



Implementasi Model PBL Berbasis *Game* Edukatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V

Feri Rizkiana ✉, Universitas PGRI Madiun

Ivayuni Listiani, Universitas PGRI Madiun

Atik Puji Astuti, SDN 02 Kanigoro

✉ ferif3047@gmail.com

Abstrak: Rendahnya hasil belajar siswa menjadi salah satu permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas V SDN 02 Kanigoro. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 02 Kanigoro dengan implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *game* edukatif. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dari 2 siklus penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan 2 teknik yang meliputi teknik tes berupa soal tertulis dan teknik non tes yang meliputi observasi dan dokumentasi. Penelitian tindakan kelas melalui empat tahap meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi (pengamatan) dan refleksi. Setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *game* edukatif, hasil tes menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 63,3% dengan rata-rata nilai sebesar 78,3 pada siklus I menjadi 90% dengan rata-rata nilai sebesar 87,67 pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *game* edukatif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V.

Kata kunci: *Problem Based Learning*, *Game* Edukatif, Hasil Belajar Siswa



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses untuk membentuk manusia menjadi utuh yang mencakup beberapa penguasaan seperti penguasaan pengetahuan, penguasaan sikap, dan penguasaan keterampilan. Pendidikan menjadi aset yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan salah satu sektor yang memiliki peran strategis dalam pembangunan suatu negara (Devi Sartika et al, 2023). Melalui pendidikan yang ditempuh, manusia dapat membuka pikirannya dan memperluas wawasannya sehingga menjadi pribadi yang lebih baik lagi (Agnes et al., 2023). Pendidikan adalah sebuah usaha pembentukan, pencerdasan, pembinaan, pengarahan, dan pelatihan yang diarahkan untuk peserta didik secara formal, in formal maupun non formal (N. Nurhayati & Imron Rosadi, 2022). Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang tujuannya yaitu peserta didik aktif mengembangkan potensinya sehingga mendapatkan kekuatan spiritual religius, kecerdasan, karakter, pengendalian diri, akhlak mulia, kebijaksanaan, serta keterampilan yang dibutuhkan diri sendiri dan masyarakat (Ujud et al., 2023). Melalui pendidikan, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan potensinya untuk melahirkan sifat iman dan takwa pada Tuhan Yang Maha Esa, mandiri, berilmu, kreatif, mampu, sehat, berbudi pekerti luhur, serta dapat melahirkan warga negara Indonesia yang memiliki sifat demokratis dan memiliki tanggung jawab. Agar dapat menciptakan pendidikan yang berkualitas maka harus menciptakan pembelajaran yang berkualitas juga. Kualitas pendidikan tentunya dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang efektif (Sholeh, 2023).

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif pada peserta didik. Pada konsep berpikir kritis ini, tidak hanya meminta siswa sekadar memahami dan mengingat suatu konsep, namun juga aktif berinteraksi untuk memahaminya dengan lebih mendalam (Arisoy & Aybek, 2021; Latifah et al., 2021). Dalam proses pembelajaran, diperlukan inovasi metode yang tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi sebagai energi dalam diri individu akibat adanya tujuan yang harus dicapai dengan sebaik-baiknya agar memperoleh hasil belajar sesuai dengan standar keberhasilan. Motivasi belajar yang tinggi memungkinkan dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan berdampak baik terhadap hasil belajarnya (Tyas et al., 2023). Motivasi belajar menjadi dorongan agar siswa berprestasi karena dengan adanya motivasi belajar yang tinggi maka siswa juga akan terdorong untuk menetapkan tujuan akademis yang jelas dan memiliki usaha untuk mencapai tujuan tersebut. Ketika siswa memiliki motivasi, maka segala tantangan akademik akan dihadapi dengan lebih gigih, fokus, dan semangat. Secara langsung, hal ini juga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa (Pendidikan et al., 2020). Salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif dalam mencapai tujuan tersebut yaitu Problem Based Learning (PBL). Model PBL mengutamakan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam memecahkan masalah nyata, sehingga mendorong pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Model Problem Based Learning sudah dibuktikan berhasil dalam peningkatan hasil belajar peserta didik (Alawiyin, 2021; Imami & Zain, 2025; Iswara et al., 2022; Kustiyani, 2022; Sadri & Azmi, 2025; Suriana, 2021) dan motivasi belajar peserta didik (Arifah et al., 2023; Dewi et al., 2022; Wabula et al., 2020; Wahyuningtyas & Kristin, 2021).

