

**Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta
Didik melalui Model *Game Based Learning* pada Kelas 2 SD
(Penanganan Peserta Didik Kinestetik)**

Cindy Rahmawati, Prihatin Sulistyowati, Hermin Suswati

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

cindy.rahma99@gmail.com

Abstract: *This classroom action research examines the implementation of the Game-Based Learning model to enhance Indonesian language learning outcomes among kinesthetic learners in grade 2 at SDN Bandungrejosari 3 Malang. The investigation was prompted by observations indicating that conventional teaching approaches failed to accommodate the dominant kinesthetic learning preferences of students, resulting in suboptimal academic performance. Employing a two-cycle intervention framework with distinct game-based activities integrated into language instruction, this study involved 28 second-grade students who predominantly exhibited kinesthetic learning tendencies. Data were systematically collected through pre-tests, post-tests, and structured observations of student engagement. The findings revealed a substantial improvement in learning outcomes, with class average scores progressively increasing from 47% at precycle to 75% at the conclusion of cycle 2, while learning mastery rates rose from 21.43% (6 students) to 71.42% (20 students). The integration of physically engaging activities such as "Trash Cleanup," word card games, "Froggy Jumps" interactive quizzes, and "Flash Card Fun" effectively accommodated kinesthetic learners' needs for movement and direct interaction with learning materials. This research contributes valuable insights into developing more responsive pedagogical approaches for diverse learning styles in elementary language education, demonstrating that strategically designed game-based activities can significantly enhance both engagement and academic achievement among kinesthetic learners.*

Key Words: *Game-based learning; Kinesthetic learners; Indonesian Language; Elementary education; Classroom action research*

Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini mengkaji penerapan model Pembelajaran Berbasis Permainan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di kalangan pembelajar kinestetik di kelas 2 di SDN Bandungrejosari 3 Malang. Investigasi ini didorong oleh pengamatan yang menunjukkan bahwa pendekatan pengajaran konvensional gagal mengakomodasi preferensi belajar kinestetik dominan siswa, yang mengakibatkan kinerja akademik yang suboptimal. Dengan menggunakan kerangka kerja intervensi dua siklus dengan berbagai kegiatan berbasis permainan yang terintegrasi ke dalam pengajaran bahasa, penelitian ini melibatkan 28 siswa kelas dua yang sebagian besar menunjukkan kecenderungan belajar kinestetik. Data dikumpulkan secara sistematis melalui tes awal, tes akhir, dan observasi terstruktur terhadap keterlibatan siswa. Temuan tersebut mengungkapkan peningkatan substansial dalam hasil belajar, dengan skor rata-rata kelas meningkat secara progresif dari 47% pada prasiklus menjadi 75% pada akhir siklus 2, sementara tingkat penguasaan belajar meningkat dari 21,43% (6 siswa) menjadi 71,42% (20 siswa). Integrasi aktivitas fisik yang melibatkan siswa seperti "Bersihkan Sampah", permainan kartu kata, kuis interaktif "Lompat Katak", dan "Kesenangan Kartu Flash" secara efektif mengakomodasi kebutuhan siswa kinestetik akan gerakan dan interaksi langsung dengan materi pembelajaran. Penelitian ini memberikan wawasan berharga dalam pengembangan pendekatan pedagogis yang lebih responsif untuk beragam gaya belajar dalam pendidikan bahasa dasar, yang menunjukkan bahwa aktivitas berbasis permainan

yang dirancang secara strategis dapat meningkatkan keterlibatan dan prestasi akademik siswa kinestetik secara signifikan.

Kata kunci: Game-based learning; Siswa kinestetik; Bahasa Indonesia; Pendidikan dasar; Penelitian tindakan kelas

Pendahuluan

Pembelajaran di jenjang sekolah dasar memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal ini menjadi krusial mengingat pada fase ini anak sedang mengembangkan berbagai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang akan menjadi fondasi bagi perkembangan selanjutnya (Hidayatulloh et al., 2023). Salah satu karakteristik belajar yang umum ditemui pada peserta didik sekolah dasar adalah gaya belajar kinestetik, di mana mereka cenderung lebih optimal dalam memahami materi ketika dilibatkan dalam aktivitas fisik dan pengalaman langsung (Mustafida, 2020). Peserta didik dengan preferensi kinestetik ini umumnya membutuhkan gerakan, manipulasi objek konkret, dan partisipasi aktif untuk dapat mengonstruksi pemahaman mereka dengan efektif.

