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Keberhasilan siswa pada tes siklus I

Nilai	Responden	Keterangan
65-100	20	Tuntas
0-64	14	Tidak tuntas

Tabel 6. Hasil Tes Siklus 2

Aktivitas	kualifikasi	frekuensi	Presentase
76-100	SB	22	65%
56-75	B	11	32%
40-55	C	1	3%
40%	KB	0	0%
Total		34	100%



Tabel 7. Keberhasilan siswa pada tes siklus II

Nilai	Responden	Keterangan
65-100	33	Tuntas
0-64	1	Tidak tuntas

Pembahasan

Penelitian tindak kelas (PTK) yang sudah di laksanakan dengan Siklus 1 dan Siklus 2 memperlihatkan adanya penambahan semangat hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA setelah diterapkannya model pembelajaran Game Based Learning (GBL). Peningkatan bisa terlihat pada perubahan sikap siswa selama ikuti serta dalam pelajaran, nilai angket motivasi, serta nilai tes di dapatkan pada tiap akhir siklus. Pada test siklus I, siswa masih tampak bingung dengan prosedur permainan yang digunakan karena metode ini merupakan hal baru bagi mereka. Kondisi ini menyebabkan keterlibatan siswa belum optimal. Namun, sesudah dilaksanakan refleksi serta perbaikan siklus II, dapat dilihat terdapat peningkatan antusiasme, partisipasi, serta nilai yang di peroleh siswa meningkat.

Penerapan GBL terbukti dapat membuat suasana pembelajaran lebih hidup serta interaktif. Permainan yang disisipkan dalam proses belajar, seperti Kukuri (Kuis Pintar, Tebak Kata, Puzzle, dan Lingkaran Musik), memberikan pengalaman berbeda dibandingkan metode ceramah yang monoton. Siswa merasa lebih tertantang karena pembelajaran tidak hanya menuntut pemahaman materi, tetapi juga melibatkan kerja sama kelompok, kompetisi yang sehat, serta kecepatan berpikir. Kondisi ini bersamaan dengan teori Vygotsky yang mengatakan kalau komunikasi sosial melalui kegiatan bermain dapat mempercepat perkembangan kognitif anak. Dengan demikian, permainan dalam pembelajaran IPA meringankan siswa memahami abstrak secara lebih konkret serta menyenangkan.

Selain itu, GBL juga meningkatkan aspek afektif siswa, terutama dari segi motivasi dan rasa percaya diri. Berdasarkan hasil angket, sebagian besar siswa menyatakan merasa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran IPA karena suasana kelas menjadi tidak membosankan. Mereka juga lebih percaya diri untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang di berikan. Dapat

di lihat kalau permainan dapat memicu keterlibatan emosional siswa sehingga mereka terdorong untuk lebih aktif berpartisipasi.

Dari aspek kognitif, nilai test memperlihatkan kalau persentase siswa yang memenuhi target belajar meningkat signifikan pada siklus I ke siklus II. Pada siklus I, sebagian siswa belum mampu mendapatkan nilai yang sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), meskipun sudah ada peningkatan dibandingkan kondisi pra-siklus. Setelah dilakukan perbaikan strategi pembelajaran, pada siklus II jumlah responden yang tuntas semakin banyak, hasil nilai rata-rata kelas yang juga mendapatkan kenaikan. Temuan ini menegaskan bahwa game based learning bukan saja berdampak terhadap motivasi, tapi pada pemahaman materi dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal.

Selain aspek kognitif dan afektif, penerapan GBL juga berkontribusi terhadap perkembangan keterampilan sosial siswa. Aktivitas diskusi kelompok yang terintegrasi dalam permainan mendorong siswa agar belajar serta bersama-sama dalam pengerjaan tugas, menolong sesama, dan menghargai pendapat teman. Pengalaman belajar ini sangat penting, karena selain meningkatkan pemahaman konsep, Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan dapat dikatakan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini, yang cenderung lebih mudah terlibat dalam aktivitas interaktif dan kolaboratif.

Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala. test siklus 1, sebagian peserta cenderung pasif karena tidak terbiasa pada aturan permainan. Ada pula siswa yang kurang serius mengikuti jalannya kegiatan, sehingga perhatian mereka mudah teralihkan. Faktor lain yang menjadi kendala adalah keterbatasan waktu, karena pelaksanaan permainan memerlukan manajemen kelas yang baik agar tidak mengganggu alokasi materi. Meskipun demikian, kelemahan tersebut dapat diatasi dengan pemberian motivasi tambahan oleh guru, pengelolaan waktu yang lebih efektif, serta penjelasan yang lebih detail mengenai prosedur permainan.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa penerapan metode pengajaran GBL di SMP Negeri 3 Satu Atap Taliabu Barat memberikan dampak positif yang nyata. Peningkatan terlihat dari aspek motivasi belajar, keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, hasil belajar kognitif, serta keterampilan sosial. sebab itu, GBL bisa menjadi strategi kegiatan belajar inovatif bagi tenaga pendidik IPA maupun mata pelajaran lain. Dengan perencanaan yang matang, pemanfaatan media yang sesuai, serta manajemen kelas yang baik, model ini berpotensi menjadi solusi efektif dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa di sekolah menengah pertama

KESIMPULAN

Hasil kajian penelitian (PTK) sudah di lakukan dalam siklus I dan II, bisa disimpulkan kalau pembelajaran berbasis permainan (GBL) mampu memberikan dampak yang baik terhadap motivasi belajar siswa kelas IX SMP Negeri 3 Satu Atap Taliabu Barat pada mata pelajaran IPA. Yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar, mempermudah siswa untuk memahami materi, siswa juga lebih kreatif dalam belajar karena susana belajarnya membangun semangat untuk aktif dalam materi yang diberikan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah , R., & Syakur, A. (2022). Pengaruh Pemberian Pupuk Kandang Kambing Terhadap Pertumbuhan Hasil Tanaman Pakcoy (*Brassica chinensis*L.). Agrotekbis, 459.
- Adhyka, Intan, et al. (2023). Analisis Kesehatan Mental Remaja Berdasarkan Global School
- Alisa, W. N., Jusniar, & Ahmad, A. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game (Wordwall) terhadap Peningkatan Motivasi Belajar IPA Kelas VIII*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran, 6(2), 350–354.
- Anggraini, I. N. (2024). *The effect of game-based learning model with STEM approach to reduce anxiety and increase learning motivation in junior high school*. IJSME / Ejournal Raden Intan.
- Astuti, R. P. F. (2025). *Efektivitas Pembelajaran Game-Based Learning dalam Pembelajaran IPA selama 2024–2025: studi implementasi dan prosiding*. De_Journal / Universitas Indraprasta.
- Azizah, K., Sudirman, A., & Marwati, S. (2024). *Implementasi Metode Game-Based Learning (Baambooze) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru, 3(1).
- Jääskä, E. (2022). *Game-based learning and students' motivation in project-based contexts*. (artikel review). ScienceDirect.
- Pradita, A. S. (2024). *Effect of Game-Based Learning Model on Learning Motivation of Natural-Social Science at Junior High School*. Jurnal PMIPA (Universitas Lampung).
- Rifqah, I. (2025). *Pengaruh Game-Based Learning Berbantuan Educandy terhadap Motivasi Belajar IPA di SMP Muhammadiyah Benteng*. Didaktik / Jurnal Pendidikan.
- Setiawan, B. (2023). *Game Based Learning Design and Development for Effective Learning Outcomes*. Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Pembelajaran, Undiksha.
- Subroto, D. E. (2024). *Game-Based Learning untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di SMP: tinjauan dan implementasi*. JKPP / Altin Riset.
- Sugianto, H. (2023). *Game-Based Learning in Enhancing Learning Motivation*. International Journal of Instructional Technology (IJIT), 2(1), 22–33.
- Woolfolk, A. (2020). Educational Psychology, Global Edition.