Namun, dalam penerapannya di Sekolah Dasar, pembelajaran berbasis masalah sering kali masih terasa kurang menarik jika tidak diimbangi dengan pendekatan yang kreatif. Oleh karena itu, integrasi game edukatif ke dalam model PBL menjadi alternatif inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Game edukatif mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan antusiasme, serta mengasah keterampilan sosial dan kognitif peserta didik melalui kompetisi sehat dan kerja sama tim. Dalam

penelitiannya, Kusmiyati (2021) menyatakan bahwa prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran berbasis permainan. Winatha & Setiawan (2020) juga mengungkapkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran berbasis permainan juga efektif dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa dalam keterampilan interpersonal.

Namun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN 02 Kanigoro, pada pembelajaran Bahasa Indonesia guru sudah mengimplementasikan berbagai metode pembelajaran bervariasi seperti ceramah, penugasan, diskusi, serta tanya jawab. Namun dalam implementasinya, guru masih menjadi pusat utama dalam proses belajar, sehingga saat guru menjelaskan materi pelajaran peserta didik cenderung diam. Selain itu, kolaborasi seperti diskusi kelompok, masih terbatas dalam intensitasnya, seperti yang dapat dilihat dari kesadaran kelompok masih rendah karena kurang aktifnya peserta didik ketika diskusi. Dengan demikian hasil belajar peserta didik ketika pembelajaran sebelumnya, menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh peserta didik masih banyak di bawah KKM.

Berdasarkan permasalahan tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengimplementasikan model PBL berbasis game edukatif serta menganalisis pengaruhnya pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V. Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri (Purwanti & Rini, 2022). Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang membantu peserta didik memahami materi dengan proses belajar secara kolaboratif melalui kelompok guna menyelesaikan permasalahan di dunia nyata (Atika et al., 2024). Pendekatan ini mendorong partisipasi aktif dan keterampilan berpikir kritis, ketika peserta didik berkolaborasi guna memecahkan permasalahan yang dihadapi (Putri & Hamimah, 2023). Dengan mengaitkan games dalam penerapan PBL maka akan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Perpaduan model Problem Based Learning (PBL) dengan game edukatif telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Fauzi et al. (2023) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dari implementasi model Problem Based Learning berbasis game edukatif menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I (77,8%) dan menjadi (88,9%) pada siklus II. Dengan demikian, penerapan model PBL yang dipadukan dengan game edukatif diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, bermakna, dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah kegiatan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas dalam bentuk refleksi diri melalui tindakan (action) yang dilakukan secara terencana, sistematis, dan berulang dalam siklus tindakan. Tujuannya adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kinerja mengajar guru serta proses dan hasil belajar siswa (Utomo et al., 2024). Penelitian ini menggunakan model penelitian menurut Kemmis dan Taggart yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus untuk mengamati peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis game edukatif.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 02 Kanigoro, Kota Madiun, Jawa Timur tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 30 siswa. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes berupa soal tertulis, serta teknik non tes yang mencakup observasi dan dokumentasi. Adapun instrumen yang digunakan

meliputi: (a) dokumentasi sebagai alat untuk membantu observasi yang menggambarkan situasi selama pembelajaran berlangsung; (b) observasi yang berfungsi untuk merefleksikan proses pembelajaran, kesesuaian modul ajar, serta memantau aktivitas siswa selama kegiatan belajar; dan (c) tes sebagai instrumen penilaian kognitif guna mengukur hasil belajar siswa setelah penerapan model PBL berbasis game edukatif.