Observasi awal yang dilaksanakan di kelas II SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan kecenderungan belajar kinestetik. Indikasi tersebut terlihat dari perilaku mereka yang aktif bergerak, sulit berkonsentrasi dalam waktu yang lama ketika duduk diam, serta cepat kehilangan fokus pada aktivitas pembelajaran yang bersifat monoton dan pasif. Peserta didik dengan karakteristik seperti ini membutuhkan strategi pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan mereka untuk bergerak dan berinteraksi secara fisik dengan lingkungan belajarnya. Menurut (Supit et al., 2023), ketidaksesuaian antara pendekatan pembelajaran dengan karakteristik gaya belajar peserta didik berpotensi menurunkan efektivitas proses pembelajaran dan berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran inti di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam pengembangan kemampuan komunikasi dan literasi peserta didik. Namun, pembelajaran bahasa Indonesia seringkali masih didominasi oleh metode konvensional yang cenderung tekstual dan kurang melibatkan aktivitas fisik (Sudarmo et al., 2021). Hal ini kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik kinestetik yang membutuhkan pendekatan pembelajaran lebih dinamis dan interaktif. Akibatnya, banyak peserta didik yang kurang termotivasi, kehilangan fokus, dan memilih bermain saat diberi tugas, sehingga berdampak pada suboptimalnya hasil belajar mereka (Prananda et al., 2024).

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dipandang relevan dengan karakteristik peserta didik kinestetik adalah model Game-Based Learning (GBL). Model ini mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna (Andika et al., 2025). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa model GBL dapat meningkatkan keterlibatan aktif, motivasi belajar, dan performa akademik peserta didik (Hermawan, 2024). Menurut (Indra et al., 2025), penerapan GBL memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar melalui

pengalaman langsung, mengeksplorasi konsep melalui aktivitas yang menstimulasi berbagai indera, dan mengembangkan pemahaman melalui interaksi sosial dengan teman sebaya.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, integrasi model GBL dapat memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berbahasa melalui berbagai aktivitas permainan yang melibatkan gerakan fisik. (Darwin et al., 2024) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan pada mata pelajaran

Bahasa Indonesia dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep kebahasaan karena disajikan dalam konteks yang otentik dan bermakna. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya diposisikan sebagai penerima informasi pasif, tetapi menjadi partisipan aktif yang terlibat dalam konstruksi pengetahuan mereka sendiri.

Data pra-penelitian di kelas II SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia belum optimal. Hal ini terlihat dari rendahnya persentase ketuntasan belajar pada tahap awal observasi. Kondisi ini memerlukan intervensi pedagogis yang sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar mereka. Mengacu pada penelitian (Nurjaya & Widiana, 2022), implementasi model pembelajaran yang selaras dengan gaya belajar dominan peserta didik dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan performa akademik mereka.

Implementasi model Game-Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik kinestetik menjadi fokus dalam penelitian ini. Melalui integrasi berbagai aktivitas permainan seperti "Bersih Sampah," permainan kartu kata, kuis interaktif "Froggy Jumps," dan "Suka-Suka Kartu Kilat," penelitian ini berupaya menciptakan lingkungan belajar yang mengakomodasi kebutuhan peserta didik untuk bergerak dan berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Menurut (Andriyani, 2023), aktivitas permainan yang dirancang secara sistematis dapat menstimulasi berbagai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik, sehingga memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih holistik dan komprehensif.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk: (1) menganalisis implementasi model Game-Based Learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas II SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang; (2) mengevaluasi peningkatan keterlibatan aktif peserta didik kinestetik melalui penerapan model Game-Based Learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia; dan (3) mengukur peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas II SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang melalui implementasi model Game-Based Learning. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh strategi pembelajaran yang efektif untuk mengakomodasi karakteristik peserta didik kinestetik, sehingga dapat mengoptimalkan proses dan hasil belajar Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini mengimplementasikan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui dua siklus intervensi untuk mengoptimalkan hasil belajar Bahasa

