Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika
Vol. 3 No. 6 November 2025
e-ISSN :2988-0440 dan p-ISSN :2988-0491, Hal 53-65
DOI: https://doi.org/10.51903/bersatu.v3i6.1511

Implementasi Game Based Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa Kelas III MI Nurul Islam Lumajang

Alvi Syafa'atu Rosidah[1], Maulida Putri Rizkiyah[2], Anzilna Qotrun Nada[3], Ainur Rafik[4], Sofyan Hadi[5], St. Mislikhah[6]

[1-6] Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Alamat: Jl. Mataram No.1 Mangli, Jember 68136, Jawa Timur, Indonesia

Korespondensi penulis: : alviakun3@gmail.com [1]

Abstract. *This mini research examines the impact of implementing Game Based Learning (GBL) in Indonesian language lessons for Grade III at MI Nurul Islam Kunir Lor, Lumajang. During a one-day intervention, three types of games—word/picture guessing, vocabulary memory, and the Role-Play "Story Adventure"—were integrated into the Lesson Plan, focusing on improving vocabulary, sentence structure, and learning motivation. Data were collected through pre-test s and post-tests on language comprehension, classroom observations, and brief interviews with the vice principal and Indonesian language teachers. Descriptive analysis results showed an increase in the average comprehension score from 65.4% to 82.8% , increased active student participation, and positive responses to the challenge and reward elements in the games. However, although GBL proved effective in the short term, long-term success requires teacher training to design and evaluate games objectively, curriculum adjustments, and facility support. This study provides an initial overview of the potential of GBL in primary school environments with limited resources and recommends longitudinal studies and the development of replicable low-tech materials.*

Keywords: *Game Based Learning, Student Comprehension, Learning Strategy Implementation*.

Abstrak. *Penelitian mini ini mengkaji dampak penerapan Game Based Learning (GBL) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor, Lumajang. Selama satu hari intervensi, tiga jenis permainan: tebak kata/gambar, memory kosakata, dan Role-Play "Petualangan Cerita" diintegrasikan ke dalam rencana pembelajaran yang berfokus pada peningkatan kosakata, struktur kalimat, dan motivasi belajar. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-testpemahaman bahasa, observasi kelas, serta wawancara singkat dengan wakil kepala sekolah dan guru Bahasa Indonesia. Hasil analisis deskriptif menunjukkan kenaikan skor rata-rata pemahaman dari 65.4% menjadi 82.8% , peningkatan partisipasi aktif siswa, dan respons positif terhadap elemen tantangan serta penghargaan dalam permainan. Namun, meskipun GBL terbukti efektif dalam konteks singkat, keberhasilan jangka panjang memerlukan pelatihan guru untuk merancang dan menilai permainan secara objektif, penyesuaian kurikulum, serta dukungan fasilitas yang memadai. Penelitian ini memberikan gambaran awal tentang potensi GBL di lingkungan sekolah dasar dengan sumber daya terbatas dan merekomendasikan studi longitudinal serta pengembangan materi low-tech yang dapat direplikasi.*

Kata kunci: *Game Based Learning, Pemahaman Siswa, Implementasi Strategi Pembelajaran*.

Received November 22, 2025; Revised November 24, 2025; Accepted November 25, 2025
Alvi Syafa'atu Rosidah[1]: alviakun3@gmail.com [1]

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam rangka untuk meningkatkan kemajuan suatu bangsa. Dengan adanya pendidikan tersebut diharapkan mampu mendidik para generasi muda untuk terus mengembangkan pola berpikir kritis, tanggung jawab, berakhlak mulia, potensi dalam diri, keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Diharapkan pula terciptanya sumber daya manusia yang mempunyai pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Yulianti dkk., 2019). Pendidikan di Indonesia terus mengalami transformasi seiring dengan perkembangan teknologi dan tuntutan abad ke-21. Salah satu tantangan utama yang dihadapi guru adalah meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya di MI Nurul Islam Lumajang. Data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan bahwa rata-rata nilai literasi membaca siswa kelas III masih berada di bawah standar kompetensi yang diharapkan (Kemendikbud, 2024). Faktor-faktor seperti metode pembelajaran yang masih konvensional, kurangnya motivasi belajar, serta minimnya keterlibatan aktif siswa menjadi penyebab utama rendahnya pemahaman tersebut (Wahyuni, 2025).