HASIL PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SDN 02 Kanigoro. PTK ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di kelas 5 SDN 02 Kanigoro melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbasis game edukatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yang masing-masing melalui empat tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Pra Siklus

Kondisi awal sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi pembelajaran di kelas 5. Berdasarkan hasil observasi didapatkan hasil bahwa guru dalam menyampaikan materi sudah menerapkan berbagai metode pembelajaran bervariasi seperti ceramah, penugasan, diskusi, serta tanya jawab. Namun dalam implementasinya, proses pembelajaran masih didominasi oleh peran guru, sehingga peserta didik cenderung diam saat guru menjelaskan materi pelajaran. Selain itu, kolaborasi seperti diskusi kelompok, masih terbatas dalam intensitasnya, seperti yang dapat dilihat dari kesadaran kelompok masih rendah karena kurang aktifnya peserta didik ketika diskusi. Hal ini menyebabkan siswa kurang paham mengenai materi yang diajarkan, siswa menjadi pasif dan beberapa diantaranya merasa enggan untuk menyampaikan pendapatnya. Selain itu, siswa juga mudah merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan data nilai ulangan mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dijadikan acuan peneliti sebagai nilai pra-siklus, peneliti menemukan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang ditetapkan. Dari total 30 siswa, hanya 9 anak (30%) yang telah mencapai KKM, sementara 21 anak (70%) yang mencapai KKM. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V masih rendah.

Siklus 1

Siklus 1 dilaksanakan di kelas V dengan jumlah 30 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam empat tahap yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), pengamatan (observation), refleksi (reflection).

Langkah perencanaannya meliputi 1) peneliti membuat rencana pembelajaran berupa modul ajar yang menerapkan model pembelajaran PBL berbasis game edukatif, 2) Peneliti menyiapkan media pembelajaran yang digunakan dalam game, 3) Peneliti menyiapkan instrument tes sebagai alat evaluasi, 4) Peneliti mempersiapkan materi yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, 5) Peneliti juga menyiapkan bahan ajar sebagai pendukung kegiatan belajar.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti melaksanakan rencana pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Tindakan yang dilakukan berupa penerapan model pembelajaran sesuai dengan perencanaan. Kegiatan pendahuluan terdiri atas beberapa kegiatan meliputi doa bersama, presensi kehadiran siswa, apersepsi pembelajaran, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Kegiatan dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu orientasi masalah, di mana siswa membaca teks dan berdiskusi untuk memahami isu yang diangkat dan untuk menggali pemahaman siswa. Selanjutnya yaitu game antar kelompok yang dimainkan oleh perwakilan

kelompok. Saat game berlangsung, siswa harus bekerja sama dengan kelompoknya untuk menyelesaikan tugas di papan tulis. Dan kelompok yang paling cepat menyelesaikan tugas serta jawabannya benar maka itulah pemenangnya. Kegiatan dilanjutkan dengan mengerjakan LKPD kelompok dan presentasi. Kegiatan ditutup dengan menarik kesimpulan, melakukan refleksi bersama, dan pengerjaan soal evaluasi.

Tahap pengamatan dilaksanakan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan oleh peneliti. Observasi dilakukan untuk memantau aktivitas siswa selama proses pembelajaran, dengan bantuan seorang observer. Pada tahap ini juga didapatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model PBL berbasis game edukatif. Hasil belajar siswa pada siklus 1 disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Siklus 1

Kategori	Nilai
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	30
Rata-Rata	78,3
Jumlah Siswa Tuntas	19
Jumlah Siswa Belum Tuntas	11
% Tuntas	63,3%
% Belum Tuntas	36,7%

Berdasarkan analisis data hasil belajar pada siklus I, diketahui bahwa 19 siswa telah mencapai ketuntasan, sementara 11 siswa lainnya masih belum tuntas. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 78,3. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan nilai pra-siklus. Penerapan model PBL berbasis game edukatif pada siklus I ini sudah berhasil mendorong motivasi belajar siswa, yang berdampak pada peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia. Meskipun pelaksanaan siklus I belum sepenuhnya optimal karena masih ada sebelas siswa yang belum mencapai KKTP, capaian hasil belajar sudah meningkat dari 30% menjadi 63,3%. Dengan perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran, hasil ini diharapkan akan lebih baik pada siklus II.

Pada tahap refleksi, peneliti melakukan analisis pada hasil observasi selama proses pembelajaran guna mengidentifikasi kelemahan-kelemahan yang muncul dalam kegiatan belajar mengajar. Refleksi dilakukan melalui diskusi bersama observer untuk mengevaluasi dan merumuskan perbaikan yang diperlukan. Temuan dari tahap ini kemudian menjadi dasar dalam melakukan perbaikan dan penyesuaian pada siklus selanjutnya.