Indonesia peserta didik kinestetik kelas II SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang. Setiap siklus distrukturisasi menjadi dua pertemuan dengan integrasi model Game-Based Learning pada konten pembelajaran yang berbeda. Subjek penelitian melibatkan 28 peserta didik kelas 2B yang mayoritas menunjukkan kecenderungan belajar kinestetik, dibuktikan dari observasi awal terhadap perilaku belajar mereka yang aktif bergerak, sulit duduk diam dalam waktu lama, dan mudah teralihkan perhatiannya pada pembelajaran konvensional yang statis. Pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi sistematis terhadap keterlibatan peserta didik selama implementasi intervensi, pre-test di awal setiap siklus untuk mengidentifikasi pemahaman dasar, dan post-test di akhir siklus untuk mengukur progresivitas hasil belajar. Siklus pertama mengeksplorasi materi "Jenis-jenis Sampah & Cara Menghemat Air" pada pertemuan awal dan "Kalimat Ajakan dan

Kalimat Imbauan" pada pertemuan kedua, dengan mengintegrasikan permainan "Bersih Sampah" dan aktivitas menyusun kalimat menggunakan kartu kata. Sementara itu, siklus kedua berfokus pada materi "Eco Brick dan Mengenal Kosakata Baru" pada pertemuan pertama dan "Kata Ulang dan Tanda Hubung" pada pertemuan berikutnya, dengan implementasi kuis interaktif "Froggy Jumps" dan permainan "Suka-Suka Kartu Kilat". Analisis data dilakukan secara komparatif antara capaian pre-test dan post-test pada setiap siklus, serta evaluasi kualitatif terhadap dinamika keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Kriteria keberhasilan intervensi ditetapkan berdasarkan peningkatan persentase ketuntasan belajar peserta didik yang mencapai nilai minimum 75, serta transformasi positif dalam keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran. Melalui pendekatan metodologis ini, penelitian bertujuan menghasilkan formula pedagogis yang efektif untuk mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik kinestetik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Hasil dan Pembahasan

Implementasi model Game Based Learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas 2B SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dengan materi yang berbeda. Pada penelitian ini, data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik, serta observasi untuk menilai keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Pra Siklus

Kondisi awal pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2B SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang sebelum implementasi tindakan perlu diidentifikasi sebagai landasan diagnostik bagi intervensi pedagogis yang akan dilaksanakan. Observasi diagnostik dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap dinamika pembelajaran yang berlangsung selama 3 pertemuan reguler, interview tidak terstruktur dengan wali kelas, serta analisis dokumenter terhadap portofolio hasil belajar peserta didik pada periode sebelumnya. Penilaian awal ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi faktual pembelajaran serta memetakan karakteristik dominan peserta didik sebagai dasar pertimbangan dalam merancang intervensi yang tepat sasaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, teridentifikasi bahwa mayoritas peserta didik kelas 2B menunjukkan kecenderungan gaya belajar kinestetik. Hal ini dimanifestasikan melalui perilaku belajar yang menunjukkan kebutuhan akan aktivitas fisik, seperti sering berpindah tempat duduk, sulit berkonsentrasi ketika duduk diam dalam waktu lama, dan menunjukkan antusiasme yang signifikan pada aktivitas pembelajaran yang melibatkan gerakan. Peserta didik cenderung mengalami peningkatan perhatian ketika pembelajaran melibatkan manipulasi objek konkret dan partisipasi aktif. Sebaliknya, mereka menunjukkan penurunan signifikan pada tingkat atensi dan partisipasi ketika pembelajaran didominasi oleh aktivitas pasif seperti mendengarkan penjelasan atau mengerjakan tugas tertulis dalam durasi yang panjang.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang berlangsung sebelum implementasi tindakan masih didominasi pendekatan konvensional yang kurang mengakomodasi karakteristik peserta didik kinestetik. Aktivitas pembelajaran lebih banyak berfokus pada penugasan individu yang membutuhkan konsentrasi dalam posisi duduk statis, seperti membaca teks, menyimak penjelasan guru, dan mengerjakan latihan di buku. Keterbatasan variasi metode yang digunakan berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, yang ditunjukkan dengan perilaku seperti bermain sendiri, berbicara dengan teman, atau melakukan aktivitas lain yang tidak relevan dengan pembelajaran.

