

Meningkatkan Partisipasi Belajar melalui Model “*Game Based Learning*” pada Pembelajaran Tematik di Kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan

Hany Aulia Syahada¹, Venni Herli Sundi²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

venni.herli@umj.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi belajar melalui model *Game Based Learning* pada pembelajaran tematik siswa kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan serta untuk mengevaluasi dampaknya terhadap interaksi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif dengan dua siklus pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3C UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan yang berjumlah 28 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, serta dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan model *Game Based Learning* pada pembelajaran tematik. Pada tahap pra-siklus dengan persentase 42,86% menjadi 67,86% pada siklus I. Kemudian terjadi peningkatan keaktifan siswa menjadi 85,71% pada siklus II yang telah masuk kedalam peningkatan signifikan. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa menjadi sangat baik.

Kata kunci: *Game Based Learning*, Partisipasi Belajar, Tematik

1. Pendahuluan

Dalam era modern pada masa kini yang diiringi oleh perubahan teknologi yang cepat. Hal tersebut memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran yang menuntut agar dunia pendidikan senantiasa lebih inovatif untuk memberikan upaya dalam peningkatan mutu pendidikan. Dengan menggunakan model pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan nyata siswa, dimana siswa sekolah dasar kelas rendah yang masih senang dalam dunia permainan dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan.

Dalam upaya meningkatkan partisipasi belajar yang berlangsung khususnya didalam kelas III UPTD SDN Serua 01 Tangerang selatan, penggunaan salah satu model pembelajaran yaitu, *Game Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran berbasis permainan yang sangat unik dan tentunya dapat memacu ketertarikan sehingga memunculkan rasa keingintahuan siswa. *Game Based Learning* memberikan tekanan bahwa tidak hanya sebagai kegiatan pembelajaran selingan, namun dapat digunakan sebagai kegiatan inti pembelajaran (Natalis, 2022:316).

Dengan demikian, penggunaan model *Game Based Learning* dalam meningkatkan partisipasi kegiatan belajar di kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan tidak hanya memberikan efek peningkatan partisipasi aktif pada siswa, tetapi juga sangat memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi siswa untuk semangat belajar dalam memperkuat pemahamannya dan memfasilitasi diferensiasi pembelajaran yang lebih baik. Sebagai bagian dari model pembelajaran yang berkelanjutan, pengembangan model pembelajaran ini perlu terus didorong

untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan kreatif dalam kegiatan belajar di kelas.

2. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri. Fokus penelitian ini yaitu penggunaan model Game Based Learning pada proses pembelajaran tematik di UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan, dan yang menjadi subjek penelitian ini yaitu 28 siswa dari kelas 3C. Penelitian ini mengikuti empat tahap dalam metode PTK, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil tes kemudian dianalisis untuk memperoleh nilai rata-rata yang dapat memberikan gambaran tentang efektivitas dalam penerapan model Game Based Learning terhadap partisipasi siswa kelas 3C dalam proses pembelajaran tematik.

Tabel 1.

Kriteria Penilaian

| No | Rentang Presentase | Kategori |
|----|--------------------|---------------------|
| 1 | 80%-100% | Sangat Aktif |
| 2 | 60%-80% | Aktif |
| 3 | 40%-60% | Cukup Aktif |
| 4 | 20%-40% | Kuran Aktif |
| 5 | ≤ 20% | Sangat Kurang Aktif |

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1 Pra Siklus

Dalam tahap ini, peneliti melakukan pengamatan dan interaksi dengan guru kelas agar dapat mengevaluasi kondisi awal partisipasi siswa mengenai pembelajaran tematik di kelas 3C UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan. Peneliti mendapatkan beberapa hambatan yang memengaruhi keaktifan partisipasi siswa terkait dengan materi tersebut, dimana hambatan tersebut ditemukan setelah proses observasi dan wawancara yang telah dilakukan. Penggunaan media pembelajaran yang kurang memadai, mempengaruhi motivasi dan semangat belajar siswa. Data pengamatan siswa serta wawancara dengan wali kelas mendukung temuan dari observasi yang dilakukan, dan data tersebut akan digunakan sebagai data awal sebelum pelaksanaan siklus. Hasil data mengenai pembelajaran tematik di kelas 3C UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan menunjukkan bahwa siswa sudah menunjukkan adanya sebagian siswa yang belum terlibat aktif dalam belajar maupun berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Berikut persentase masing-masing aspek keaktifan pada kondisi awal atau pra siklus dari siswa kelas 3C SDN Serua 01 Tangerang Selatan yang didapat pada tahap pra-siklus:

Tabel 2.