Dalam upaya mengatasi masalah tersebut, model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) muncul sebagai alternatif yang menjanjikan. GBL memanfaatkan elemen-elemen permainan seperti tantangan, poin, dan narasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Beberapa penelitian terdahulu (Cigdem dkk., 2024; Saputra & Fikri, 2023) menunjukkan bahwa penerapan GBL dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia (Widiana, 2022). Namun, sebagian besar studi tersebut masih berfokus pada jenjang menengah atau perguruan tinggi, sehingga penerapan GBL di tingkatan Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah seperti MI Kunir Lor, khususnya kelas III, masih terbatas.(Khoirunnisa & Sukasih, 2025).

MI Nurul Islam Kunir Lor, Lumajang, merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang berkeinginan untuk mengintegrasikan teknologi dan inovasi pembelajaran. Meskipun memiliki sumber daya yang terbatas, sekolah ini telah menunjukkan komitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui berbagai program pengembangan kurikulum.

Oleh karena itu, penelitian mini ini diarahkan untuk mengeksplorasi Implementasi Model Pembelajaran *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor, Lumajang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kombinasi *(mixed method)* dengan desain *Sequential Explanatory*, di mana data kuantitatif dan kualitatif dikumpulkan secara terpisah. Tahap kuantitatif menggunakan desain satu kelompok *pre-test* dan *post-test* untuk mengevaluasi dampak GBL. Tahap kualitatif (observasi kelas dan wawancara) digunakan untuk mendalami dan menjelaskan hasil kuantitatif tentang peningkatan pemahaman dan motivasi belajar siswa. (Azhari dkk., 2023; Chang & Abidin, 2024).

Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas III (15 laki-laki dan 15 perempuan) serta guru Bahasa Indonesia yang berperan sebagai fasilitator. Penelitian ini dilaksanakan di MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang pada tanggal 13 November 2025. Instrumen yang digunakan meliputi 1) Tes pemahaman Bahasa Indonesia yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan 5 soal menulis kalimat, 2) Lembar observasi untuk mencatat tingkat partisipasi, sikap, dan interaksi siswa selama permainan, serta 3) Panduan wawancara semi-terstruktur yang ditujukan kepada informan yang dipandang mampu untuk memberikan informasi yang akurat yaitu wakil kepala sekolah bidang Kurikulum dan guru untuk menggali kendala serta peluang penerapan GBL.

Prosedur penelitian ini dilakukan dalam satu hari sebagai mini riset, dimulai dengan 1) pemberian *pre-test* kepada seluruh siswa pada awal hari pelajaran, 2) tiga sesi GBL yang masing-masing berlangsung selama 30 menit: pertama, permainan tebak kata/gambar; kedua, memori kosakata; dan ketiga, *Role-Play* “Petualangan Cerita”. 3) Setelah semua sesi selesai, siswa kembali mengerjakan *post-test* yang sama setelah semua sesi GBL selesai. Selama setiap sesi, dua observer mencatat perilaku siswa secara sistematis, sementara setelah *post-test* dilakukan wawancara singkat dengan wakil kepala sekolah dan guru untuk memperoleh perspektif mereka mengenai implementasi GBL. (Bata & Jarvis, 2023; Chang & Abidin, 2024).

