

Pengaruh Model *Games Based Learning* Berbantuan Alat Peraga Jerapah Tompina terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Anzilni Auliya Akifa¹, Anni Malihatul Hawa²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Komputer dan Pendidikan,
Universitas Ngudi Waluyo, Jl. Diponegoro No 186, Gedanganak, Kec. Ungaran Barat, Kab. Semarang, Jawa Tengah
auliaakifa3@email.com

Abstract

This research aims to determine the differences between the GBL learning model assisted by tompina giraffe props on learning interest and also to determine the effect of using the GBL learning model assisted by tompina giraffe props on the learning interest of class III students at Cahaya Ummat Elementary School. The subjects in this research were students in classes III A and III B at SDIT Cahaya Ummat. The type of data in this research is quantitative using *quaci experimental design* in the form of nonequivalent control group design. Data collection techniques in this research used tests (pretest and posttest) and non-tests (observation, interviews and documentation). The data analysis techniques in this research are normality test, homogeneity test, hypothesis test in the form of independent sample t-test and simple linear regression test. The results of the research show that: (1) There is a difference in the use of the GBL model assisted by tompina giraffe props on student learning interest. This can be proven by the results of the Independent Sample T-Test with a value of less than 0.05, namely $0.003 < 0.05$. So it can be concluded that there is a significant difference between the experimental class and the control class, where the experimental class has an average of 77% greater than the average of the control class, namely 66%. (2) There is an influence of using the GBL model assisted by tompina giraffe props on students' learning interest. This can be proven from the results of the Simple Linear Regression Test with a sig value of less than 0.05, namely $0.000 < 0.05$. So, regarding the learning interest variable, it can be concluded that there is an influence of the GBL model assisted by tompina giraffe props on students' learning interest of (R Square value 0.722 or 72.2%).

Keywords: Games Based Learning, Interest In Learning, Tompina Giraffe.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan model pembelajaran GBL berbantuan alat peraga jerapah tompina terhadap minat belajar dan juga untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran GBL berbantuan alat peraga jerapah tompina terhadap minat belajar siswa kelas III SDIT Cahaya Ummat. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III A dan III B SDIT Cahaya Ummat. Jenis data pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan *quaci experimental design* bentuk *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Tes (*Pretest* dan *Posttest*) dan Non Tes (Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi). Teknik analisis data padapenelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis yang berupa uji independent sample t-test dan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Adanya perbedaan penggunaan model GBL berbantuan alat peraga jerapah tompina terhadap minat belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil Uji *Independent Sampel T-Test* dengan nilai kurang dari 0,05 yaitu $0,003 < 0,05$. Sehingga dapat diambil kesimpulannya bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang dimana kelas eksperimen memiliki rata-rata 77% lebih besar daripada rata-rata kelas kontrol yaitu 66%. (2) Ada pengaruh penggunaan model GBL berbantuan alat peraga jerapah tompina terhadap minat belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil Uji *Regresi Linear Sederhana* dengan nilai sig-nya kurang dari 0,05 yaitu $0,000 < 0,05$. Sehingga pada variabel minat belajar dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model GBL berbantuan alat peraga jerapah tompina terhadap minat belajar siswa sebesar (nilai R Square 0,722 atau 72,2%).

Kata Kunci: *Games Based Learning*, Minat Belajar, Jerapah Tompina.

Copyright (c) 2024 Anzilni Auliya Akifa, Anni Malihatul Hawa

✉ Corresponding author: Anzilni Auliya Akifa

Email Address: auliaakifa3@email.com (Jl. Diponegoro No 186, Ungaran Barat, Kab. Semarang, Jawa Tengah)

Received 26 June 2024, Accepted 02 July 2024, Published 08 July 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah kunci yang paling utama dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan secara tersusun dan terencana. Pendidikan suatu kebutuhan dalam hidup karena dengan pendidikan seseorang tidak hanya mempunyai pengetahuan saja melainkan ketrampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan dimasyarakat, bangsa dan negara. Hal ini juga serupa dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-undang Nomor 32 Tahun 2013 (Standar Pendidikan Nasional, pasal 19) mengatakan bahwa proses kegiatan belajar mengajar dilakukan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa agar berpartisipasi aktif, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat minat serta pengembangan fisik yang dimiliki siswa tersebut (Depdikbud, 2013). Dalam pendidikan tentunya terdapat tujuan yang ingin dicapai seperti prestasi belajar, hasil belajar, motivasi belajar, keaktifan belajar, minat belajar, dan masih banyak lainnya. Semua itu dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekolah, cara mengajar guru, motivasi dari orang tua yang selalu memberi dukungan dalam pendidikan anaknya untuk memperoleh pembelajaran di sekolah (Nur'Aini, 2018)

Guru dan peserta didik berperan dalam proses pembelajaran, karena proses ini merupakan inti dari keseluruhan proses pendidikan serta bertujuan untuk mengubah perilaku peserta didik, maka guru dan peserta didik menentukan faktor-faktor yang mampu berpengaruh besar terhadap pendidikan secara umum (Rohkanah, Widiowati, dan Sutanto 2021). Untuk meningkatkan mutu pembelajaran, pendidik perlu menciptakan lingkungan belajar yang aktif serta kreatif.