Aspek Penilaian Pra-Siklus

| No | Aspek yang Diamati | Skor | | | | |
|----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Peserta didik bertanya selama proses pembelajaran | | | | | |
| 2 | Peserta didik memperhatikan penjelasan guru maupun temannya | | | | | |
| 3 | Peserta didik ikut berdiskusi selama belajar dengan kelompok | | | | | |
| 4 | Peserta didik menjawab pertanyaan atau memberikan respon apersepsi. | | | | | |
| 5 | Peserta didik terlibat dalam mengerjakan evaluasi game diakhir pembelajaran | | | | | |

Kriteria skor butir:

Skor 1 = siswa yang aktif < 20 % dari jumlah siswa

Skor 2 = siswa yang aktif 20 – 40 % dari jumlah siswa

Skor 3 = siswa yang aktif 40 – 60 % dari jumlah siswa

Skor 4 = siswa yang aktif 60 – 80 % dari jumlah siswa

Skor 5 = siswa yang aktif > 80 % dari jumlah siswa

Dari data diatas dapat ditarik kesimpulan keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran hanya mencapai 42,86% dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.

Kategori Aktivitas Pra-Siklus

| Kategori Aktivitas | Frekuensi (F) | Presentase (%) |
|---------------------|---------------|----------------|
| Sangat Aktif | 2 | 7,14 |
| Aktif | 4 | 14,29 |
| Cukup Aktif | 6 | 21,43 |
| Kurang Aktif | 8 | 28,57 |
| Sangat Kurang Aktif | 8 | 28,57 |
| Jumlah | 28 | 100 |

Gambar 1.

Pembelajaran di Kelas 3C



3.2 Siklus 1

Hasil penelitian yang di dapat dari tahap pra-siklus menjadi acuan untuk mengambil tindakan dalam meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam belajar. Pada siklus I peneliti merencanakan pembelajaran pada tanggal 29 April 2024, dengan menerapkan model Game Based Learning yang diharapkan berpengaruh baik terhadap keaktifan dan partisipasi belajar siswa kelas 3C UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan. Pada siklus I, permainan dilakukan di akhir proses pembelajaran setelah guru bersama siswa membahas materi pembelajaran. Game yang dilaksanakan pada siklus I yaitu dengan mengarahkan siswa untuk menyusun luas panjang dan lebar persegi panjang yang kemudian dibentuk oleh tim kelompok dengan cara berdiri per-anggota sesuai panjang dan lebar persegi panjang. Anggota kelompok yang menyusun luas persegi panjang yang benar akan diberikan point, dan yang kalah akan diberikan hukuman bernyanyi di depan kelas. Diakhir kegiatan game dilaksanakan pemberian reward pada kelompok dengan skor paling tinggi dengan harapan agar setiap siswa merasa termotivasi dan aktif berpartisipasi dalam mengikuti proses pembelajaran berikutnya.

Evaluasi pra-siklus menunjukkan bahwa hanya 42,86% dari seluruh siswa yang mencapai tingkat keberhasilan, yang masih di bawah standar yang diinginkan (minimal 80%). Berdasarkan evaluasi ini, diperlukan perbaikan dalam beberapa aspek pembelajaran. Kurangnya kepercayaan diri siswa terhadap interaksi antar siswa dengan siswa membuat mereka cenderung pasif dalam mengikuti permainan. Namun demikian, pelaksanaan siklus pertama terdapat kemajuan, di mana siswa menjadi lebih terstruktur dalam pembelajaran dan lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Untuk mengatasi siswa yang masih pasif dalam pembelajaran, perlu adanya pemberian motivasi lebih lanjut sehingga mereka merasa lebih percaya diri dalam berinteraksi. Dengan demikian, diharapkan bahwa hal ini dapat meningkatkan tingkat keberhasilan serta memberikan solusi dalam mengatasi hal tersebut. Data hasil penilaian aktifitas partisipasi belajar siswa pada siklus pertama dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.