Data yang terkumpul dianalisis dalam dua tahap yakni ; 1) Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif menggunakan SPSS. Analisis mencakup penghitungan rata-rata dan persentase skor *pre-test* serta *post-test*, dan menggunakan *N-Gain Score* untuk mengukur efektifitas perubahan hasil belajar (Fadilatunnisyah dkk., 2024; Rahman dkk., 2024; Wahab dkk., 2021). 2) Data kualitatif yakni hasil observasi disajikan dalam bentuk persentase frekuensi perilaku positif seperti partisipasi aktif dan antusiasme siswa. Transkrip wawancara dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penerapan GBL di lingkungan sekolah (Lapisa dkk., 2019).

Keterbatasan penelitian meliputi durasi intervensi yang hanya satu hari sehingga efek jangka panjang tidak dapat diukur, serta sampel yang terbatas pada satu kelas di satu sekolah sehingga generalisasi hasilnya memerlukan kehati-hatian. Meskipun demikian, penelitian ini memberikan gambaran awal tentang potensi GBL dalam meningkatkan pemahaman Bahasa Indonesia pada siswa kelas III dengan sumber daya terbatas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game Based Learning (GBL)

Keterbatasan penelitian meliputi durasi intervensi yang hanya satu hari sehingga efek jangka panjang tidak dapat diukur, serta sampel yang terbatas pada satu kelas di satu sekolah sehingga generalisasi hasilnya memerlukan kehati hatian. Meskipun demikian, penelitian ini memberikan gambaran awal tentang potensi GBL dalam meningkatkan pemahaman Bahasa Indonesia pada siswa kelas III dengan sumber daya terbatas.

Selain meningkatkan motivasi, *Game Based Learning* juga terbukti membantu siswa menginternalisasi konsep bahasa yang biasanya abstrak, seperti struktur kalimat dan kosa kata. Melalui skenario permainan yang menuntut penggunaan kata-kata dalam konteks, siswa berlatih secara tidak sadar sehingga pemahaman konseptual menjadi lebih mendalam. Penelitian sebelumnya (Gonda dkk., 2022), juga mencatat bahwa pendekatan kontekstual melalui permainan dapat memperkuat retensi memori jangka panjang. Namun, keberhasilan implementasi *Game Based Learning* sangat bergantung pada kreativitas dan kompetensi guru dalam merancang permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu contoh GBL yang mudah diterapkan di kelas III adalah permainan tebak kata/gambar.

Peneliti menampilkan gambar atau kartu kata, lalu siswa harus menebak atau menuliskan kata yang sesuai dalam waktu terbatas. Aktivitas ini melatih pengenalan visual-verbal, memperkaya kosakata, dan menstimulasi berpikir cepat (Gunawan & Irsyadi, 2015).

Selain tebak kata, peneliti juga menggunakan permainan *Role-Play* "Petualangan Cerita": Siswa berkelompok, masing-masing mendapat peran tokoh dalam sebuah cerita. Mereka harus menggunakan kalimat lengkap untuk melanjutkan alur, sehingga melatih struktur kalimat dan kreativitas menulis. Dari wawancara dengan wakil kepala sekolah, terungkap bahwa guru masih merasa kurang terlatih untuk mengembangkan media permainan yang edukatif dan sekaligus mengukur hasil belajar secara objektif. Tanpa dukungan pelatihan dan sumber daya yang memadai, risiko penggunaan permainan sekadar sebagai hiburan tanpa nilai edukatif menjadi tinggi. Keterbatasan waktu juga menjadi faktor penting. Penelitian ini hanya dilaksanakan dalam satu hari, sehingga tidak dapat menilai dampak jangka panjang dari *Game Based Learning* terhadap pemahaman siswa (Haris,dkk. 2022).