Siklus II

Tindakan pada siklus II dilakukan karena berdasarkan hasil refleksi menunjukkan bahwa penerapan tindakan dalam siklus I memperoleh nilai yang belum maksimal atau masih rendah. Oleh karena itu, peneliti harus penerapan tindakan guna siklus berikutnya adalah siklus II. Dalam situasi ini, peneliti berupaya agar dapat memperbaiki mutu pembelajaran mengenai muatan pelajaran Bahasa Indonesia, melalui perbaikan kelemahan ataupun kekurangan pada siklus I. Hasil pembelajaran yang didapatkan pada siklus I tentu digunakan menjadi referensi supaya hasil belajar siklus II bisa meningkat untuk memenuhi tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Tindakan siklus II dilakukan dengan kembali mengimplementasikan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbasis game edukatif. Perbedaan pelaksanaan siklus 1 dan siklus II terletak pada pelaksanaan game dimana pada siklus 1 yang bermain game hanya perwakilan kelompok, namun pada siklus II pelaksanaan game dilakukan oleh semua anggota kelompok. Pada siklus ini juga dilaksanakan melalui empat tahapan yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengamatan (observation), refleksi (reflection).

Tahap perencanaan pada siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus sebelumnya, hanya saja terdapat beberapa perbaikan. Kegiatan perencanaan siklus II meliputi (1) penyusunan rencana pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran PBL berbasis game edukatif, (2) pembuatan media pembelajaran untuk game berupa popcorn kata, (3) penyusunan instrumen test, (4) menyiapkan materi dan bahan ajar yang akan digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Tahap pelaksanaan siklus II dilakukan dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sama dengan siklus I tetapi terdapat perbaikan pada pelaksanaan game sesuai dengan hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Tindakan yang dilakukan yaitu menerapkan model pembelajaran. Kegiatan pendahuluan terdiri atas beberapa kegiatan meliputi doa bersama, presensi kehadiran siswa, apersepsi pembelajaran, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Kegiatan dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu orientasi masalah, di mana siswa membaca teks dan berdiskusi untuk memahami isu yang diangkat dan untuk menggali pemahaman siswa. Selanjutnya yaitu game antar kelompok yang dimainkan oleh semua anggota kelompok. Saat game berlangsung, siswa harus bekerja sama dengan anggota kelompoknya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Dan kelompok yang paling cepat menyelesaikan tugas serta jawabannya benar maka itulah pemenangnya. Kegiatan dilanjutkan dengan mengerjakan LKPD kelompok dan presentasi. Kegiatan ditutup dengan menarik kesimpulan, melakukan refleksi bersama, dan pengerjaan soal evaluasi.

Pada tahap observasi siklus II, peneliti bersama observer melakukan pemantauan terhadap pelaksanaan tindakan perbaikan yang telah dirancang. Observasi difokuskan pada aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran, keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, serta efektivitas penerapan game edukatif yang dilaksanakan. Selain itu, peneliti mencatat interaksi antara guru dan siswa, maupun antar siswa selama pelaksanaan game berlangsung. Seluruh kegiatan pembelajaran diamati dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan, mencakup aspek ketercapaian tujuan pembelajaran, keaktifan siswa, serta respon siswa terhadap pembelajaran dan dalam pelaksanaan game. Pada tahap ini juga dilakukan analisis data tes hasil belajar siswa yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus 2

Kategori	Nilai
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	70
Rata-Rata	87,67
Jumlah Siswa Tuntas	27
Jumlah Siswa Belum Tuntas	3
% Tuntas	90%
% Belum Tuntas	10%