Data hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia sebelum implementasi tindakan menunjukkan pencapaian yang belum optimal. Dari total 28 peserta didik kelas 2B, hanya 6 peserta didik (21,43%) yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75, dengan rata-rata nilai kelas hanya mencapai 47%. Distribusi nilai peserta didik cenderung terkonsentrasi pada rentang 30-60, yang mengindikasikan adanya kesenjangan pemahaman yang signifikan antara ekspektasi kurikulum dengan capaian aktual peserta didik. Berdasarkan analisis soal yang diberikan, kesulitan dominan peserta didik terletak pada aspek pemahaman konsep kebahasaan, identifikasi jenis kalimat, dan aplikasi tata bahasa dalam konteks komunikasi tertulis.

Identifikasi permasalahan ini mengarah pada urgensi untuk mengimplementasikan pendekatan pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik dominan peserta didik. Model Game-Based Learning (GBL) dipilih sebagai alternatif intervensi pedagogis yang diharapkan dapat mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik kinestetik melalui integrasi aktivitas permainan yang melibatkan gerakan fisik ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, kondisi awal ini menjadi referensi penting dalam mengevaluasi efektivitas implementasi model GBL pada siklus-siklus berikutnya.

Siklus 1

Pada siklus 1 pertemuan pertama, pembelajaran dilaksanakan dengan materi "Jenis-jenis Sampah & Cara Menghemat Air". Sebelum memulai kegiatan inti, dilakukan pre-test untuk mengukur pemahaman awal peserta didik. Selanjutnya, pembelajaran dilakukan dengan mengimplementasikan game "Bersih Sampah" yang mengajak peserta didik untuk bergerak aktif dengan memotong, memilah, dan memasukkan gambar-gambar sampah ke dalam keranjang sesuai jenisnya. Aktivitas ini dirancang khusus untuk mengakomodasi gaya belajar kinestetik peserta didik.

Pada pertemuan kedua, materi yang dibahas adalah "Kalimat Ajakan dan Kalimat Imbauan". Pembelajaran diawali dengan penjelasan singkat tentang materi, kemudian dilanjutkan dengan permainan menyusun kalimat ajakan dan imbauan menggunakan kartu kata. Di akhir pertemuan, dilakukan post-test untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan model Game Based Learning. Tabel 1 berikut menunjukkan hasil belajar peserta didik pada siklus 1:

Tabel 1. Hasil Belajar Siklus 1

Indikator	Pre-test (Pertemuan 1)	Post-test (Pertemuan 2)	Peningkatan
Rata-rata Nilai	49%	67%	18%
Ketuntasan Belajar	10,71%	53,57%	42,86%

Siklus 2

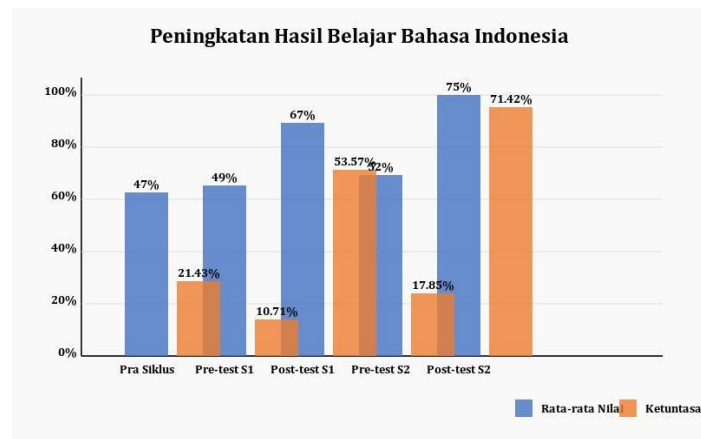
Pembelajaran pada siklus 2 pertemuan pertama mengangkat materi "Eco Brick dan Mengenal Kosakata Baru". Setelah pelaksanaan pre-test, pembelajaran dilanjutkan dengan implementasi kuis interaktif "Froggy Jumps" dari Educaplay. Melalui permainan ini, peserta didik belajar mengenal kosakata baru melalui aktivitas yang melibatkan gerakan fisik.

