



Integrasi Media Fruit Pinwheel dalam Game Based Learning: Perbedaan dan Pengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa

Meitri Aulia Wardha¹, Hesti Yunitiara Rizqi²

^{1,2}Universitas Ngudi Waluyo, Indonesia

E-mail: meitriauliawardha@gmail.com, hestiyunitiara@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2026-01-07 Revised: 2026-02-13 Published: 2026-03-01 Keywords: <i>Learning Motivation;</i> <i>Game-Based Learning (GBL);</i> <i>MediaFruit Pinwheel.</i>	Education is a key factor in developing quality human resources. This study aims to examine the effect of using the Game Based Learning (GBL) model withFruit Pinwheel media on student learning motivation. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method. The population in this study were students of MI N 1 Semarang. The sample in this study was class 5C as the experimental class and class 5D as the control class. Data collection techniques in this study were tests and non-tests. Test techniques were applied to students twice, namely the distribution of pre-test and post-test questions. Non-test techniques in this study were the distribution of questionnaires, observation and documentation. The instrument trials in this study were tests of validity, reliability, discriminatory power, and level of difficulty. The results of the Independent Sample T-Test showed that the experimental and control classes had a significance value of $0.00 < 0.05$. This indicates that there is a difference in learning motivation in the use of the GBL (Games Based Learning) Learning Model Assisted byFruit Pinwheel media. Furthermore, based on the regression test, a significance value of $0.00 < 0.05$ was obtained. This indicates a significant difference between the two groups being compared, indicating that the above variables influence each other.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2026-01-07 Direvisi: 2026-02-13 Dipublikasi: 2026-03-01 Kata kunci: <i>Motivasi Belajar;</i> <i>Game Based Learning (GBL);</i> <i>MediaFruit Pinwheel.</i>	Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL) Dengan MediaFruit Pinwheel Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa MI N 1 Semarang. Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu kelas 5C sebagai kelas eksperimen dan kelas 5D sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes dan non tes. Teknis tes diterapkan pada siswa sebanyak dua kali yaitu penyebaran soal pre-test dan post-test. Teknis non tes dalam penelitian ini yaitu penyebaran angket, observasi dan dokumentasi. Uji coba instrumen dalam penelitian ini yaitu uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji <i>Independent Sampel T-Test</i> menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kontrol memiliki nilai Signifikasi sebesar $0,00 < 0.05$. hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar salam penggunaan Model Pembelajaran GBL (<i>Games Based Learning</i>) Berbantuan mediaFruit Pinwheel . Selain itu bersadarkan uji regresi diperoleh nilai Signifikansi sebesar $0.00 < 0.05$. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang Signifikan antara kedua kelompok yang dibandingkan, sehingga dapat diartikan bahwa variabel di atas saling mempengaruhi.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas (Salsabila dan Puspitasari 2020). Pentingnya pendidikan dalam membangun masyarakat dan peradaban terlihat dari berbagai perubahan yang terjadi sepanjang sejarah. Pengetahuan dapat tersampaikan dengan baik apabila telah diolah dengan baik pula melalui metode yang tepat dalam proses pembelajaran (Kurniati dan Wiyani 2022).

Pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada apa yang diajarkan, tetapi juga pada bagaimana materi tersebut disampaikan dan dipahami oleh siswa (Magdalena et al. 2021). Oleh karena itu, model pembelajaran yang diterapkan menjadi faktor penentu keberhasilan dalam menciptakan siswa yang aktif, kreatif, dan mampu menyerap pengetahuan dengan baik (Khalijah et al. 2023).

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran sehingga membantu siswa memahami

materi secara lebih konkret dan bermakna (Sappile et al. 2024).. Namun demikian, rendahnya motivasi belajar siswa masih menjadi salah satu permasalahan utama yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal (Darmayanti, 2022).

Selain itu, Penggunaan model pembelajaran yang interaktif, seperti permainan, memberi siswa kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang pada gilirannya dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Auliyah, 2023). Pembelajaran berbasis permainan memiliki karakteristik yang menyenangkan dan menantang, sehingga mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Cynthia dan Sihotang 2023).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran (Salsabila dan Puspitasari 2020). Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan (Anggraini dan Wulandari 2021). Menurut Marx dan Tombuch (dalam Lely, 2019) indikator-indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut;1) Tekun dalam belajar. 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan. 3) Minat dan ketajaman dalam belajar. 4) Berprestasi dalam belajar. 5) Mandiri dalam belajar.