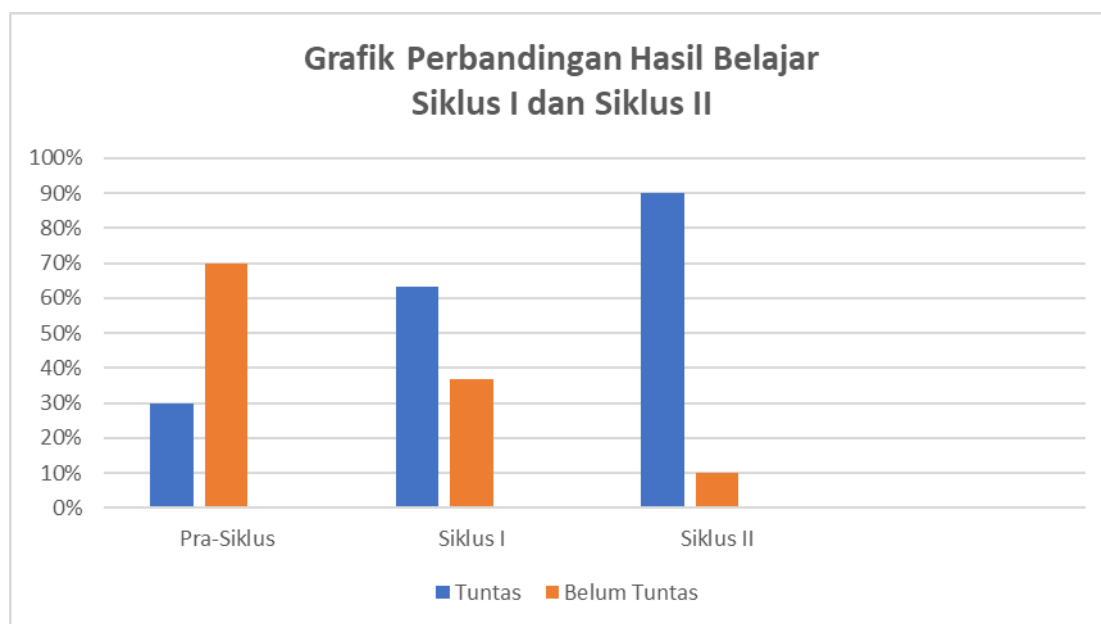
Berdasarkan tabel tersebut, hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan. Persentase ketuntasan pada siklus II yaitu 90%. Siswa yang tuntas pada siklus II sebanyak 27 siswa dan siswa yang belum tuntas yaitu 3 siswa. Peningkatan dengan nilai rata-rata pada siklus II sebesar 87,67. Hasil tersebut membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbasis game edukatif yang dilaksanakan mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Hasil refleksi terhadap pelaksanaan model PBL berbasis game edukatif pada siklus II menunjukkan hasil yang memuaskan, karena berhasil meningkatkan nilai Bahasa Indonesia siswa kelas V. Pada pembelajaran siklus II ini, terjadi perubahan yang cukup besar baik dalam sikap maupun hasil belajar siswa. Selama proses pembelajaran, siswa tampak antusias, aktif mengajukan pertanyaan, dan berani mengemukakan pendapat. Selain itu, siswa mulai terbiasa bekerja sama dan saling membantu dalam kelompok. Siswa juga terlihat sangat senang dan

bersemangat dalam pelaksanaan game. Penerapan model pembelajaran PBL berbasis game edukatif berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, sehingga pembelajaran terasa lebih bermakna bagi siswa.

PEMBAHASAN

Analisis data mengenai implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis game edukatif pada siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari perbandingan data hasil belajar, yakni dari 63,3% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Hal tersebut menunjukkan kenaikan yang signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis game edukatif berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih optimal. Berikut disajikan data antara siklus I dan siklus II:



Gambar 1. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan perbandingan data hasil belajar siswa, terlihat adanya peningkatan persentase yang signifikan antara siklus I ke siklus II. Hal ini terbukti dari hasil tes yang menunjukkan bahwa setelah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis game edukatif, hasil belajar siswa mengalami kenaikan dari 63,3% dengan nilai rata-rata 78,3 pada siklus I, menjadi 90% dengan nilai rata-rata 87,67 pada siklus II.