Pada pertemuan kedua, materi yang disampaikan adalah "Kata Ulang dan Tanda Hubung". Setelah penjelasan singkat tentang materi, pembelajaran dilanjutkan dengan permainan "Suka-Suka Kartu Kilat" di mana peserta didik secara berkelompok menyusun kalimat berdasarkan kata ulang yang diperoleh, kemudian memasukkannya ke dalam keranjang kelompok. Di akhir pertemuan, dilakukan post-test untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Tabel 2 berikut menunjukkan hasil belajar peserta didik pada siklus 2:

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus 2

Indikator	Pre-test (Pertemuan 1)	Post-test (Pertemuan 2)	Peningkatan
Rata-rata Nilai	52 %	75 %	23 %
Ketuntasan Belajar	17,85%	71,42%	53,57%

Berikut ilustrasi peningkatan hasil belajar dan ketuntasan belajar untuk pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 :



Gambar 1. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik

Grafik di atas mengilustrasikan progresivitas capaian hasil belajar peserta didik dari pra siklus hingga post-test siklus 2. Terdapat peningkatan yang konsisten pada rata-rata nilai kelas, yakni dari 47% pada pra siklus, meningkat menjadi 49% pada pre-test siklus 1, kemudian 67% pada post-test siklus 1, dilanjutkan dengan 52% pada pre-test siklus 2, dan mencapai puncaknya pada 75% di post-test siklus 2. Pola serupa juga terlihat pada persentase ketuntasan belajar yang mengalami kenaikan signifikan dari 21,43% (6 peserta didik) pada pra siklus menjadi 71,42% (20 peserta didik) pada post-test siklus 2. Data ini mengkonfirmasi efektivitas implementasi model Game-Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas 2B SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas 2B SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang melalui implementasi model Game Based Learning. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan hasil pre-test dan post-test pada setiap siklus, serta perbandingan antar siklus. Pada siklus 1, rata-rata nilai meningkat dari 49% saat pre-test menjadi 67% pada post-test, dengan peningkatan ketuntasan belajar dari 10,71% (3 peserta didik) menjadi 53,57% (15 peserta didik). Meskipun terjadi peningkatan, ketuntasan belajar pada siklus 1 masih belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Hal ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk adaptasi peserta didik dengan model pembelajaran baru.

Pada siklus 2, terjadi peningkatan yang lebih signifikan dengan rata-rata nilai naik dari 52% saat pre-test menjadi 75% pada post-test, dan ketuntasan belajar meningkat dari 17,85% (5 peserta didik) menjadi 71,42% (20 peserta didik). Hasil ini menunjukkan bahwa model Game Based Learning yang diimplementasikan secara konsisten dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar ini sejalan dengan