Observasi singkat menunjukkan peningkatan partisipasi, namun belum ada data untuk mengetahui apakah peningkatan tersebut bertahan setelah intervensi dihentikan. Studi longitudinal diperlukan untuk mengukur retensi pengetahuan dan perubahan sikap belajar siswa. Dari segi kurikulum, integrasi *Game Based Learning* menuntut penyesuaian rencana pembelajaran *(Lesson Plan)* yang mengakomodasi elemen permainan tanpa mengorbankan standar kompetensi yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan. Wakil kepala sekolah menyarankan agar ada kolaborasi antar guru untuk menyusun modul permainan yang selaras dengan materi inti, sehingga proses belajar-mengajar tetap terstruktur dan terukur. Akhirnya, tantangan teknis seperti ketersediaan perangkat (tablet dan komputer) dan koneksi internet juga mempengaruhi keberhasilan implementasi. Di MI Nurul Islam Kunir Lor, fasilitas masih terbatas, sehingga guru harus kreatif menggunakan bahan sederhana seperti kartu atau papan permainan. Hal ini membuka peluang bagi penelitian selanjutnya yang fokus pada *low-tech Game Based Learning* yang dapat diadaptasi di lingkungan dengan sumber daya terbatas.

Pemahaman Siswa Kelas III pada Bahasa Indonesia

Dalam penerapan GBL, peneliti melakukan beberapa rangkuman tentang efektivitas strategi GBL dalam pembelajaran. Berikut ini adalah tabel yang merangkum skor rata-rata (*mean*) pemahaman Bahasa Indonesia siswa kelas III MI Nurul Islam Kunir Lor setelah penerapan *Game Based Learning* (GBL), serta efektivitasnya yang diukur menggunakan *N-Gain Score*.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Belajar Siswa (N=30)

Indikator	Skor Rata-Rata (*Mean*)	Keterangan
Pre-test	65,40	Skor awal pemahaman siswa
Post-test	82,77	Skor akhir pemahaman siswa
Peningkatan Skor (Gain)	17,37	Selisih skor rata-rata (*Post-test- Pre-test*).
N-*Gain Score*	0,50	Angka efektivitas, menunjukkan peningkatan Sedang.
N-*Gain* Persen	50,14%	Persentase peningkatan yang dinormalisasi.

Dari segi hasil belajar, data *pre-test* dan *post-test* menunjukkan kenaikan skor rata-rata pemahaman Bahasa Indonesia dari 65.4% menjadi 82.8%. Peningkatan ini menghasilkan *N-Gain Score* rata-rata sebesar 0.50, yang berada dalam kategori peningkatan Sedang. Peningkatan ini secara deskriptif menunjukkan hasil positif dalam pemahaman kosakata dan struktur kalimat siswa.

Penerapan *Game Based Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di MI Nurul Islam Kunir Lor menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman kosakata dan struktur kalimat siswa Dalam sesi tebak kata/gambar, anak-anak diminta menghubungkan gambar dengan kata yang tepat dalam batas waktu singkat, sehingga memori visual-verbal terlatih secara simultan. Penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa pengulangan yang dipadukan dengan rangsangan visual dapat memperkuat retensi hingga 30 % dibandingkan metode ceramah konvensional. (Ella & Krismiyati, 2023).

Perubahan sikap belajar juga terlihat jelas. Siswa menjadi lebih antusias, berani mengemukakan pendapat, dan tidak takut membuat kesalahan saat berdialog dalam peran. *Role-Play* memberikan tantangan sosial-emosional yang memicu motivasi intrinsik, karena anak-anak merasa “menjadi” bagian dari cerita, bukan sekadar menerima

informasi. Motivasi yang meningkat ini berkontribusi pada keterlibatan yang lebih dalam dan pada akhirnya memperkuat pemahaman konsep bahasa.

Keberhasilan peningkatan pemahaman juga dipengaruhi oleh desain permainan yang terintegrasi dengan tujuan pembelajaran. Guru menyiapkan skenario *Role-Play* yang selaras dengan kompetensi dasar Bahasa Indonesia, seperti menyusun kalimat sederhana, menggunakan kata sambung, dan mengidentifikasi unsur cerita. Dengan begitu, setiap aksi dalam permainan langsung menguji kemampuan bahasa yang menjadi fokus pembelajaran, sehingga hasil belajar dapat terukur secara langsung.