Seiring dengan meningkatnya hasil belajar siswa, aspek keaktifan siswa di dalam kelas juga mengalami peningkatan. Hal tersebut disebabkan karena penerapan game yang dilakukan secara berkelompok dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam menjawab dan menyelesaikan permasalahan. Terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh peran guru dalam proses pembelajaran. Tindakan yang dilakukan pada siklus II masih tetap menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis game edukatif namun dalam pelaksanaannya melibatkan semua siswa sehingga semua siswa dapat terlibat aktif yang pada akhirnya membantu mereka memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020), yang menyatakan bahwa sangat penting melibatkan siswa dalam pembelajaran. Mewujudkan pembelajaran yang aktif merupakan tujuan yang diinginkan oleh seluruh elemen Pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang dirancang oleh guru yang mengutamakan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sangat bergantung pada peran guru dalam merancang

pembelajaran yang baik sehingga tercapai proses yang efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Christanty & Cendana, 2021). Hal ini sesuai dengan yang peneliti lakukan yaitu menerapkan metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis game edukatif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Melalui penerapan PBL berbasis game edukatif, siswa tidak hanya diajak untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah, tetapi juga dilibatkan dalam aktivitas bermain yang menyenangkan dan memotivasi. Game edukatif dirancang sedemikian rupa agar selaras dengan permasalahan yang harus dipecahkan siswa, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan bermakna. Pembelajaran Berbasis game merupakan metode yang digunakan untuk menarik keterlibatan siswa dengan mengintegrasikan materi pembelajaran ke dalam bentuk permainan (Sindi et al., 2023). Strategi ini membuat siswa lebih antusias, fokus, dan berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian lain yang serupa yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Pamungkas et al., 2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media game edukasi snowbrawl dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (History, 2024) yang menyatakan bahwa Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh media game interaktif Educaplay secara signifikan meningkatkan pemahaman peserta didik kelas V. Hal ini juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hitung & Pecahan, 2023) yang menyatakan bahwa menggunakan model *Problem Based Learning* bermuatan gamification dapat meningkatkan hasil belajar. Paparan beberapa penelitian terdahulu tersebut juga memperkuat penelitian ini, peningkatan ketuntasan pada setiap siklus dan tercapainya indikator kinerja penelitian sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) melalui game edukatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis game edukatif efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 02 Kanigoro. Peningkatan hasil belajar terlihat dari kenaikan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan klasikal pada setiap siklusnya. Pada tahap pra- ketuntasan klasikal hanya mencapai 30% dengan 9 peserta didik dinyatakan tuntas sedangkan 21 peserta didik belum tuntas. Setelah penerapan tindakan pada siklus I, jumlah peserta didik yang mencapai KKM meningkat menjadi 19 peserta didik dengan ketuntasan klasikal 63,3%. Kemudian pada siklus II, jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 27 orang dengan persentase ketuntasan mencapai 90%. Selain itu, rata-rata nilai kelas juga menunjukkan peningkatan, yaitu dari 78,3 pada siklus I menjadi 87,67 pada siklus II. Dengan demikian indikator keberhasilan telah tercapai, baik dari segi rata-rata nilai maupun persentase ketuntasan belajar secara klasikal.

