

**Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dengan
Permainan *Mystery Word* untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa Kelas 5B SDN Bandungrejosari 4**

Nora Fatikha Asyrofia, Arnelia Dwi Yasa, Fathol Mudzakir

*Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
norafatikha@gmail.com*

Abstract: : *This classroom action research aims to improve the learning outcomes and motivation of 5B grade students of SDN Bandung Rejosari 4 through the application of the Game Based Learning model with the Mystery Words game. The research was conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The results of the study showed a significant increase in student learning outcomes. The class average score increased from 61 in the pre-cycle to 75.8 in Cycle I, and reached 81.6 in Cycle II. The highest student score increased from 85 to 90, and then 95. Meanwhile, the lowest score also increased from 20 in the pre-cycle to 45 in Cycle I, and rose to 60 in Cycle II. The number of students who achieved learning mastery increased from 12 people (48%) in the pre-cycle to 19 people (76%) in Cycle I, and reached 23 people (92%) in Cycle II. Furthermore, students' learning motivation also showed an increase, from the "Sufficient" category with an average score of 60.25 in the pre-cycle, to the "Good" category with a score of 72.46 in Cycle I, and then to the "Very Good" category with a score of 85.71 in Cycle II. These findings indicate that the Game-Based Learning model with the Mystery Words game is effective in improving student learning outcomes and motivation.*

Key Words: *Games-Based Learning; Learning Outcomes; Mystery Words*

Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa kelas 5B SDN Bandung Rejosari 4 melalui penerapan model Game Based Learning dengan permainan Mystery Words. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 61 pada prasiklus menjadi 75,8 di Siklus I, dan mencapai 81,6 di Siklus II. Nilai tertinggi siswa meningkat dari 85 menjadi 90, dan kemudian 95. Sementara itu, nilai terendah juga mengalami kenaikan dari 20 pada pra-siklus menjadi 45 di Siklus I, dan naik menjadi 60 pada Siklus II. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar bertambah dari 12 orang (48%) pada pra-siklus menjadi 19 orang (76%) pada Siklus I, dan mencapai 23 orang (92%) pada Siklus II. Selain itu, motivasi belajar siswa juga menunjukkan peningkatan, dari kategori "Cukup" dengan skor rata-rata 60,25 pada prasiklus, menjadi kategori "Baik" dengan skor 72,46 pada Siklus I, dan meningkat menjadi kategori "Sangat Baik" dengan skor 85,71 pada Siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa model Game Based Learning dengan permainan Mystery Words efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: Games Based Learning; Hasil belajar; Mystery Words

Pendahuluan

Pendidikan adalah peningkatan pengetahuan yang terus menerus dengan stimulus oleh pendidik, lingkungan dan kebiasaan. Pendidikan sebagai Upaya dalam meningkatkan kualitas diri sebagai manusia. Inovasi pembelajaran menjadi kebutuhan dasar untuk meningkatkan kualitas Pendidikan, khususnya dijenjang sekolah dasar. Salah satu tantangan utama dalam

pembelajaran di sekolah dasar adalah menjaga motivasi dan hasil belajar dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal di kelas 5B SDN Bandungrejosari 4, ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih belum optimal. Data nilai sumatif BAB data menunjukkan dari 25 siswa hanya 13 anak yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75, sedangkan 12 siswa lainnya masih berada di bawah KKM. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain model pembelajaran yang kurang variatif, media pembelajaran yang kurang interaktif, serta rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Hasil wawancara bersama dengan guru kelas 5B menjelaskan bahwa siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Siswa kurang antusias dengan pembelajaran metode ceramah dan penugasan. Oleh karena itu, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang berdampak pada hasil belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendidik perlu berinovasi dalam model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Game Based Learning (GBL) adalah salah satu model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses pembelajaran. Menurut Rahayu et al (2024) model pembelajaran Games Based Learning dapat meningkatkan motivasi, keaktifan dan hasil belajar siswa sekolah dasar karena menyajikan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Model pembelajaran ini berisi tantangan, aturan, interaksi, dan kolaborasi sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Winartha et al (2020).