temuan (Winatha & Setiawan, 2020) yang menyatakan bahwa model Game Based Learning memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Lebih lanjut, (Wardani & Kiptiyah, 2024) dalam penelitiannya juga menemukan bahwa model pembelajaran Game Based Learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Aspek penting yang memengaruhi keberhasilan implementasi model Game Based Learning dalam penelitian ini adalah kesesuaian aktivitas pembelajaran dengan karakteristik peserta didik kinestetik. Sebagaimana diungkapkan oleh (Prananda et al., 2025), Game Based Learning berpotensi memperbaiki motivasi belajar dengan mengurangi kebosanan, meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik, serta memperkuat keterampilan sosial dan kerja sama. Dalam konteks penelitian ini, permainan "Bersih Sampah", aktivitas menyusun kalimat dengan kartu kata, kuis interaktif "Froggy Jumps", dan permainan "Suka-Suka Kartu Kilat" dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan peserta didik untuk bergerak dan terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Peningkatan keterlibatan aktif peserta didik juga menjadi faktor pendukung dalam peningkatan hasil belajar. Sebagaimana dijelaskan oleh (Muzakka et al., 2025), GBL menciptakan lingkungan pembelajaran interaktif dan menyenangkan yang dapat memperkuat motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari antusiasme peserta didik ketika mengikuti permainan yang diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pada siklus 1, meskipun terjadi peningkatan keterlibatan peserta didik, beberapa tantangan masih ditemui, seperti kelas yang cenderung ramai dan kurang kondusif selama permainan "Bersih Sampah". Hal ini sejalan dengan temuan (Lestari et al., 2024) yang menyatakan bahwa penerapan Game Based Learning memang mampu meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar, namun perlu diimbangi dengan pengelolaan kelas yang efektif. Pada siklus 2, tantangan serupa muncul selama implementasi kuis interaktif "Froggy Jumps", di mana kelompok yang belum mendapat giliran cenderung kurang menyimak teman yang sedang bermain. Hal ini menjadi catatan penting bagi peneliti untuk meningkatkan strategi pengelolaan kelas dalam implementasi model Game Based Learning. Namun, secara keseluruhan, permainan "Suka-Suka Kartu Kilat" pada pertemuan kedua siklus 2 dapat berjalan dengan lebih kondusif, dengan peserta didik yang lebih fokus dan mampu bekerja sama dengan baik.

Penelitian ini juga menemukan bahwa integrasi elemen permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung. Sebagaimana diungkapkan oleh (Fitriyaa et al., 2022), guru dituntut untuk dapat membuat siswa menangkap pelajaran dengan cara yang cukup khas dan menyenangkan sehingga mereka menikmati dan merasa senang. Dalam penelitian ini, aktivitas permainan yang dirancang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memfasilitasi peserta didik untuk memahami konsep-konsep kebahasaan melalui pengalaman langsung. Hasil penelitian ini juga selaras dengan temuan (Widiana, 2022) yang menyimpulkan bahwa penerapan gamebased learning dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa. Peningkatan pemahaman konsep ini terlihat dari hasil post-test yang menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan dengan pre-test pada setiap siklus.

Secara keseluruhan, implementasi model Game Based Learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2B SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang telah berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 49% pada pre-test siklus 1 menjadi 75% pada posttest siklus 2, serta peningkatan ketuntasan belajar dari 10,71% (3 peserta didik) pada pre-test siklus 1 menjadi 71,42% (20 peserta didik) pada post-test siklus 2. Temuan ini memperkuat hasil penelitian (Friska et al., 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis game edukasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta penelitian (Agustina et al., 2023) yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui implementasi model pembelajaran dengan games tournaments. Sebagaimana diungkapkan (Prananda et al., 2025), integrasi game edukatif ke dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang pada gilirannya berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.

Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas ini menghasilkan beberapa kesimpulan substantif terkait implementasi model Game-Based Learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi peserta didik kinestetik di kelas 2 SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang. Pertama, model Game-Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia, yang