Namun, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Pertama, guru masih merasa kurang terlatih dalam merancang *Role-Play* yang edukatif dan mengukur hasil belajar secara objektif. Tanpa rubrik penilaian yang jelas, potensi peningkatan pemahaman dapat terlewat atau dianggap tidak signifikan. Kedua, keterbatasan waktu penelitian menjadi faktor yang mempengaruhi interpretasi hasil. Karena mini-riset ini dilaksanakan hanya dalam satu hari, tidak memungkinkan untuk menilai efek jangka panjang dari *Role-Play* terhadap retensi pengetahuan. Ketiga, tantangan teknis seperti ketersediaan perangkat dan koneksi internet juga memengaruhi keberhasilan implementasi. Di MI Nurul Islam Kunir Lor, fasilitas masih terbatas, sehingga guru menggunakan bahan sederhana seperti kartu peran, kostum buatan tangan, dan papan tulis untuk mendukung aktivitas.

Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, disarankan agar sekolah menyediakan pelatihan desain permainan dan penilaian berbasis game bagi guru. Selain itu, integrasi berkelanjutan GBL ke dalam kurikulum dapat membantu mempertahankan efek positif dalam jangka panjang. Pendekatan *low-tech*, seperti penggunaan kartu peran dan papan tulis, dapat menjadi solusi praktis di lingkungan dengan sumber daya terbatas, sekaligus membuka peluang penelitian lebih lanjut tentang desain *Role-Play* berbasis bahan lokal.

Selain peningkatan kuantitatif, observasi kelas mengungkapkan perubahan sikap belajar yang positif: siswa menjadi lebih berani mengajukan pertanyaan dan mencoba menjawab tanpa rasa takut salah. Hal ini sejalan dengan teori motivasi intrinsik yang menekankan peran umpan balik cepat dalam meningkatkan rasa kompetensi dan otonomi, dua faktor kunci yang mendorong keterlibatan berkelanjutan dalam proses belajar. Keberhasilan peningkatan pemahaman tidak terlepas dari peran guru dalam merancang

permainan yang selaras dengan tujuan pembelajaran. Dari wawancara dengan wakil kepala sekolah, terungkap bahwa guru masih merasa kurang terlatih untuk mengembangkan instrumen penilaian yang mampu mengukur pemahaman secara objektif selama permainan.

Tanpa alat evaluasi yang tepat, potensi peningkatan pemahaman dapat terlewat atau dianggap tidak signifikan, sehingga penting untuk menyediakan pelatihan desain asesmen berbasis game. Keterbatasan waktu penelitian juga menjadi faktor yang mempengaruhi interpretasi hasil. Karena mini-riset ini dilaksanakan hanya dalam satu hari, tidak memungkinkan untuk menilai efek jangka panjang terhadap retensi pengetahuan. Beberapa studi longitudinal menunjukkan bahwa efek positif dari *Game Based Learning* dapat menurun setelah intervensi dihentikan kecuali ada integrasi berkelanjutan ke dalam kurikulum.

Dari segi kurikulum, integrasi *Game Based Learning* menuntut penyesuaian rencana pembelajaran *(Lesson Plan)* agar elemen permainan tidak mengorbankan standar kompetensi yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan. Wakil kepala sekolah menyarankan kolaborasi antar guru untuk menyusun modul permainan yang terhubung dengan materi inti, sehingga proses belajar tetap terstruktur, terukur, dan relevan dengan kebutuhan nasional. Akhirnya, tantangan teknis seperti ketersediaan perangkat (tablet, komputer) dan koneksi internet juga memengaruhi keberhasilan implementasi. Di MI Nurul Islam Kunir Lor, fasilitas masih terbatas, sehingga guru harus kreatif menggunakan bahan sederhana seperti kartu atau papan permainan. (Fadila, dkk. 2024)