Salah satu penerapan Game Based Learning adalah permainan Mystery Words. Mystery Words adalah permainan dengan menggunakan kemampuan berpikir cepat dengan menebak kata sesuai petunjuk yang telah diberikan. Permainan Mystery Words melibatkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kemampuan berkolaborasi. Diharapkan melalui permainan ini siswa dapat meningkatkan kemampuan kognitif maupun sosialnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning dengan permainan Mystery Word untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5B SDN Bandungrejosari 4". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar melalui model Game Based Learning dengan permainan Mystery Words. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk : (1) untuk menggambarkan penerapan model Game Based Learning dengan permainan Mystery Words pada siswa kelas 5B SDN Bandungrejosari 4. (2) untuk mengevaluasi hasil belajar siswa setelah penerapan model Game Based Learning dengan permainan Mystery Words.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi penulis maupun pembaca. Bagi penulis penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan menjadi pendidik yang berinovasi di setiap pembelajarannya khususnya untuk anak didik di kelas 5B. Bagi pembaca penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan tentang implementasi model Games based learning dalam konteks sekolah dasar. Bagi guru penelitian ini bermanfaat sebagai referensi pembelajaran inovatif. Bagi sekolah penelitian ini dapat

berkontribusi dalam Upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan pencapaian tujuan Pendidikan secara keseluruhan.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection). Pemilihan metode PTK didasarkan pada pertimbangan bahwa penelitian ini ditujukan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang spesifik di kelas 5B SDN Bandung Rejosari 4, khususnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan yang telah disebutkan sebelumnya. Pelaksanaan penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya jika indikator keberhasilan belum tercapai pada siklus sebelumnya, hal ini sesuai dengan pendapat Utomo et al (2024)

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya dari bulan Februari hingga Maret 2025. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan rincian siklus I dilaksanakan pada minggu kedua bulan Februari 2025, sedangkan siklus II dilaksanakan pada minggu kedua bulan Maret 2025. Penelitian dilaksanakan di SDN Bandung Rejosari 4 yang beralamat di Jalan Danuri No.18, Bandungrejosari, Kecamatan Sukun, Kota Malang, Provinsi Jawa Timur. Sekolah ini dipilih karena berdasarkan observasi awal ditemukan permasalahan pembelajaran yang perlu ditangani, yaitu rendahnya hasil belajar siswa kelas 5B.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5B SDN Bandungrejosari 4 tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 25 siswa, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Karakteristik siswa di kelas ini tergolong heterogen dalam hal kemampuan akademik, latar belakang sosial ekonomi, dan gaya belajar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Observasi: Dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan model Game Based Learning dengan permainan Mystery Words. Observasi dilakukan oleh kolaborator (guru kelas lain) menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.
2. Tes: Digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model Game Based Learning dan permainan Mystery Words. Tes diberikan pada setiap akhir siklus dalam bentuk soal pilihan ganda.
3. Dokumentasi: Berupa foto dan video selama proses pembelajaran untuk mendokumentasikan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran.
4. Catatan Lapangan: Digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian penting yang tidak tercakup dalam lembar observasi, seperti respons siswa yang unik, kendala teknis, atau hal-hal tidak terduga yang muncul selama pembelajaran

Penelitian ini dinyatakan berhasil jika memenuhi indikator sebagai berikut:

1. Indikator Proses:

- a. Aktivitas guru dalam menerapkan model Game Based Learning dengan permainan Mystery Words mencapai kriteria "baik" dengan persentase lebih dari 80%.
- b. Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran mencapai kriteria "aktif" dengan persentase lebih dari 80%.

2. Indikator Hasil:

- a. Nilai rata-rata kelas mencapai lebih dari 75.
- b. Ketuntasan belajar klasikal mencapai lebih dari 80%, artinya minimal 80% dari jumlah seluruh siswa telah mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 75.

Jika indikator keberhasilan tersebut belum tercapai pada siklus I, maka penelitian dilanjutkan ke siklus II. Penelitian dihentikan jika indikator keberhasilan telah tercapai.

Tabel 1. Skala Rentang Nilai

76- 100	Sangat baik
56-75	Baik
40-55	Cukup
0-39	Sangat Kurang

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 siklus, dengan diawali tahap pra siklus untuk mengetahui permasalahan awal peserta didik. Kemudian, dilanjutkan siklus I dan siklus II. Kedua siklus tersebut untuk meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan model Games Based Learning dengan permainan Mystery Words.