Aspek Penilaian Siklus 1

| No | Aspek yang Diamati | Skor | | | | |
|----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Peserta didik bertanya selama proses pembelajaran | | | | | |
| 2 | Peserta didik memperhatikan penjelasan guru maupun temannya | | | | | |
| 3 | Peserta didik ikut berdiskusi selama belajar dengan kelompok | | | | | |
| 4 | Peserta didik menjawab pertanyaan atau memberikan respon apersepsi. | | | | | |
| 5 | Peserta didik terlibat dalam mengerjakan evaluasi game diakhir pembelajaran | | | | | |

Kriteria skor butir:

Skor 1 = siswa yang aktif < 20 % dari jumlah siswa

Skor 2 = siswa yang aktif 20 – 40 % dari jumlah siswa

Skor 3 = siswa yang aktif 40 – 60 % dari jumlah siswa

Skor 4 = siswa yang aktif 60 – 80 % dari jumlah siswa

Skor 5 = siswa yang aktif > 80 % dari jumlah siswa

Dari data diatas dapat ditarik kesimpulan keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran hanya mencapai 67,86% dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 5.

Presentase Kategori Aktivitas Siklus 1

| Kategori Aktivitas | Frekuensi (F) | Presentase (%) |
|---------------------|---------------|----------------|
| Sangat Aktif | 6 | 21.43 |
| Aktif | 8 | 28.57 |
| Cukup Aktif | 5 | 17.86 |
| Kurang Aktif | 7 | 25.00 |
| Sangat Kurang Aktif | 2 | 7.14 |
| Jumlah | 28 | 100 |

Gambar 2.

Pembelajaran di Kelas 3C



Refleksi dalam pembelajaran pada siklus 1 yaitu meliputi kendala yang dialami selama siklus 1 yaitu kondisi pembelajaran yang kurang kondusif khususnya pada saat kegiatan pemberian evaluasi yang berupa game, menyebabkan banyak siswa yang terlibat dan menjadikan suasana kelas menjadi ramai, serta perbaikan dalam alokasi waktu agar sesuai dengan durasi waktu belajar yang telah ditentukan. Dari refleksi tersebut, perlu lebih keras lagi dalam mengelola kelas dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih kondusif dan terkontrol, sehingga siswa dapat lebih fokus dan materi yang disampaikan oleh guru dapat tersampaikan dengan baik.

3.3 Siklus 2

Tahapan siklus 2, dilaksanakan pada tanggal 13 dan 15 Mei 2024 dengan melakukan penerapan model Game Based Learning yang sama seperti pada siklus sebelumnya. Berbagai perbaikan diterapkan untuk mengatasi kekurangan yang terjadi pada siklus pertama. Berdasarkan refleksi dari siklus I, pembelajaran pada siklus II dapat dilaksanakan dengan lebih kondusif, menyenangkan, dan interaktif. Siswa menunjukkan peningkatan minat berpartisipasi dan aktif dalam proses pembelajaran. Hasil dari pelaksanaan siklus 2 dengan menerapkan permainan latihan menggunakan aplikasi wordwall yang menunjukkan peningkatan semangat belajar siswa, penerapan langkah-langkah game dalam pembelajaran yang telah direncanakan menjadikan adanya peningkatan. Dalam siklus 1 mencapai persentase hasil belajar siswa sebesar 67,86%, yang melewati berbagai gangguan dan tantangan, peneliti mampu mengatasi masalah tersebut pada siklus pertama sehingga meningkatkan kualitas pelaksanaan pada siklus berikutnya, yaitu siklus 2. Berikut adalah tabel yang menunjukkan penilaian aktifitas pada siklus 2:

Tabel 6.

Aspek Penilaian Siklus 2

| No | Aspek yang Diamati | Skor | | | | |
|----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Peserta didik bertanya selama proses pembelajaran | | | | | |
| 2 | Peserta didik memperhatikan penjelasan guru maupun temannya | | | | | |
| 3 | Peserta didik ikut berdiskusi selama belajar dengan kelompok | | | | | |
| 4 | Peserta didik menjawab pertanyaan atau memberikan respon apersepsi. | | | | | |
| 5 | Peserta didik terlibat dalam mengerjakan evaluasi game diakhir pembelajaran | | | | | |

Kriteria skor butir:

Skor 1 = siswa yang aktif < 20 % dari jumlah siswa

Skor 2 = siswa yang aktif 20 – 40 % dari jumlah siswa

Skor 3 = siswa yang aktif 40 – 60 % dari jumlah siswa

Skor 4 = siswa yang aktif 60 – 80 % dari jumlah siswa

Skor 5 = siswa yang aktif > 80 % dari jumlah siswa

Dari data diatas dapat ditarik kesimpulan keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran hanya mencapai 85,71% dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

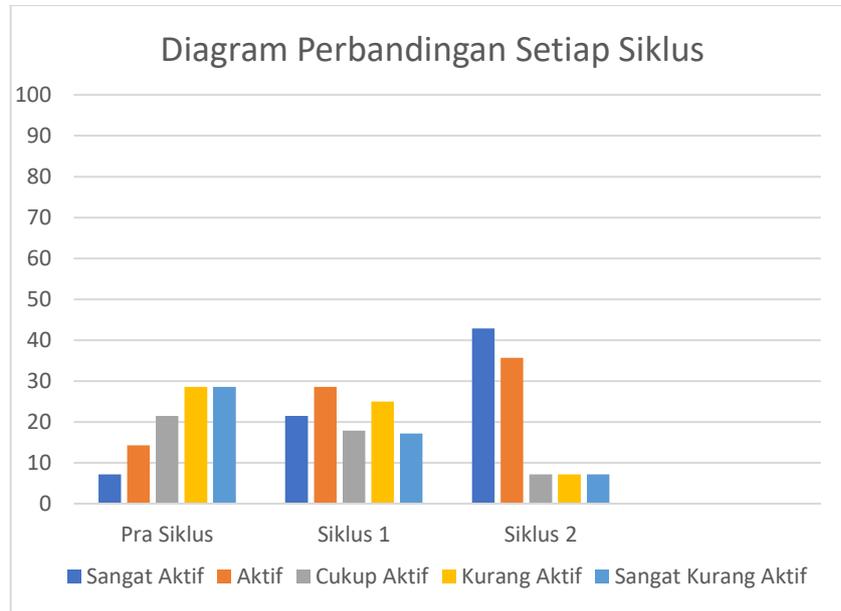
Tabel 7.

Presentase Kategori Aktivitas Siklus 2

| Kategori Aktivitas | Frekuensi (F) | Presentase (%) |
|---------------------|---------------|----------------|
| Sangat Aktif | 6 | 21.43 |
| Aktif | 8 | 28.57 |
| Cukup Aktif | 5 | 17.86 |
| Kurang Aktif | 7 | 25.00 |
| Sangat Kurang Aktif | 2 | 7.14 |
| Jumlah | 28 | 100 |

Gambar 3.

Diagram Perbandingan Setiap Siklus



Gambar 4.

Pembelajaran di Kelas 3C dengan Menerapkan Metode Game Based Learning



Berdasarkan data yang terdapat dalam tabel di atas, terlihat adanya peningkatan partisipasi siswa kelas 3C dalam mengikuti pembelajaran dengan model game based learning yang dilakukan pada setiap siklus. Mulai dari tahap pra-siklus, yang mencatat persentase sebesar 42,86%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 67,86%, dan mencapai puncak peningkatan pada siklus II dengan persentase sebesar 85,71%. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan penelitian tindakan kelas berhasil serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan partisipasi siswa melalui model pembelajaran yang diterapkan.

Penggunaan model Game Based Learning dapat meningkatkan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar pada siswa kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan

Penggunaan media flashcard merupakan suatu model pembelajaran yang sangat berpotensi meningkatkan partisipasi siswa terhadap kegiatan belajar yang berlangsung di kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan dengan berbagai metode yang inovatif. Pertama-tama, melalui model *Game Based Learning*, guru merancang pembelajaran yang diiringi dengan metode bermain serta menggunakan media yang menarik sehingga memicu motivasi siswa untuk lebih partisipatif dalam pembelajaran di kelas. Permainan serta media yang diberikan oleh guru, yaitu berupa susun luas persegi panjang serta latihan menggunakan media *wordwall*. Konsep metode tersebut melibatkan seluruh siswa di dalam kelas, sehingga siswa menjadi termotivasi untuk belajar karena metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan lalu para siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan permainan tim yang berkompetisi secara baik.