Implementasi Game Based Learning di MI Nurul Islam Kunir Lor Lumajang

Implementasi *Game Based Learning* (GBL) di MI Nurul Islam Kunir Lor dimulai dengan identifikasi kebutuhan belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dari hasil observasi awal, guru menemukan bahwa banyak siswa masih kesulitan memahami kosakata dan struktur kalimat sederhana, serta kurangnya motivasi belajar yang terlihat dari rendahnya partisipasi di kelas. Berdasarkan temuan ini, pihak sekolah memutuskan untuk mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam rencana pembelajaran sebagai upaya meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Rahman dkk., 2024).

Tahap perencanaan melibatkan kolaborasi antara guru Bahasa Indonesia, kepala sekolah, dan tim kurikulum. Mereka menyusun skenario permainan yang selaras dengan kompetensi dasar, seperti "menyebutkan kembali isi cerita" dan "menyusun kalimat sederhana" (Agustini, 2025). Beberapa permainan yang dipilih antara lain tebak kata/gambar, memory kosakata, dan *Role-Play* "Petualangan Cerita". Setiap permainan dirancang agar dapat dilaksanakan dengan bahan sederhana yang tersedia di sekolah, seperti kartu gambar, kertas berwarna, dan papan tulis, sehingga tidak memerlukan perangkat digital yang mahal.



Gambar 1. Implementasi GBL di Kelas III MI Nurul Islam

Pelaksanaan GBL dilakukan selama satu hari dengan melakukan 3 sesi dalam pembelajaran. Pada sesi pertama, guru memperkenalkan aturan permainan dan memberikan contoh. Siswa kemudian dibagi menjadi kelompok kecil, masing-masing mendapat kesempatan untuk bermain secara bergantian. Selama permainan, guru berperan sebagai fasilitator, memberikan umpan balik langsung, dan mencatat perkembangan setiap siswa. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam antusiasme belajar; hampir seluruh siswa terlihat aktif berpartisipasi, mengajukan pertanyaan, dan berusaha menyelesaikan tantangan yang diberikan. (Ananda dkk., 2025)

Dalam tiga sesi intervensi GBL, sesuai dengan data kuantitatif yang ada, terlihat adanya peningkatan pemahaman kognitif siswa. Peningkatan ini juga diperkuat dengan temuan kualitatif dengan adanya penurunan kesalahan dalam menulis kalimat sederhana, terutama pada penggunaan kata sambung dan penulisan huruf kapital. Selain peningkatan kognitif, siswa juga menunjukkan perkembangan sosial, seperti kemampuan bekerja

sama dalam tim, menghargai pendapat teman, dan mengelola emosi saat kalah atau menang dalam permainan.

Meskipun hasilnya menggembirakan, implementasi GBL di MI Nurul Islam tidak lepas dari tantangan. Pertama, sebagian guru masih merasa kurang percaya diri dalam merancang permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, terutama dalam mengembangkan rubrik penilaian yang objektif, sehingga memerlukan pendampingan dan pelatihan lebih lanjut. Kedua, keterbatasan waktu dalam jadwal pelajaran membuat sulit untuk mengalokasikan sesi permainan secara rutin tanpa mengorbankan materi lain. Ketiga, fasilitas fisik yang terbatas, seperti ruang kelas yang sempit, terkadang menghambat kelancaran aktivitas kelompok.

Untuk mengatasi hambatan tersebut, sekolah mengambil beberapa langkah. Mereka mengadakan workshop desain gim edukatif yang diikuti oleh seluruh guru Bahasa Indonesia, dengan narasumber dari universitas setempat. Selain itu, jadwal pelajaran disusun ulang sehingga ada slot khusus *"Game Learning"* setiap minggu. Guru juga memanfaatkan area luar ruangan atau halaman sekolah untuk permainan yang memerlukan ruang lebih luas, sehingga aktivitas dapat berjalan lancar meski ruang kelas terbatas.