Dari hasil angket studi pendahuluan tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh penulis di kelas 5C dan 5D di MI N 01 Semarang, terlihat jelas bahwa penggunaan model pembelajaran yang kurang interaktif dan terbatas pada media buku teks berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Banyak siswa yang tampak tidak antusias dan cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung. Siswa tidak terlibat dalam diskusi maupun dalam menyelesaikan soal latihan. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan tidak dapat mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran (Pokhrel, 2024).

Pembelajaran yang monoton dan kurangnya variasi dalam media pembelajaran menyebabkan siswa merasa jenuh. kurangnya variasi dalam model pembelajaran serta keterbatasan media yang digunakan menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar siswa Menurut Wahyudi (2022), minimnya variasi dalam metode pembelajaran serta kurangnya aktivitas interaktif membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk berpartisipasi. Guru juga

menambahkan bahwa ketika pembelajaran berlangsung secara monoton, siswa cenderung kehilangan minat dan tidak menunjukkan inisiatif untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain model pembelajaran yang tepat, penggunaan media yang mendukung juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Diana et al. 2024).

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) yang dikombinasikan dengan media interaktif berupa *Fruit Pinwheel*. Dengan pendekatan berbasis permainan, siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung, yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam memahami materi yang diajarkan. Model ini diharapkan dapat mengatasi masalah motivasi belajar yang rendah, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika. Selain model pembelajaran yang tepat, penggunaan media yang mendukung juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Hartanti, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Palyanti (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Game Based Learning* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena elemen tantangan dan keterlibatan aktif yang ditawarkan. Dengan adanya unsur permainan, siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan lebih termotivasi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan (Oktavia, 2022).

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian model GBL dengan media manipulatif berbasis permainan sederhana yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya dalam konteks pembelajaran di madrasah. Media *Fruit Pinwheel*, yaitu alat bantu visual berbentuk kincir dengan elemen permainan yang interaktif. Media ini tidak hanya membuat suasana belajar lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran (Septianing et., al 2024). Dengan memanfaatkan gambar buah-buahan yang berisi soal-soal matematika *Fruit Pinwheel* dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran (Kurniawati & Rizqi 2024). Media *Fruit Pinwheel* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana interaksi langsung yang mendorong partisipasi, rasa ingin tahu, dan keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran (Nurmalina, et.al, 2024). Kombinasi antara model GBL dan media ini

memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung, meningkatkan antusiasme siswa, dan mengurangi kejenuhan dalam belajar.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Penelitian ini juga menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini, sebelum kelompok eksperimen diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu mengikuti pretest untuk mengukur kemampuan awal. Setelah itu, kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) yang menggunakan media *Fruit Pinwheel* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MI N 01 Semarang.

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan menggunakan teknik *nonprobability sampling*. Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas 5C sebagai kelas eksperimen dan kelas 5D sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes dan non tes. Teknis tes diterapkan pada siswa sebanyak dua kali yaitu penyebaran soal pre-test dan post-test. Teknis non tes dalam penelitian ini yaitu penyebaran angket, observasi dan dokumentasi. Uji coba instrumen dalam penelitian ini yaitu uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran. Teknik analisis data yaitu uji normalitas dan homogenitas. Sedangkan uji hipotesis dalam penelitian ini yaitu Uji *Independent Sample T Test* dan regresi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Perbedaan Motivasi Belajar Siswa Dalam Penggunaan Model Pembelajaran GBL (*Games Based Learning*) Berbantuan media *Fruit Pinwheel*

Tabel 1. Uji Independent Sampel T-Test

Independent Samples Test					
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
HASILBELAJAR	Equal variances assumed	.647	4.928	44	.000
	Equal variances not assumed		4.928	40.714	.000

Berdasarkan hasil uji Independent Sampel T-Test menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kontrol memiliki nilai

Signifikasi sebesar $0,00 < 0.05$ menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model GBL (*Games Based Learning*) berbantuan media *Fruit Pinwheel* dan pembelajaran dengan model pembelajaran GBL (*Games Based Learning*) tanpa media pembelajaran memiliki perbedaan yang Signifikan terhadap motivasi belajar siswa. rata-rata nilaikelas eksperimen sebesar 83.47 lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 74.34.