1. Pra Siklus

Kondisi awal sebelum dilaksanakannya tindakan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas 5B SDN Bandungrejosari 4 masih belum optimal. Berdasarkan data nilai ulangan harian yang diperoleh, dari 25 siswa hanya 12 siswa (48%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, sedangkan 13 siswa lainnya (52%) masih berada di bawah KKM. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 85, nilai terendah 20, dan nilai rata-rata kelas 61. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Pra-Siklus

Rentang nilai	kategori	Frekuensi	Presentase
76-100	Sangat Baik	12	48%
56-75	Baik	5	20%
40-55	Cukup	5	20%
0-39	Sangat Kurang	3	12%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai dalam kategori "Sangat Baik" sebanyak 12 siswa (48%), kategori "Baik" sebanyak 5 siswa (20%), kategori "Cukup" sebanyak 5 siswa (20%), dan kategori "Sangat Kurang" sebanyak 3 siswa (12%). Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (50%) memperoleh nilai dalam kategori "Baik", namun masih perlu ditingkatkan agar mencapai ketuntasan klasikal yang diharapkan yaitu 80% siswa mencapai KKM.

2. Siklus I

Hasil observasi pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran dibandingkan dengan kondisi awal. Siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, khususnya saat bermain Mystery Words. Interaksi antar siswa dalam kelompok juga lebih intensif. Namun, masih terdapat beberapa kendala seperti:

1. Beberapa kelompok masih kebingungan dengan aturan permainan Mystery Words
 2. Alokasi waktu untuk diskusi kelompok dan presentasi kurang efektif
 3. Beberapa siswa masih mendominasi dalam kelompok, sementara yang lain cenderung pasif
 4. Pengelolaan kelas saat permainan berlangsung masih kurang optimal
- Berdasarkan hasil tes evaluasi pada Siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kondisi awal. Dari 25 siswa, sebanyak 19 siswa (76%) telah mencapai KKM, sedangkan 6 siswa (24%) masih belum mencapai KKM. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 90, nilai terendah 45, dan nilai rata-rata kelas 75,8. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 28% dari kondisi awal yang hanya 48%.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Siklus I

Rentang nilai	kategori	Frekuensi	Presentase
76-100	Sangat Baik	19	76%
56-75	Baik	3	12%
40-55	Cukup	3	12%
0-39	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pada Siklus I, dapat diidentifikasi beberapa kekuatan dan kelemahan dalam pelaksanaan tindakan sebagai berikut:

Kekuatan:

1. Model Game Based Learning dengan permainan Mystery Words berhasil meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran
2. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kondisi awal
3. Interaksi antar siswa dalam kelompok meningkat
4. Siswa lebih aktif dalam mengonstruksi pengetahuan melalui permainan dan diskusi

Kelemahan:

1. Beberapa siswa masih belum memahami dengan baik aturan permainan Mystery Words
2. Pengelolaan waktu kurang efektif, terutama saat diskusi kelompok dan presentasi
3. Partisipasi siswa dalam kelompok belum merata
4. Ketuntasan klasikal belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan (80%)

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, perlu dilakukan perbaikan pada Siklus II antara lain:

1. Menjelaskan kembali aturan permainan Mystery Words dengan lebih detail dan disertai contoh konkret
2. Meningkatkan efisiensi pengelolaan waktu dengan memberikan batasan waktu yang jelas untuk setiap tahap kegiatan
3. Memberikan peran yang lebih spesifik kepada setiap anggota kelompok untuk memastikan partisipasi yang merata
4. Memodifikasi tingkat kesulitan permainan Mystery Words agar lebih menantang namun tetap dapat dijangkau oleh semua siswa

3. Siklus II

Hasil observasi pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam aktivitas siswa dibandingkan dengan Siklus I. Siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan terorganisir dalam mengikuti pembelajaran. Interaksi antar siswa dalam kelompok lebih efektif dengan partisipasi yang lebih merata dari setiap anggota kelompok. Pengelolaan waktu juga lebih efisien dengan batasan waktu yang jelas untuk setiap tahap kegiatan.