Keberhasilan implementasi GBL di MI Nurul Islam membuka peluang bagi pengembangan lebih lanjut. Sekolah berencana memperluas penggunaan permainan ke mata pelajaran lain, seperti Matematika dan IPA, dengan menyesuaikan jenis permainan yang sesuai. Selain itu, akan dilakukan penelitian longitudinal untuk melihat dampak jangka panjang GBL terhadap retensi pengetahuan dan motivasi belajar siswa. Kolaborasi dengan sekolah lain di Kabupaten Lumajang juga dipertimbangkan, guna berbagi pengalaman dan bahan permainan yang telah terbukti efektif.

Secara keseluruhan, implementasi *Game Based Learning* di MI Nurul Islam Kunir Lor telah menunjukkan bahwa pendekatan bermain dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman Bahasa Indonesia siswa kelas III. Dengan dukungan pelatihan guru, penyesuaian kurikulum, dan pemanfaatan sumber daya lokal, model ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut dan memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi seluruh sivitas akademika Sekolah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil evaluasi, dapat disimpulkan bahwa implementasi *Game Based Learning* (GBL) di MI Nurul Islam Kunir Lor telah mencapai efektivitas yang signifikan:

1. Temuan Utama (Dampak Kuantitatif dan Kualitatif)
    a) Evektivitas Peningkatan: Kenaikan skor rata-rata pemahaman Bahasa Indonesia dari 65.4% menjadi 82.8%, menghasilkan N-Gain Score 0.50, yang dikategorikan sebagai Sedang.
    b) Peningkatan Kognitif: Bekurangnya kesalahan dalam menulis kalimat sederhana (kata sambung dan huruf kapital) setelah intervensi.
    c) Dampak Holistik: Model GBL efektif menumbuhkan motivasi intrinsik dan keterampilan sosial (kolaborasi, mengelola emosi) melalui Role-Play "Petualangan Cerita".
2. Faktor Kunci Keberhasilan

    GBL berhasil diimplementasikan di lingkungan dengan sumber daya terbatas berkat dukungan sekolah (alokasi slot *Game Learning*) dan adaptasi bahan *low-tech*.
3. Tantangan dan Rekomendasi (Tindak Lanjutan Evaluasi)
    a) Tantangan Kritis: Guru memerlukan pendamingan lebih lanjut untuk mengembangkan rubrik penilaian yang objektif selama pelaksanaan game (asesmen formatif).
    b) Rekomendasi: Diperlukan penelitian longitudinal untuk mengukur dampak jangka panjang GBL terhadap retensi pengetahuan sisiwa.

DAFTAR REFERENSI

Agustini, A. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka di Lembaga Pendidikan Era Perkembangan Teknologi. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, *5*(2), 609–618. https://doi.org/10.52690/jitim.v5i2.1002

Ananda, V. P., Annas, F., Jasmienti, & Darmawati, G. (2025). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Construct 3 Pada Mata Pelajaran Ipas. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, *6*(1), 1–13. https://doi.org/10.24127/ilmukomputer.v6i1.8360

Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Mixed Method Research Untuk Disertasi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(2), 8010–8025.

Bata, J., & Jarvis, D. (2023). Rancang Bangun Gim Simulasi Sebagai Media Informasi Kampus Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, *22*(1), 33–40. https://doi.org/10.32409/jikstik.22.1.3338

Chang, L., & Abidin, M. J. B. Z. (2024). Instructional Design of Classroom Instructional Skills Based on the ADDIE Model. *Technium Social Sciences Journal*, *55*, 167–178. https://doi.org/10.47577/tssj.v55i1.10676