diindikasikan oleh peningkatan signifikan pada rata-rata nilai kelas dari 47% pada pra siklus menjadi 75% pada post-test siklus 2. Kenaikan persentase ketuntasan belajar yang mencapai 50% (dari 21,43% pada pra siklus menjadi 71,42% pada post-test siklus 2) mengkonfirmasi bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan mampu mengoptimalkan performa akademik peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Implikasi pedagogis dari penelitian ini adalah urgensi untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran yang responsif terhadap karakteristik dominan peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang sering diasosiasikan dengan aktivitas pasif seperti membaca dan menulis perlu direkonstruksi melalui integrasi elemen permainan yang melibatkan gerakan fisik, sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik kinestetik. Selain itu, penelitian ini menggarisbawahi pentingnya variasi metode pembelajaran sebagai strategi untuk mengoptimalkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Untuk pengembangan penelitian selanjutnya, beberapa aspek yang perlu dieksplorasi lebih mendalam antara lain: (1) desain aktivitas Game-Based Learning yang lebih komprehensif dan terstruktur untuk mengakomodasi seluruh aspek keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis); (2) integrasi teknologi digital dalam implementasi model Game-Based Learning untuk meningkatkan variasi dan efektivitas pembelajaran; (3) pengembangan instrumen asesmen yang lebih holistik untuk mengukur perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik dalam pembelajaran berbasis permainan; dan (4) eksplorasi dampak jangka panjang dari implementasi model Game-Based Learning terhadap perkembangan keterampilan berbahasa peserta didik secara komprehensif. Melalui eksplorasi aspek-aspek tersebut, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas model Game-Based Learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Agustina, L., Prihanta, W., & Safitri, F. (2023). UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI KOSAKATA BARU MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PBL DENGAN GAMES TOURNAMENTS PADA KELAS 2 SDN JUNREJO 2 BATU. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4760–4773.
- Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi Literatur Review : Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 799–812.
- Andriyani. (2023). Stimulation of Cognitive and Psychomotor Capability by GameBased Learning with Computational Thinking Core. *Mathematics TeachingResearch Journal*, 15(5), 76–104.
- Darwin, Bahari, Y., Warneri, & Juhata. (2024). Literatur Review : Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 5066–5076.
- Fitriyaa, Putri, A. Y., & Segoh, D. (2022). STRATEGI PENGAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN MEDIA GAME. *Jurnal Etnolingual*, 8(2), 141–167. <https://doi.org/10.20473/etno.v8i2.49722>

- Friska, S. Y., Salahuddin, A., & Rosada, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game Edukasi Berbantu Canva Dalam Kurikulum Merdeka. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 134–138. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.445>
- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran. *Communnity Development Journal*, 5(1), 1263–1269.
- Hidayatulloh, I., Kurniati, & Maimunah. (2023). Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 3(1), 123–127.
- Indra, S., Sujadi, E., & Putra, H. P. (2025). Evaluasi Dampak Game Based Learning dalam Era Pendidikan Digital : Systematic Literature Review. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 17(1), 1–21. <https://ejurnal.iainsorong.ac.id/index.php/Al-Riwayah>
- Lestari, W., Meisaraoh, P., Rohmah, S., Milasari, N., Kholifah, N., & Itsnaini, A. (2024). PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA MI MA'ARIF CANDIREJO. *PRAXIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 67–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.47776/praxis.v3i2.1360>
- Mustafida, F. (2020). Kajian Media Pembelajaran Berdasarkan Kecenderungan Gaya Belajar Peserta Didik Sd/Mi. *Madrasah*, 6(1), 20. <https://doi.org/10.18860/jt.v6i1.3291>
- Muzakka, M. N., Aulia, N., & Putri, S. A. (2025). Game Based Learning Sebagai Media Pengoptimalan Keterampilan 4C. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 3(1), 249–256. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/bima.v3i1.1562>
- Nurjaya, I. G., & Widian, I. W. (2022). The Study of Indonesian Language Learning in Elementary Schools: Student Interaction and Learning Style. *Journal of Psychology and Instruction*, 5(2), 55–66. <https://doi.org/10.23887/jpai.v5i2.47412>
- Prananda, G., Isriani, W. P., Huda, N., Efrina, G., & Fauzi, M. S. (2025). Pelatihan Penggunaan Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Prestasi Siswa Bagi Guru Di Tingkat Dasar. *Journal of Human And Education*, 5(1), 67–70.
- Prananda, G., Judijanto, L., Stavini, A., Aristanto, Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). EVALUASI LITERATUR TERHADAP PENGARUH GAME-BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 388–401.
- Sudarmo, S., Arifin, A., Jacob Pattiasina, P., Wirawan, V., & Aslan, A. (2021). The Future of Instruction Media in Indonesian Education: Systematic Review. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1302–1311. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.542>
- Supit, D., Melianti, M., Lasut, E. M. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(3), 6994–7003. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1487>
- Wardani, M. E., & Kiptiyah, S. M. (2024). Game-Based Learning Model with Baamboozle Media Based on Artificial Intelligence Increases Student Engagement and Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 293–303. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141>
- Widian, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah

- Dasar. Jurnal Edutech Undiksha, 10(1), 1–10.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- 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.p198206>