Berdasarkan hasil tes evaluasi pada Siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan Siklus I. Dari 25 siswa, sebanyak 23 siswa (92%) telah mencapai KKM, sedangkan 2 siswa (8%) masih belum mencapai KKM. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 95, nilai terendah 65, dan nilai rata-rata kelas 81,6. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 16% dari Siklus I yang hanya 76%.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Siklus II

Rentang nilai	kategori	Frekuensi	Presentase
76-100	Sangat Baik	23	92%
56-75	Baik	2	8%
40-55	Cukup	0	0%
0-39	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pada Siklus II, dapat diidentifikasi beberapa hal sebagai berikut:

1. Model Game Based Learning dengan permainan Mystery Words berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan
2. Ketuntasan klasikal telah mencapai 89,29%, melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan (80%)
3. Motivasi belajar siswa meningkat dalam kategori "Sangat Baik"
4. Partisipasi siswa dalam kelompok lebih merata dengan adanya pembagian peran yang spesifik
5. Pengelolaan waktu lebih efektif dengan batasan waktu yang jelas untuk setiap tahap kegiatan

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini telah berhasil mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Perbandingan hasil belajar dari kondisi awal (Pra siklus), Siklus I, dan Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Aspek	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	85	90	95
Nilai Terendah	20	45	60
Nilai Rata – rata	61	75,8	81,6
Jumlah Siswa Tuntas	12	19	23
Presentase	48%	76%	92%
Ketuntasan			

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dari kondisi awal hingga Siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata, jumlah siswa yang tuntas, dan persentase ketuntasan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning dengan permainan Mystery Words dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5B SDN Bandungrejosari 4. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas dari 61, pada kondisi awal menjadi 75,8 pada Siklus I, dan meningkat lagi menjadi 81,6 pada Siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan dari 48% pada kondisi awal menjadi 76% pada Siklus I, dan mencapai 90% pada Siklus II.

Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena model Game Based Learning dengan permainan Mystery Words memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Sesuai dengan pendapat Whinata & Setiawan (2020) Salah satu model pembelajaran inovatif yang melibatkan mahasiswa dalam kegiatan pemecahan masalah serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk belajar secara mandiri dan mengembangkan metode belajarnya sendiri adalah game-based learning, hal ini juga sesuai dengan pendapat Yustina et al (2023). Model pembelajaran ini mendukung mahasiswa dalam membangun pengalaman belajar yang bermakna serta merangsang perkembangan mereka melalui aktivitas yang menyenangkan. Pengalaman belajar yang menyenangkan ini berkontribusi pada peningkatan minat dan motivasi mahasiswa. Ketika minat dan motivasi meningkat, hal tersebut akan menumbuhkan rasa ingin tahu yang kemudian mendorong mereka untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut dan mendalam terhadap materi yang telah dipelajari.

Selain itu, sistem pemberian petunjuk secara bertahap dalam permainan Mystery Words membantu siswa untuk membangun pemahaman konsep secara sistematis. Siswa terlatih untuk menghubungkan informasi yang mereka miliki dengan petunjuk baru yang diberikan, sehingga terjadi proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan sebagaimana teori konstruktivisme Piaget. Hal ini sejalan dengan pendapat Vygotsky bahwa interaksi sosial dan scaffolding (bantuan bertahap) memainkan peran penting dalam perkembangan kognitif anak.

Model Game Based Learning dengan permainan Mystery Words terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5B SDN Bandung Rejosari 4. Efektivitas ini dapat

dilihat dari peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa dari kondisi awal hingga Siklus II.

Keefektifan model ini tidak terlepas dari karakteristik permainan Mystery Words yang menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam pembelajaran. Secara kognitif, siswa dilatih untuk berpikir kritis, analitis, dan sistematis dalam mengidentifikasi kata berdasarkan petunjuk. Secara afektif, permainan ini menumbuhkan sikap kerjasama, toleransi, dan sportivitas. Secara psikomotor, siswa terlibat aktif dalam kegiatan fisik seperti menulis, menempel, dan mempresentasikan hasil diskusi.

Permainan Mystery Words juga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih dalam tahap operasional konkret. Menurut Piaget, anak pada tahap ini belajar dengan baik melalui aktivitas langsung dan pengalaman konkret. Permainan Mystery Words memberikan pengalaman belajar yang konkret melalui kartu kata dan petunjuk visual yang membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dalam materi pembelajaran.

