

Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis *Hero Games* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD

Nur Fasbir Rusaji Absar*, Satriawati, Jusmawati, Bellona Mardhatillah Sabillah

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Megarezky, Indonesia

*Corresponding Author: frusaji@gmail.com

Article History

Received : October 12th, 2025

Revised : November 23th, 2025

Accepted : December 12th, 2025

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Hero Games* terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri Bawakaraeng I Kota Makassar. Penelitian ini merupakan penelitian *pre-Eksperimen* dengan menggunakan pendekatan Kuantitatif. Penelitian ini bertempat di SD Negeri Bawakaraeng I Kota Makassar. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *simple random sampling* dengan memilih kelas IV C dengan jumlah keseluruhan sampel sebanyak 21 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket yang berkaitan dengan karakteristik suatu objek yang akan diteliti. Angket menyajikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab sebagai tolak ukur. Hasil distribusi frekuensi motivasi belajar *pre-test* diketahui bahwa nilai distribusi frekuensi motivasi belajar untuk *pretest* terbanyak berada pada kategori cukup sebanyak 13 siswa, kemudian pada hasil distribusi frekuensi motivasi belajar *post-test* diketahui bahwa nilai distribusi frekuensi motivasi belajar untuk *posttest* terbanyak berada pada kategori tinggi yaitu sebanyak 12 siswa. Analisis inferensial dengan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Games Based Learning* berbasis *hero games* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SD Bawakaraeng I Kota Makassar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Hero Games* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri Bawakaraeng I Kota Makassar.

Keywords: Model Pembelajaran *Game Based Learning*, *Hero Games*, IPAS, dan Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003, pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Sabillah dkk., 2020:2). Kerangka konseptual yang dikenal sebagai model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi guru dan perancang pembelajaran dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran juga menggambarkan langkah-langkah sistematis yang digunakan dalam sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Alfrid Sentosa & Norsandi, 2022).

Salah satunya dalam perancangan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Para guru akan menyadari bahwa model dan strategi pembelajaran konvensional tidak akan cukup membantu siswa di masa depan, karena masa depan akan memiliki implikasi yang luas dan mendalam terhadap berbagai pendekatan pengajaran dan teknik pembelajaran (Satriawati dkk., 2022:3). Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru (Sulistio & Haryanti, 2022). Model ini mencakup semua aspek persiapan perangkat pembelajaran, media, dan alat bantu, serta metode evaluasi yang digunakan untuk memastikan bahwa tujuan pelajaran tercapai (Mirdad, 2020). Menurut (Yustina & Yahfizham, 2023) Pembelajaran berbasis permainan digital, juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis permainan (GBL), adalah

salah satu pendekatan yang menggunakan teknologi permainan saat ini.

IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup dan beda mati serta bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungannya (Wati, 2023). IPAS mengajarkan sains dan sosial, termasuk alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. Beberapa teori pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran IPAS adalah konstruktivisme, teori kooperatif, dan teori proyek (Suhelayanti dkk., 2023:6). Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS juga diharapkan dapat memperkuat pendidikan multikultural dan meningkatkan pemahaman tentang berbagai kondisi sosial, budaya, dan sejarah di Indonesia dan di seluruh dunia (Zakarina dkk, 2024:8). IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) ialah bidang pengetahuan yang mempelajari tentang aspek-aspek alam semesta dan interaksi benda mati dan makhluk hidup. IPAS juga mempelajari kehidupan manusia dalam konteks individu dan bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungannya (Pramulia, 2024:3). Motivasi adalah dorongan yang mendorong seseorang untuk berperilaku dengan cara yang akan memenuhi tujuannya. Oleh karena itu, motivasi belajar siswa terdiri dari dorongan penuh siswa untuk mengikuti aktivitas belajar dan memberikan arahan pada proses pembelajaran, sehingga suatu tujuan dapat dicapai (Muawanah & Muhid, 2021:8).

Berdasarkan observasi awal di SD Bawakaraeng 1 Kota Makassar motivasi belajar masih kurang di tandai dengan kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran dan rendahnya partisipasi aktif contohnya siswa jarang bertanya atau menjawab dalam pembelajaran, tidak aktif dalam diskusi kelompok atau pembelajaran kolaboratif lainnya, cenderung pasif dan hanya mengikuti tanpa inisiatif untuk berkontribusi. Mengingat karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai permainan menjadi salah satu dasar sehingga model pembelajaran *Game Based Learning dengan menggunakan media Hero games* cocok digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Berangkat dari permasalahan di atas, maka penting bagi guru untuk memberikan model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa khususnya pada pembelajaran sejarah. Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti ingin melihat bagaimana pengaruh model pembelajaran *Game Based*