Berdasarkan temuan penelitian ini, peneliti merekomendasikan agar para pendidik terus berinovasi dalam merancang pembelajaran, termasuk dalam memilih model yang sesuai dengan karakteristik materi maupun peserta didik itu sendiri. Hal ini penting agar pengetahuan yang diperoleh siswa tidak hanya dipahami secara teoritis namun juga dapat diterapkan secara nyata dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnes, Hambali, & Arianto, J. (2023). Pengaruh Proses Pembelajaran PPKn Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 2 Pekanbaru.pdf. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 5488–5498. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/978>
- Alawiyin, E. K. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Sistem Reproduksi pada Manusia melalui Model Pembelajaran Problem Based Instruction. *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan*, 1(2), 400–417.
- Arifah, M. S., Wahyuti, S., Sadeli, E. H., & Fathoni, A. (2023). Penggunaan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Pa Cimakh Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas Iii Sdn 2 Sumampir Pada Tema 1 Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhhluk Hidup. *Journal of Professional Elementary Education*, 2(2), 192–203. <https://doi.org/10.46306/jpee.v2i2.49>
- Arisoy, B., & Aybek, B. (2021). The effects of subject-based critical thinking education in mathematics on students' critical thinking skills and virtues*. *Eurasian Journal of Educational Research*, 2021(92), 99–120. <https://doi.org/10.14689/ejer.2021.92.6>
- Atika, N., Ayu, N., & Murniati, N. (2024). Penerapan Model PBL Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Rejosari 01. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 11(1), 201–210.
- Christanty, Z. J., & Cendana, W. (2021). Creative of Learning Students Elementary Education UPAYA GURU MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA KELAS K1 DALAM PEMBELAJARAN SYNCHRONOUS. *Journal of Elementary Education*, 04(3), 337–347.
- Devi Sartika et al. (2023). Peran Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Madrasah. *Dirasah*, 6(2), 488–494.
- Dewi, C. A., Sayekti, I. C., & Khanifah, S. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 1 Metuk. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(3), 211–219.
- Fauzi, M. A. R., Azizah, S. A., Nurkholisah, N., Anista, W., & Utomo, A. P. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Game Edukatif dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi. *Jurnal Biologi*, 1(3), 1–11. <https://doi.org/10.47134/biology.v1i3.1965>
- History, A. (2024). 1,2,3,4. 7(4), 11–16.
- Hitung, O., & Pecahan, B. (2023). 1 , 2 , 3. 09(September), 2068–2077.
- Imami, N., & Zain, M. I. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran PBL dengan Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas V / B SDN 7 Cakranegara Tahun Ajaran 2024 / 2025.
- Iswara, S. N. W., Wahyudi, & Kusuma, D. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Tema 3 Subtema 2 Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Siswa Kelas Iv. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 388–396. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2268>
- Kusmiyati, K. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Bantuan Media Uno Stacko for Question Card Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Topik Bahasan Puisi Rakyat. *Sarasvati*, 3(2), 184. <https://doi.org/10.30742/sv.v3i2.1602>

- Kustiyani, L. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Perkembangbiakan Makhluk Hidup Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 5(1), 432–439. <https://doi.org/10.24176/jpp.v5i1.8658>
- Latifah, S., Koderi, Firdaos, R., Khoeriyah, E. T., Hidayah, N., & Ahmad, M. N. F. (2021). The influence of mobile instant messaging with scientific approach on students' critical-thinking skills in physics learning during covid-19 pandemic. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1796(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1796/1/012057>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Nurhayati, N., & Imron Rosadi, K. (2022). Determinasi Manajemen Pendidikan Islam: Sistem Pendidikan, Pengelolaan Pendidikan, Dan Tenaga Pendidikan (Literatur Manajemen Pendidikan Islam). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 451–464. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i1.1047>
- Pamungkas, D., Nugroho, A. A., & Sustaminawhanti, J. (2023). *Implementasi Model Problem Based Learning Berbantuan Snowbrawl untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI*. 1(2), 2812–2822. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/view/5441>
- Pendidikan, J., Islam, A., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., Syarif, N., & Jakarta, H. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis*. 15(1), 50–61.
- Purwanti, K. Y., & Rini, Z. R. (2022). Keefektifan Pbl Berbasis Games Berbantuan Brain Math Puzzle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sd. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 12(4), 300. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v12i4.39844>
- Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>
- Sadri, S., & Azmi, S. (2025). *Penerapan Model Problem Based Learning dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII F SMPN 6 Mataram Tahun Ajaran 2023 / 2024*. 10, 73–83.
- Sholeh, M. I. (2023). Strategi Efektif dalam Manajemen Pendidikan untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Tarbawi Ngabar: Jurnal of Education*, 4(2), 139–164. <https://doi.org/10.55380/tarbawi.v4i2.462>
- Sindi, S. L. B., Sofyan Iskandar, & Dede Trie Kurniawan. (2023). Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 9–16. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2504>
- Suriana, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Dengan Model Problem Based Learning. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 2(2), 265–277. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v2i2.430>
- Tyas, F. K., Muntholib, M., & Purwaningtyas, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) Berbasis Game “Meet The Right Couple” terhadap

- Motivasi Belajar Siswa pada Materi Elektrokimia. *Jurnal Beta Kimia*, 3(1), 86–93. <https://doi.org/10.35508/jbk.v3i1.11901>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Wabula, M., Papilaya, P. M., & Rumahlatu, D. (2020). Pengaruh model pembelajaran discovery learning berbantuan video dan problem based learning terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Edubiotik : Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*, 5(01). <https://doi.org/10.33503/ebio.v5i01.657>
- Wahyuningtyas, R., & Kristin, F. (2021). Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 49. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.32676>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>