Keberhasilan penelitian ini dipengaruhi oleh sejumlah faktor, di antaranya:

1. Desain permainan yang sesuai dengan karakter siswa. Permainan Mystery Words dirancang dengan menyesuaikan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas 5 SD, sehingga tingkat kesulitan permainan tetap dalam jangkauan kemampuan mereka.
2. Kolaborasi dan kerja sama dalam tim. Pengelompokan siswa secara heterogen dan pembagian peran yang jelas mendorong terjadinya kerja sama tim yang solid. Setiap siswa memegang tanggung jawab tertentu yang berkontribusi terhadap keberhasilan kelompok.
3. Pemberian umpan balik secara langsung. Selama pelaksanaan permainan Mystery Words, siswa menerima tanggapan langsung atas jawaban mereka, baik dari guru maupun kelompok lain. Hal ini memungkinkan siswa segera memahami apakah jawaban mereka benar atau perlu diperbaiki.
4. Persaingan yang sehat. Unsur kompetisi dalam permainan, khususnya pada sesi "Challenge Round" di Siklus II, menciptakan iklim persaingan yang positif dan memacu siswa untuk menampilkan kemampuan terbaik mereka.
5. Perbaikan yang berkelanjutan. Adanya refleksi dan penyempurnaan dari Siklus I ke Siklus II memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Walaupun penelitian ini berhasil mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan, pelaksanaannya tidak terlepas dari berbagai kendala. Salah satu kendala utama adalah pemahaman siswa terhadap aturan permainan Mystery Words. Pada Siklus I, masih terdapat siswa yang mengalami kebingungan mengenai cara bermain, sehingga pada Siklus II dilakukan penjelasan ulang secara lebih rinci disertai dengan contoh konkret. Selain itu, pengelolaan waktu juga menjadi tantangan, di mana waktu untuk diskusi dan presentasi kelompok pada Siklus I belum dimanfaatkan secara optimal. Untuk mengatasi hal ini, pada Siklus II ditetapkan batas waktu yang lebih jelas untuk setiap tahap kegiatan. Kendala lainnya adalah ketimpangan partisipasi siswa dalam kelompok, di mana beberapa siswa cenderung mendominasi sedangkan yang lain pasif. Hal ini diatasi dengan memberikan peran yang lebih spesifik kepada tiap anggota kelompok agar semua terlibat aktif. Terakhir, perbedaan tingkat kemampuan siswa juga menjadi tantangan dalam merancang permainan yang sesuai bagi semua peserta. Sebagai solusi, disediakan kartu bantuan bagi kelompok yang mengalami kesulitan agar tetap dapat mengikuti jalannya permainan dengan baik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori dan penelitian terdahulu tentang efektivitas model Game Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Wati et al (2024) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan model Game Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar sebesar 86,49%. Hasil penelitian ini bahkan menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dengan ketuntasan klasikal mencapai 92% pada Siklus II.

Penelitian ini juga memperkuat teori Vygotsky tentang Zone of Proximal Development (ZPD) yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi dalam konteks sosial melalui interaksi dengan orang lain yang lebih kompeten. Dalam permainan Mystery Words, interaksi antar siswa dalam kelompok dan bantuan dari guru membantu siswa untuk mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi daripada yang dapat mereka capai sendiri.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori Multiple Intelligences dari Howard Gardner. Permainan Mystery Words mengakomodasi berbagai jenis kecerdasan, antara lain kecerdasan linguistik (melalui penggunaan kata-kata), kecerdasan logis-matematis (melalui analisis petunjuk), kecerdasan visual-spasial (melalui penggunaan kartu visual), kecerdasan interpersonal (melalui kerja sama kelompok), dan kecerdasan intrapersonal (melalui refleksi individu).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Game Based Learning melalui permainan Mystery Words mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5B SDN Bandungrejosari 4. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan signifikan pada beberapa aspek penilaian. Nilai rata-rata kelas mengalami kenaikan dari 61 pada pra-siklus menjadi 75,8 di Siklus I, dan meningkat lagi menjadi 81,6 di Siklus II. Selain itu, nilai tertinggi yang diperoleh siswa juga meningkat secara bertahap, dari 85 pada pra-siklus menjadi 90 pada Siklus I, dan mencapai 95 pada Siklus II. Nilai terendah pun mengalami perbaikan, dari 20 menjadi 45, lalu meningkat menjadi 60.

Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar pun bertambah secara signifikan, dari 12 siswa pada pra-siklus menjadi 19 siswa di Siklus I, dan bertambah menjadi 23 siswa pada Siklus II. Persentase ketuntasan kelas juga menunjukkan perkembangan positif, yakni dari 48% pada tahap awal, meningkat menjadi 76% pada Siklus I, dan mencapai 92% pada Siklus II.