Learning berbasis hero games terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

METODE

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen berbentuk *pre-experimental design*. Untuk membuktikan hasil penelitian, desain penelitian digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental* desain jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. *Pre-experimental* hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok pembanding atau control (Rukminingsih dkk., 2020:47). Penelitian ini dilaksanakan pada SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah motivasi belajar IPAS siswa kelas IV. dan Variabel (X) adalah Model pembelajaran Games Based learning berbasis Hero Games. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar dengan jumlah 62 Siswa. Pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu teknik sampling *random sampling* (sampel random). Sampel yang digunakan yaitu siswa kelas IV C dengan jumlah 21 Siswa. Data peneliti menggunakan Angket skala Likert Motivasi belajar dengan jumlah 22 butir pernyataan. Teknik analisis data merupakan cara menganalisis data penelitian statistika yang relevan dengan menggunakan Teknik analisis deskriptif dan analisis inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian didapatkan dari hasil skor angket pretest dan posttest motivasi belajar. Skor rata-rata pretest motivasi belajar sebesar 72,33, sedangkan skor rata-rata posttest angket motivasi belajar yaitu sebesar 86,14. Data skor rata-rata posttest dari kedua kelas tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Skor Rata-Rata pretest dan posttest

Kelas	Nilai rata-rata angket
pretest	72,33
posttest	86,14

Hasil pengamatan terhadap data nilai rata-rata angket motivasi siswa terdapat peningkatan antara pretest dan posttest. Hasil analisis uji

prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas memperoleh nilai signifikan kelas pretest (0,202) dan posttest (0,591), sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal. Uji homogenitas memperoleh Nilai signifikansi sebesar 0,882 ($0,882 \geq 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian homogenitas terpenuhi. Hasil uji hipotesis pengujian hipotesis jika H_0 diterima (tidak ada pengaruh signifikan) dan H_1 ditolak apabila nilai signifikasinsi (sig) $\geq 0,05$, sedangkan H_1 diterima (terdapat pengaruh

signifikan) dan H_0 ditolak apabila nilai signifikasinsi (sig) $< 0,05$. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Games Based Learning* berbasis *hero games* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SD Bawakaraeng I Kota Makassar. uji hipotesis menggunakan uji *Paired Samples Test* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji paired samples test

Paired Samples Test		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	13,80952	9,79601	2,13767	-18,26862	-9,35043	-6,460	20,000

Pembahasan

Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *hero games* mampu memotivasi dan membuat siswa lebih semangat dalam belajar. Hal ini terlihat dari meningkatnya hasil motivasi belajar ditandai dengan adanya peningkatan dari *pretest* atau tes awal sebelum perlakuan ke *posttests* atau tes akhir setelah perlakuan. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan siswa jadi aktif berpartisipasi. Hal ini selaras dengan salah satu fungsi motivasi belajar yang dipaparkan oleh (Rambe, 2022:5) bahwa fungsi motivasi belajar adalah untuk mendorong perilaku siswa, yang menentukan ketekunan mereka dalam belajar, mengarahkan perilaku mereka untuk lebih fokus pada tujuan belajar, dan mendorong mereka untuk meningkatkan semangat dan dorongan mereka untuk belajar sehingga mereka dapat mencapai prestasi terbaik. *Hero Games* sendiri merupakan permainan tantangan dan tebak-tebakan karakter menggunakan *game board who is it* yang disesuaikan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan mampu membuat siswa merasa seperti sedang bermain sambil belajar. Penerapan *hero games* ini diintegrasikan dengan model pembelajaran *Game Based Learning*. Model pembelajaran *Game Based Learning* membantu meningkatkan rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hal ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh (Untari, 2022:4) mengenai model pembelajaran *Game Based Learning* yaitu, (1) model pembelajaran berbasis game dapat digunakan dalam pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa; (2) pembelajaran berbasis game menawarkan siswa kesempatan untuk berpartisipasi dan bekerja sama untuk meningkatkan partisipasi mereka sesuai dengan posisinya; (3) pembelajaran berbasis permainan memberi siswa kesempatan untuk terhubung dengan dunia nyata dan membantu mereka menemukan makna dan nilai dalam kehidupan; (4) pola pembelajaran berbasis permainan biasanya menggunakan pola pembelajaran melalui tindakan, yang juga dapat membantu siswa memahami nilai-nilai sosial yang ada dalam masyarakat dan memberi mereka kesempatan untuk membuat keputusan yang bijak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran seperti ini bisa digunakan sebagai alternatif oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang dapat ditandai dengan uji hipotesis pada penelitian ini dengan hasil pengujian anova menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *games based learning* berbasis *hero games* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SD Bawakaraeng I Kota Makassar.