Tabel 2. Hasil lembar Observasi keterlaksanaan

Kelas	Pertemuan	Presentase	Kriteria
Kelas 5C (Kelas Eksperimen)	1	66,58%	Baik
	2	76,41%	Baik
	3	84%	Baik sekali
Rata-rata	75% (Baik Sekali)		
Kelas 5D (Kelas Kontrol)	1	50,25%	Cukup
	2	63,33%	Baik
	3	69,25%	Baik
Rata-rata	60,94 % (Cukup)		

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 75% lebih besar dibandingkan dengan nilai yang diperoleh kelas kontrol yaitu 60%. Dari perolehan hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan model GBL (*Games Based Learning*) berbantuan media *Fruit Pinwheel* mampu memberikan peningkatan yang Signifikan daripada pembelajaran menggunakan model GBL (*Games Based Learning*) terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 3. Hasil Lembar LKPD

Kelas	Pertemuan	Rata-Rata	Kriteria
Kelas 5C (Kelas Eksperimen)	1	60,4	Cukup
	2	77,0	Baik
	3	88,3	Baik sekali
Rata-rata	75,2 (Baik)		
Kelas 5D (Kelas Kontrol)	1	52,2	Kurang
	2	69,1	Cukup
	3	77,8	Baik
Rata-rata	66,4 (Cukup)		

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa, terdapat peningkatan di setiap pertemuan. Berdasarkan tabel diatas peningkatan yang Signifikan terjadi pada kelas eksperimen. Dimana kelas eksperimen yang mendapat perlakuan memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang tidak memperoleh perlakuan.

2. Pengaruh Model Pembelajaran GBL (*Games Based Learning*) Berbantuan Media *Fruit Pinwheel* Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Tabel 4. Uji Regresi

Model		Coefficients ^a		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
		Unstandardized Coefficients B	Std. Error			
1	(Constant)	4.574	.627		7.299	.000
	Model GBL (<i>Games Based Learning</i>) Berbantuan Media <i>Fruit Pinwheel</i>	-.039	.008	-.596	-4.928	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa tingkat *Signifikansi* sebesar $0.00 < 0.05$. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang *Signifikan* antara kedua kelompok yang dibandingkan, sehingga dapat diartikan bahwa variabel di atas saling mempengaruhi. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan dalam penelitian memiliki dampak nyata terhadap hasil yang diukur, dan bukan terjadi secara kebetulan semata. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh dapat diterima.

Tabel 5. Hasil Uji Regresi R Square

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.596 ^a	.356	.341	.41038

a. Predictors: (Constant), MOTIVASI BELAJAR

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai R square sebesar 0.356 dan nilai R sebesar .596. Hal ini menunjukkan bahwa variabel bebas dalam model memiliki hubungan yang cukup kuat dengan variabel terikat. Nilai R Square sebesar 0,356 mengindikasikan bahwa sebesar 35,6% variasi pada variabel terikat dapat dijelaskan oleh variabel bebas yang digunakan dalam penelitian, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model.

Tabel 6. Angket Respon Siswa Terhadap Model GBL berbantuan media *Fruit Pinwheel*

Indikator	Presentase	
	Kelas 5C	Rata-rata
Motivasi belajar model GBL berbantuan media <i>Fruit Pinwheel</i>	80,43%	70,64%
Ketekunan dalam belajar dengan model GBL berbantuan media <i>Fruit Pinwheel</i>	78,26%	72,82%
Kemandirian dalam belajar	80,43%	77,17%
Keterarikan terhadap materi pelajaran dengan model GBL berbantuan media <i>Fruit Pinwheel</i>	76,08%	73,90%
Usaha dalam menyelesaikan tugas dengan model GBL berbantuan media <i>Fruit Pinwheel</i>	73,91%	67,97%
Dukungan dari lingkungan (guru, teman, keluarga)	78,26%	72,82%
Rata-rata	77,72%	75,55%

Berdasarkan hasil angket respon pembelajaran pada siswa dapat diketahui bahwa rata-rata presentase kelas 5C (eksperimen) sebesar 77,72%. Sedangkan kelas kontrol dengan presentase sebesar 75,55%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran pada kelas eksperimen mampu memberikan dampak yang positif, meningkatkan keterlibatan siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol

B. Pembahasan

1. Perbedaan Motivasi Belajar Siswa Dalam Penggunaan Model Pembelajaran GBL (*Games Based Learning*) Berbantuan media *Fruit Pinwheel*

Berdasarkan hasil uji Independent Sampel T-Test Dapat disimpulkan bahwa model GBL (*Games Based Learning*) berbantuan media *Fruit Pinwheel* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 5. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suwiryanti (2024) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran GBL (*Games Based Learning*) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara *Signifikan*. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizqi et.,al (2022) yang mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran dalam mata pelajaran matematika juga

dapat meningkatkan berbagai kemampuan matematika siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang tepat tidak hanya berdampak pada motivasi belajar, tetapi juga berperan penting dalam mengembangkan kompetensi akademik siswa.