Selain itu, penggunaan model *Game Based Learning* juga memungkinkan interaksi aktif antara guru dan siswa serta antara sesama siswa. Pada pembelajaran yang menggunakan model *Game Based Learning*, siswa menjadi subjek dalam permainan tersebut sehingga siswa dapat memiliki banyak peluang untuk berlatih materi dengan cara bermain baik individu, dengan bimbingan orang tua, ataupun secara berkelompok untuk membiasakan interaksi yang aktif bagi siswa. Guru juga dapat menggunakan serta mengembangkan model pembelajaran *Game Based Learning* ini sebagai strategi untuk merancang pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan tidak membuat siswa menjadi jenuh dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas.

Lebih lanjut lagi, penerapan model *Game Based Learning* juga dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada kemampuan menyelesaikan masalah yang membuat siswa menjadi tertantang. Penggunaan metode pembelajaran ini, para siswa tidak hanya menerima informasi pelajaran secara pasif, tetapi juga mereka terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan, memecahkan suatu masalah, serta berpartisipasi dalam aktivitas bermain. Tingkat keterlibatan kolaborasi dalam kegiatan belajar yang lebih tinggi ini juga berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik. Siswa yang fokus dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran memiliki kemungkinan lebih besar untuk mencapai pemahaman konsep yang lebih dalam. (Paulina et al., 2023). Dengan demikian, penggunaan model *Game Based Learning* dapat menjadi salah satu penerapan metode belajar yang efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa yaitu dengan mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang berlangsung dengan metode tersebut. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan metode GBL cenderung lebih fokus, berpartisipasi aktif, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Langkah-langkah strategi dalam mengimplementasikan model *Game Based Learning* dalam meningkatkan partisipasi belajar pada siswa kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan

Strategi yang efektif dalam mengimplementasikan model *Game Based Learning* dalam meningkatkan partisipasi belajar pada siswa kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan melibatkan serangkaian langkah yang cermat dan terencana untuk memastikan bahwa penggunaan media ini memberikan dampak positif yang maksimal dalam pembelajaran. Langkah pertama merupakan langkah dasar dalam pembelajaran yaitu guru menentukan tujuan dan pencapaian pembelajaran, seperti mencari topik ataupun topik pembelajaran yang akan dilaksanakan. Langkah kedua, yaitu guru menyiapkan media atau sarana pendukung sebagai

alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik para siswa, akan menghadirkan pengalaman belajar langsung kepada siswa, sehingga hal tersebut dapat membantu kelancaran dalam kegiatan pembelajaran dan tentu akan meningkatkan motivasi serta minat siswa dalam belajar. Langkah ketiga, guru dapat menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan menggunakan mode *Game Based Learning*. Guru menjelaskan aturan main yang akan diterapkan serta lama waktu yang di tentukan dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Langkah ke-empat yaitu guru menjadi pemimpin selama kegiatan pembelajaran dengan metode bermain yang berlangsung. Guru membentuk siswa secara individu atau menjadi beberapa kelompok dengan adil dan tertib. Langkah ke-lima yaitu guru memberikan reward atau apresiasi baik berupa verbal maupun non verbal. Langkah ini dapat mendorong motivasi siswa untuk lebih semangat dan antusias dalam belajar. Langkah terakhir yaitu, guru memberikan evaluasi kepada siswa dengan hasil belajar selama kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung untuk mendukung kegiatan pembelajaran selanjutnya. Dengan demikian, dalam mengimplementasikan strategi belajar menggunakan model *Game Based Learning* secara terencana, memperkenalkannya secara sistematis, serta memanfaatkan interaksi langsung antara guru dan siswa, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif, merangsang perkembangan pemahaman siswa, dan partisipasi aktif belajar terhadap siswa di kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan.

Dampak positif dan negatif penerapan model *Game Based Learning* dalam kegiatan belajar dan mengajar di kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan

Penerapan model *Game Based Learning* dalam kegiatan belajar dan mengajar di kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan memiliki dampak positif dan juga dampak negatif. Maka dari itu, guru perlu mempertimbangkan dengan cermat dalam penerapannya. Dampak positif pada penerapan model *game based learning* yaitu, siswa menjadi aktif dalam berpartisipasi serta interaktif ketika mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung, siswa cenderung lebih mudah dalam memahami konsep materi pembelajaran, timbulnya sifat bersosialisasi yang baik antar siswa dan siswa serta siswa dan guru, menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat memberikan evaluasi atau umpan balik yang memuaskan dan bermanfaat.

