

**PENGARUH MODEL *GAME-BASED LEARNING* TERHADAP MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS II SD NEGERI**

040508 SARINEMBAH

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media Tangga Penjumlahan terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas II SD Negeri 040508 Sarinembah. Masalah utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya keterlibatan aktif dan hasil belajar siswa, di mana hanya 53,33% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) akibat metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental* tipe *One-Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian melibatkan seluruh siswa kelas II SD Negeri 040508 Sarinembah tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 15 orang. Data dikumpulkan melalui kuesioner motivasi belajar dan tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda yang telah divalidasi. Teknik analisis data menggunakan uji-t (*paired sample t-test*) berbantuan perangkat lunak SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model GBL berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa ($p < 0,05$). Terjadi peningkatan ketuntasan belajar secara drastis dari 33,33% pada *pre-test* menjadi 100% pada *post-test*. Unsur permainan dalam media Tangga Penjumlahan terbukti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membantu siswa memahami konsep abstrak secara konkret, serta meningkatkan keterlibatan emosional siswa. Simpulan penelitian menyatakan bahwa model *Game-Based Learning* efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Game-Based Learning*, Hasil Belajar, Matematika, Media Tangga Penjumlahan, Sekolah Dasar.

THE EFFECT OF THE GAME-BASED LEARNING MODEL ON STUDEN
MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES IN GRADE II AT
SD NEGERI 040508 SARINEMBAH

ABSTRACT

This study aims to test the effect of the Game-Based Learning (GBL) model assisted by the Addition Ladder media on the motivation and learning outcomes of Mathematics students of grade II of SD Negeri 040508 Sarinembah. The main problem underlying this study is the low level of active involvement and student learning outcomes, where only 53.33% of students achieved the Minimum Completion Criteria (KKM) due to the learning method which is still conventional. This type of research is quantitative with a Pre-Experimental design of the One-Group Pretest-Posttest Design type. The study involved all 15 second-grade students at SD Negeri 040508 Sarinembah in the 2024/2025 academic year. Data were collected through a validated learning motivation questionnaire and multiple-choice learning outcome test. Data analysis used a paired sample t-test (SPSS) software. The results showed that the implementation of the GBL model significantly increased student motivation and learning outcomes ($p < 0.05$). Learning completion rates increased drastically, from 33.33% in the pre-test to 100% in the post-test. The game element in the Addition Ladder media was proven to create a fun learning atmosphere, help students understand abstract concepts concretely, and increase student emotional engagement. The study concluded that the Game-Based Learning model is effective as an innovative learning alternative to improve the quality of mathematics learning in elementary schools.

Keywords: *Game-Based Learning, Learning Outcomes, Mathematics, Addition Ladder Media, Elementary School.*