Selain itu berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran siswa menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan memperoleh presentase 75% lebih tinggi dari kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan dengan presentase sebesar 60,94 %. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang Signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, dapat dilihat juga hasil dari LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang Signifikan pada kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dibanding kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan, peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil setiap pertemuan. .

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang Signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran GBL (*Games Based Learning*) berbantuan media *Fruit Pinwheel* berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Model ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan edukatif, tetapi juga sebagai strategi efektif untuk menumbuhkan minat belajar, memperkuat interaksi antara guru dan siswa, serta menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan bermakna (Ummi & Rizqi, 2024) . Temuan ini mendukung pentingnya inovasi pembelajaran yang adaptif dan kreatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era modern. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Winatha dan Setiawan (2020) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran (*Games Based Learning*) memberikan pengaruh yang Signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

2. Pengaruh Model Pembelajaran GBL (*Games Based Learning*) Berbantuan Media *Fruit Pinwheel* Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Hasil tersebut mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan dalam penelitian

memiliki dampak nyata terhadap hasil yang diukur, dan bukan terjadi secara kebetulan semata. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh dapat diterima.

Hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran yang digunakan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa dengan adanya strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti GBL (*Games Based Learning*) berbantuan media *Fruit Pinwheel*, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik. Model pembelajaran GBL (*Games Based Learning*) berbantuan media *Fruit Pinwheel* memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman yang menyenangkan dan interaktif. Media ini mampu menarik perhatian siswa dengan elemen visual dan aktivitas permainan yang menantang, sehingga siswa lebih aktif, fokus, dan bersemangat mengikuti kegiatan belajar (Isti Septianing et al. 2024). Proses belajar yang dikemas dalam bentuk permainan juga membantu mengurangi kejenuhan serta meningkatkan rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Selain itu, berdasarkan hasil angket respon diperoleh nilai rata-rata kelas 5C sebesar 77,72% dan kelas 5D sebesar 75,55%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap pembelajaran yang diterapkan, baik dari aspek ketertarikan, kemandirian, maupun ketekunan dalam belajar siswa. Siswa merasa bahwa penggunaan media dan aktivitas berbasis permainan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, memudahkan siswa untuk fokus, serta memberikan dorongan untuk lebih aktif bertanya dan berkolaborasi dengan teman sebayanya. Respon positif ini memperkuat bukti bahwa pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif bagi siswa.

Model pembelajaran GBL (*Games Based Learning*) berbantuan media *Fruit Pinwheel* merupakan suatu pendekatan pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan

unsur permainan edukatif dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui media *Fruit Pinwheel*, kegiatan belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, karena siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai peserta aktif yang terlibat dalam aktivitas bermain sambil belajar. Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Ayu dan Rizqi (2025), yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika berbasis permainan juga mampu meningkatkan berbagai kemampuan matematika siswa. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran yang memadukan unsur permainan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar.

Model ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta mengembangkan kemampuan kognitif dan afektif secara seimbang, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif. Hasil penelitian ini diperkuat oleh hasil penelittian yang dilakukan oleh Nugraha et al. (2024) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran GBL (*Games Based Learning*) mampu meningkatkan motivasi belajar

motivasi belajar siswa. Model ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan edukatif, tetapi juga sebagai strategi efektif untuk menumbuhkan minat belajar, memperkuat interaksi antara guru dan siswa, serta menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan bermakna. Temuan ini mendukung pentingnya inovasi pembelajaran yang adaptif dan kreatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era modern. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Winatha dan Setiawan (2020) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran (*Games Based Learning*) memberikan pengaruh yang Signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

B. Saran

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi siapa saja yang ingin menerapkan model pembelajaran GBL (*Games Based Learning*) dimasa mendatang. Penting untuk mempersiapkan dan melaksanakan metode ini dengan maksima agar manfaatnya dapat dirasakan secara optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, P. D., Dan S. S. Wulandari. 2021. "Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)* 9(2):292–299.
- Aoliyah, N. 2023. "Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah Dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa." *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah* 11(1):31–36.
- Awwalia Mufhida Kurniawati, Hesti Yunitiara Rizqi, Ela Suryani. 2024. "Pengaruh Model Pembelajaran Circ (Cooperative Integrated Reading And Composition) Dengan Berbantuan Media Alfabet Card Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Dan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Ii Sdn Plumutan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(9).
- Ayu, Tria, & Risqi, H. Y. 2025. "The Effect Of Problem Based Learning Assisted By Spin Happy Media On Students ' Conceptual Understanding." 9(March):280–87.
- Cynthia, R. E., Dan H. Sihotang. 2023. "Melangkah Bersama Di Era Digital: Pentingnya Literasi