Tidak hanya dari segi hasil belajar, model pembelajaran ini juga menunjukkan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Rata-rata skor motivasi belajar siswa mengalami peningkatan, dari kategori "Cukup" (60,25) pada pra-siklus, menjadi kategori "Baik" (72,46) pada Siklus I, dan naik ke kategori "Sangat Baik" pada Siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan model Game Based Learning dengan permainan Mystery Words tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil akademik siswa, tetapi juga mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar mereka secara menyeluruh.

Keberhasilan penerapan model Game Based Learning dengan permainan Mystery Words dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa tidak terlepas dari karakteristik permainan ini yang menarik, menantang, dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Permainan Mystery Words mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam pembelajaran, serta mengakomodasi berbagai gaya belajar dan kecerdasan siswa.

Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya mengintegrasikan unsur permainan dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Melalui permainan, siswa tidak hanya belajar tentang materi pembelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kerjasama tim, dan pemecahan masalah yang penting bagi perkembangan mereka secara holistik.

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran yang dapat diberikan antara lain:

1. Bagi Guru: Guru dapat mengadopsi model Game Based Learning dengan permainan Mystery Words sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Guru juga perlu melakukan modifikasi dan pengembangan permainan agar sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran.
2. Bagi Sekolah: Sekolah dapat memfasilitasi pengembangan profesional guru dalam menerapkan model pembelajaran inovatif seperti Game Based Learning dan menyediakan sumber daya yang diperlukan untuk implementasi model ini.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian serupa dengan fokus pada pengembangan variasi permainan dalam model Game Based Learning atau implementasi model ini pada mata pelajaran dan jenjang kelas yang berbeda.

Demikian kesimpulan dan saran dari penelitian tindakan kelas ini. Diharapkan hasil penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- 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>
- Wati, L. R., Mintohari, M., & Anam, C. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada subtopik hubungan antar sudut melalui model pembelajaran Game Based Learning (GBL). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 412–422. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14062>
- Rahayu, S. D., Dian Permatasari Kusuma Dayu, Rosniwaty, Himmatul Khoiroh, & Wiwik Moeljaningsih. (2024). PENERAPAN GAME BASED LEARNING EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPAS SEKOLAH DASAR. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 511 - 519. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4069>
- 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>
- 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>
- Yustina, Ajeng Fani and Yahfizham, Yahfizham (2023) Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7 (1). pp. 615-630. ISSN 2579-9258
- Aditama, M. G., Shofyana, M. H., & Santoso, Y. I. (2023). Pembelajaran inovatif: Game-based learning berbasis kearifan lokal. Penerbit Madza.

- Herlandy, P. B., Syaifuddin, M., Cholily, Y. M., & Effendi, M. M. (2025). Manual book aplikasi games master media: Implementasi game edukasi berbasis problem based learning-RADEC untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas mahasiswa. Penerbit Bildung.
- Ridhaswara, E., & Hendrayana, A. (2024). Bermain dan belajar: Panduan game-based learning. AY Publisher.
- Sumaryati, S., dkk. (2023). Games based learning: Alternatif pembelajaran di era disrupsi. UNS Press.
- Septianing, I., Melati, L., Cantika, N. D., & Destiani, W. (2023). Pengaruh penerapan game based learning terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1). <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2722>
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2023). Pengaruh model pembelajaran game based learning terhadap motivasi belajar peserta didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3). <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Ayulia, E., & Perdana, P. I. (2022). Penguatan literasi digital pada siswa SD melalui implementasi game based learning (GBL). *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 226–230. <https://jurnal.educ3.org/index.php/pedagogia/article/view/89>
- Wisaksono, H., & Berliana, B. (2020). Pengaruh pendekatan bermain berbasis digital game based learning (DGBL) terhadap peningkatan kerjasama dan keterampilan bermain sepakbola. *Jurnal Kepelatihan Olahraga*, 12(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/JKO/article/view/16218>
- Nisa, K., Ali, S., & Laili, A. (2023). Efektivitas game based learning sebagai strategi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Perguruan Mu'allimat Cukir. *Millatuna: Jurnal Studi Islam*, 2(1). <https://doi.org/10.33752/mjsi.v2i01.7700>
- Simanjuntak, M., Tarigan, J. R., Simanjuntak, S. T., Malau, Y. I., Damanik, N. E., Simbolon, E. T. Y., & Nainggolan, J. (2023). Efektivitas metode pembelajaran gamesbased learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SD Swasta HKBP Tomuan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23799>