Selain itu, adanya perbandingan hasil pretest dan posttest yang menyatakan bahwa nilai posttest > pretest sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari *pretest* yang angka rata-rata 72,33 sebanyak 3 siswa kemudian setelah melalui model pembelajaran *games based learning* berbasis *hero games*, pada post test dari 21 siswa ada 16 siswa yang memenuhi KKM dengan nilai rata-rata 86,14. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan (Monalisa, 2023:8) yang mengemukakan bahwa hasil penelitian memperlihatkan peningkatan secara signifikan motivasi belajar siswa sekaligus prestasi belajar siswa karena telah mengimplementasikan penyajian metode belajar atau model pembelajaran *game based learning*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan implikasi penting bagi siswa, guru dan peneliti selanjutnya dengan dapat mengembangkan model pembelajaran *Game Based Learning* atau media *hero games*. Guru dapat mengembangkannya dengan menggabungkan unsur permainan dalam proses belajar yang sesuai dengan materi agar siswa lebih aktif dan tidak mudah bosan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *hero games* terhadap motivasi belajar SD Negeri Bawakaraeng I Kota Makassar. Gambaran motivasi belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil pretest dan posttest. Nilai rata-rata pada pretest sebesar 73,33 yang berada pada kategori cukup, pada nilai rata-rata posttest sebesar 86,14 yang berada pada kategori sangat tinggi, maka terdapat peningkatan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *hero games* terhadap motivasi belajar siswa SD Bawakaraeng I Kota Makassar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pengujian menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Games Based Learning* berbasis *hero games* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SD Bawakaraeng I Kota Makassar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih terkhusus disampaikan kepada ketua prodi PGSD Universitas Megarezky Dr. Nurhadifah Amaliyah, M.Pd yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian, Ibu Satriawati, M.Pd, Ibu Jusmawati, M.Pd serta Ibu Bellona Mardhatillah Sabillah, M.Pd yang telah memberikan bantuan berupa bimbingan serta masukan, kritik dan saran sangat berharga dalam penyempurnaan sehingga artikel ini dapat terselesaikan. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada pihak sekolah di antaranya bapak kepala sekolah SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar yang telah memberikan wadah untuk melakukan penelitian, wali kelas IV C ibu Dewi Shinta, S.Pd., Gr., M.Pd serta guru-guru lain yang membantu penulis dalam pengumpulan data.

REFERENSI

- Alfrid Sentosa, & Norsandi, D. (2022). Model Pembelajaran Efektif Di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan*, 23(2), 125–139. <https://doi.org/10.52850/jpn.v23i2.7444>
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). (*Indonesia Jurnal Sakinah*) *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam*, 2(1), 14–23.
- Monalisa, M. (2023). Pengaruh Game Based Learning Mata Pelajaran Informatika Kurikulum Merdeka Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(01), 19–29. <https://doi.org/10.53977/ps.v3i01.908>
- Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid – 19 : Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1), 90–98. <https://doi.org/10.23887/jjbc.v12i1.31311>
- Pramulia, F. (2024). Strategi Guru dalam Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pembelajaran IPAS Kelas IV di SD. In *UNIVERSITAS JAMBI* (Vol. 15, Issue 1).
- Rambe, P. (2022). Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid 19. *TSAQIFA NUSANTARA: Jurnal Pembelajaran Dan Isu-Isu Sosial*, 1(2), 123.

- <https://doi.org/10.24014/tsaqifa.v1i2.18448>
- <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Sabillah, B. M., Fitriani, N., & Khaedar, M. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Pada Murid Kelas IV SD. *Selecta Education Penelitian Dan Pendidikan*, 6(2), 93–102.
- Satriawati, S., Armin, E., Khaedar, M., & Amaliyah, N. (2022). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2994–3001. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2454>
- Suhelayanti, S. Z., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Nasbey, N. S. H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif. In *CV.EUREKA MEDIA AKSARA* (Vol. 2, Issue 1). <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>
- Untari, A. D. (2022). Game Based Learning: Alternative 21st Century Innovative Learning Models in Improving Student Learning Activeness. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 11(2), 228–242. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v11i2.1919>
- Wati, N. N. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 171–180.
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615–630. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>
- Zakarina, U., Ramadya, A. D., Sudai, R., & Pattipeillohi, A. (2024). Integrasi Mata Pelajaran Ipa Dan Ips Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar. *Damhil Education Journal*, 4, 50–56.