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat Perbedaan Motivasi Belajar Siswa Dalam Penggunaan Model Pembelajaran GBL (*Games Based Learning*) Berbantuan media *Fruit Pinwheel* hal ini dapat dilihat dari hasil uji Independent Sampel T-Test menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kontrol memiliki nilai Signifikasi sebesar $0,00 < 0,05$ menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Selain itu, penelitian ini juga mengindikasikan bahwa terdapat Pengaruh Model Pembelajaran GBL (*Games Based Learning*) Berbantuan Media *Fruit Pinwheel* Terhadap Motivasi Belajar Siswa hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil uji regresi menunjukkan bahwa tingkat Signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang Signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran GBL (*Games Based Learning*) berbantuan media *Fruit Pinwheel* berkontribusi positif terhadap peningkatan

- Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(3):31712-31723.
- Darmayanti, D. 2022. "Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Metode Pengajaran Variatif Pada Siswa Madrasah Aliyah Negeri Kota Baubau." *Swarna: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(3):256-263.
- Diana, Alfi Elma, Nailatus Sa'adah Maziyah, Husniyatus Salamah Zainiyati, Dan Hanun Asrohah. 2024. "Transformasi Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Game Based Learning Berbantuan Quizlet Di Madrasah Ibtidaiyah." *Mitra Pgm: Jurnal Kependidikan Mi* 10(2):258-70.
- Hartanti, Dwi. 2019. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia." *Prosiding Seminar Nasional* 1(1):78-85.
- Isti Septianing, Lina Melati, Nabila Deo Cantika, Dan Wannuraniza Destiani. 2024. "Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 4(1):94-103. Doi: 10.55606/Khatulistiwa.V4i1.2722.
- Khalijah, W. N., M. Jannah, H. Z. Rehan, Y. Yohana, Dan Y. Yohani. 2023. "Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Al-Qur'an Hadis." *Al-Wasathiyah: Journal Of Islamic Studies* 2(2):267-278.
- Kurniati, T., Dan N. A. Wiyani. 2022. "Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technology Pada Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 6(1):182-192.
- Magdalena, I., A. F. Shodikoh, A. R. Pebrianti, A. W. Jannah, Dan I. Susilawati. 2021. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi." *Edisi* 3(2):312-325.
- Nugraha, Samuel Eka, Zenia Lutfi Kurniawan, Sonja Verra, Tinneke Lumowa, Dora Dayu, Dan Rahma Turista. 2024. "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA 2 Tenggara Sebrang." 12(2):144-53.
- Nurmalina, N., P. H. Pebriana, Dan Y. Y. Kusuma. 2024. "Pelatihan Model-Model Kooperatif Bagi Guru Di Sekolah Dasar." *Creation: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1(1):42-45.
- Oktavia, R. 2022. "Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa." *OSF Preprints* 1-7.
- Palyanti, Mega. 2023. "Media Pembelajaran Asik Dan Menyenangkan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia." *Attractive : Innovative Education Journal* 5(2):1-12.
- Pokhrel, Sakinah. 2024. "Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ika Pgsd." *Ikatan Alumni Pgsd Unars*, 15(1):37-48.
- Putra, L. V., & Rizqi, H. Y. T. 2022. "Systematic Literature Review: Penerapan Metode Resitasi Berpendekatan Open-Ended Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *JANACITTA*, 5(1).
- Salsabila, A., Dan P. Puspitasari. 2020. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Pandawa* 2(2):278-288.
- Sappile, Baso Intang, Laila Mahmudah, Rudy Max Damara Gugat, Baiq Fina Farlina, Ahmad Shofi, Mubarak, Dan Budi Mardikawati. 2024. "Dampak Penggunaan Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7(1):714-27.
- Suwiriyanti, N. M. 2024. "Pengaruh metode pembelajaran game based learning berbantuan ular tangga terhadap motivasi dan hasil belajar pendidikan agama Hindu dan budi pekerti." *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 8(2), 169-178.
- Ummi, T., Rizqi, H. Y., & Purwanti, K. 2024. "Pengaruh Model Pembelajaran Small Group Discussion (Sgd) Berbantuan Media Puzzle Box Terhadap Kemampuan

Pemahaman Konsep Siswa Kelas III SDN
Bandungan 01." *Pendas: Jurnal Ilmiah*
Pendidikan Dasar, 9(04), 385-395.

Winatha, Komang Redy, Dan I. Made Dedy
Setiawan. 2020. "Pengaruh Game-Based
Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi
Belajar." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan*
Kebudayaan 10(3):198-206. Doi:
10.24246/J.Js.2020.V10.I3.P198-206.