Demikian pula, terdapat dampak negatif yang terdapat dalam penerapan model *Game Based Learning* yaitu memakan waktu yang sedikit lama dari pembelajaran biasanya, karena perlu menjelaskan langkah-langkah bermain sampai siswa mengerti. Jika kelas sudah tidak terkondisi, akan menimbulkan suasana kegaduhan didalam kelas, guru perlu lebih ekstra dalam tugasnya mengkondisikan para siswa agar kelas tetap kondusif. Dalam penggunaan media digital, akan terdapat kendala seperti jaringan yang tidak stabil, maka proses pembelajaran akan terhambat.

Oleh karena itu, dalam menerapkan mode *Game Based Learning*, penting bagi guru untuk memperhatikan seimbangannya antara kelebihan dan kekurangan dari penerapan model pembelajaran tersebut. Guru perlu menciptakan situasi di mana siswa dapat secara aktif berpartisipasi langsung dalam kegiatan pembelajaran, sambil tetap menggunakan metode belajar dan bermain sebagai metode pilihan yang baik dan efektif. Dengan demikian, siswa

dapat memperoleh manfaat maksimal dari penerapan model *Game Based Learning* tanpa bergantung dengan model tersebut, siswa tetap berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

4. Simpulan dan Saran

4.1 Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* terdapat peningkatan yang signifikan dalam keaktifan berpartisipasi pada siswa kelas 3C UPTD SDN Serua 01. Berdasarkan data yang sudah terkumpul, persentase dalam partisipasi belajar siswa mencapai 85,71%, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, tetapi dengan perbaikan langkah-langkah penerapan strategi yang baik dan konsisten, penelitian ini mengalami peningkatan dan dapat dikatakan berhasil. Dalam hal tersebut, dapat diketahui bahwa dengan penerapan model *Game Based Learning* dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi, minat semangat belajar, motivasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

4.2 Saran

Untuk meningkatkan efektivitas penggunaan metode *Game Based Learning* dalam peningkatan keaktifan berpartisipasi pada peserta didik, perlu dilakukan beberapa langkah strategis. Pertama, perlu adanya pelatihan dan workshop rutin bagi para guru untuk memperdalam pemahaman dan keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini akan membantu guru-guru untuk lebih percaya diri dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif seperti Thinglink di dalam kelas. Selain itu, evaluasi formatif secara berkala perlu dilakukan untuk mengukur kemajuan siswa dan mengidentifikasi area-area yang memerlukan perhatian tambahan. Kedua, perlu adanya peningkatan kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua untuk mengatasi hambatan-hambatan yang mungkin timbul selama proses pembelajaran. Dengan melibatkan orang tua dalam mendukung pemahaman dan penggunaan teknologi oleh siswa di rumah, dapat membantu dalam mengurangi kesenjangan pemahaman antara siswa yang lebih terampil dengan yang kurang terampil dalam menggunakan media *Game Based Learning*.

5. Ucapan Terima Kasih

Kami menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang memberikan fasilitas dalam melakukan penelitian ini. Dengan demikian pula penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak mitra yaitu:

- a. Bapak Santosa, S.Pd, M.M, Kepala Sekolah UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan, yang telah memberikan kesempatan bagi kami untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
- b. Ibu Venni Herli Sundi, M.Pd, dosen pembimbing lapangan yang telah memberikan bimbingan dan dukungan dalam proses penyusunan artikel.

- c. Ibu Dita Apriliani, S.Pd selaku guru pamong di UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan, yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penelitian ini.
- d. Teman – teman KKN - PLP Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Daftar Pustaka

- Bashir, F. A., (2022). Implementasi Game Based Learning Berbasis Digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Khaerunnisa, (2022). Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*. <https://ojs.unm.ac.id/JIKAP/article/view/37018>
- Meilita, I., (2023). Pendidikan Melalui Permainan: Membangun Kreativitas dan Inovasi pada Generasi Digital. *Journal Of Information Systems And Management*. <https://jisma.org/>
- Rosarian, W. A., (2020). Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain. *Journal of Holistic Mathematics Education*, 146-163. <http://dx.doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>
- Sholikha, D. F., (2023). Penerapan Model Pembelajaran Game Bassed Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDN Kedungturi. *National Conference For Ummah (NCU)*.
- Sri Legowo, Y. A. (2022). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Journal Of Islamic Primary Education*. <https://doi.org/10.47400/jiees.v5i1.73>