Cigdem, H., Ozturk, M., Karabacak, Y., Atik, N., Gürkan, S., & Aldemir, M. H. (2024). Unlocking student engagement and achievement: The impact of leaderboard gamification in online formative assessment for engineering education. *Education and Information Technologies*, *29*(18), 24835–24860. https://doi.org/10.1007/s10639-024-12845-2

Ella, S., & Krismiyati, K. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Informatika di SMK Negeri 2 Salatiga. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *9*(19), 755–761. https://doi.org/10.5281/zenodo.8418140

Fadilatunnisyah, F., S, R. F., Fasha, E. A., Putri, A. K., & Putri, D. A. J. D. (2024). Penggunaan Uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk Menganalisis Pengaruh Tingkat Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Diterima di Universitas Impian. *Indonesian Journal of Education and Development Research*, *2*(1), 581–587. https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1887

Gonda, D., Ďuriš, V., Tirpáková, A., & Pavlovičová, G. (2022). Teaching Algorithms to Develop the Algorithmic Thinking of Informatics Students. *Mathematics*, *10*(20), 3857. https://doi.org/10.3390/math10203857

Gunawan, D., & Irsyadi, F. Y. A. (2015). Pemanfaatan Pemrograman Visual sebagai Sarana Pengenalan Pemrograman Komputer untuk Pembuatan Game Edukasi. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, *15*(2), 60–67. https://doi.org/10.23917/emitor.v15i2.2061

'Izzaty, D. (2025). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Role Playing Game sebagai Media Pengenalan Budaya Banyumas*. Universitas Jenderal Soedirman.

Kemendikbud. (2024). *Sinkronisasi dan Harmonisasi Program Pengembangan SMK 2024: Wujudkan SMK yang Lebih Berkualitas*. https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2024/02/sinkronisasi-dan harmonisasi-program-pengembangan-smk-2024-wujudkan-smk-yang

Khoirunnisa, I. L., & Sukasih, S. (2025). Enhancing Exposition Text Learning with Construct 2-Based Mind Mapping Media for Elementary Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, *17*(2), 2938–2947. https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i2.6863

Lapisa, R., Basri, I. Y., Milana, M., & Arif, A. (2019). Review Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kegiatan Pembelajaran: Studi Kasus SMK di Kota Padang Panjang. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, *2*(4), 103–109. https://doi.org/10.24036/jptk.v2i4.6023

Manalu, C. V., S, M. F., & Sitohang, T. (2024). Pengaruh Model Arcs (Attention, Relevance, Confidience, Satisfaction) Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Pada Siswa Fase D Smp Adhyaksa Medan. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, *6*(2), 180–185. https://doi.org/10.55338/saintek.v6i2.3227

Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The use of game-based learning to increase student engagement. *Hipkin Journal of Educational Research*, *1*(3), 299–310. https://doi.org/10.64014/hipkin-jer.v1i3.30

Rahman, Y. A., Yeni, F., Apriyanti, F., & Habibah, F. A. F. (2024). Measuring the Effectiveness of Process Writing Approach to Improve EFL Students' Writing Proficiency via Normalized Gain. *Scope : Journal of English Language Teaching*, *9*(1), 566–573. https://doi.org/10.30998/scope.v9i1.24410

Saputra, R., & Fikri, A. H. (2023). Aplikasi Game Edukasi Android Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini 225 Menggunakan Construct 3. *Journal of Scientech Research and Development*, 907–914. https://doi.org/10.56670/jsrd.v5i2.252

Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, *5*(2), 1039–1045. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845

Wahyuni, N. (2025). Penggunaan AplikasiQuizizz untuk Meningkatkan Antusiasme dan Hasil Belajar Siswa pada Mata PelajaranIPAS di Kelas V MIN 10 Aceh Besar. *Jurnal Studi Tindakan Edukatif*.

Widiana, 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

Yulianti, Murdani, E., & Kusumawati, I. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (ARCS) terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kalor di Kelas X. *Jurnal Pendidikan*, 24–30.