Menurut (Hanafiah, Martiani and Dewi, 2021) pembelajaran dapat dikatakan unggul, maka dalam proses pembelajaran tersebut dibutuhkan seorang pendidik yang profesional dalam mengajar. Selain guru, siswa harus terlibat dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan sebagaimana mestinya, guru memberikan materi kepada siswa sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa. Belajar dapat disimpulkan yaitu merubah apa yang dimiliki dalam diri seseorang diperoleh dari pengalaman hidup dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Seseorang yang belajar akan ditandai dengan perubahan perilaku dalam dirinya. Perubahannya dapat berupa perubahan pengetahuan seseorang (kognitif), keterampilan yang dimiliki (psikomotorik), maupun perilaku individu (efektif). Sebagai seorang guru harus mampu memberikan dorongan dan rangsangan kepada peserta didik agar peserta didik memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap yang lebih baik. Hal ini dapat dilakukan dengan merubah media yang telah digunakan selama mengajar dengan pemilihan media yang lebih menarik sehingga siswa lebih berminat dalam proses pembelajaran.

Menurut (Rahman, 2021) Minat adalah suatu sikap atau perasaan suka terhadap sesuatu yang seseorang diinginkannya. Jadi, peserta didik tersebut akan berusaha secara terus menerus demi mendapatkannya dan tidak akan menyerah sampai dia mendapatkan apa yang diinginkannya minat sangat berpengaruh dalam diri seorang peserta didik dalam rangka mencapai apa yang diinginkan oleh peserta

didik itu sendiri. Dengan adanya minat yang kuat peserta didik harus memiliki semangat yang kuat pula supaya apa yang dia diinginkannya bisa terwujud. Minat belajar merupakan motivator yang mempengaruhi belajar karena berdampak pada hasil belajar pembelajar ketika tinggi (Anik Sugiani, 2023).

Minat diartikan sebagai “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan” sedangkan “berminat” diartikan mempunyai (menaruh) minat, kecenderungan hati kepada, ingin (akan) (Depdiknas, 2012). Sedangkan minat menurut (Iskandar, 2019) adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, sementara menurut Soeganda Poerbakawatja dan Harahap, minat diartikan kesediaan jiwa yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar (Poerbakawatja dkk, 2012). bahwa minat dalam proses pembelajaran, adalah salah satu aspek yang sangat penting, karena minat belajar pada dasarnya merupakan perhatian yang bersifat khusus. Jadi dapat disimpulkan bahwa jika peserta didik menaruh minat pada suatu pelajaran, perhatiannya akan tinggi dan minatnya berfungsi sebagai suatu pendorong kuat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat peserta didik yaitu faktor dari luar (*eksternal*) dan dari dalam (*internal*). Agar peserta didik memiliki minat untuk belajar, guru harus berusaha membangkitkan dan memunculkan dorongan dalam diri peserta didik pada saat pembelajaran misalnya mengaitkan pembelajaran dengan kepentingan atau kebutuhan peserta didik, agar pembelajaran menyenangkan, dengan hal tersebut peserta didikan mencapai hasil yang baik. Faktor luar dicontohkan pada fasilitas belajar, cara mengajar guru, dan sebagainya (Simbolon, 2014).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti tentang kondisi belajar siswa di SDIT Cahaya Umat meunjukkan kurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran. Rendahnya rasa semangat siswa dalam memecahkan masalah, mengembangkan ketrampilan berpikir kritis, kreativitas maupun kerja sama. Guru yang lain masih menggunakan pembelajaran langsung dimana pembelajaran berlangsung arah sehingga siswa menjadi jenuh dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran tematik dan berdampak pada kurangnya minat siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, kebanyakan guru dalam proses pembelajaran kurang dalam penggunaan yang berbantuan alat peraga ataupun media pembelajaran yang mampu membantusiswa memahami materi. Semua hanya menggunakan media papan tulis dan LCD. Bahkan hanya berpegang pada buku cetak pemerintah, BUPENA, dan buku tema. Dengan hal itu, menunjukkan bahwa penggunaan sumber belajar tematik masih kurang optimal dan tentunya akan berdampak pada minat belajar siswa. Minat belajar menjadi hal yang penting untuk siswa agar mau melakukan aktivitas pembelajaran. Beberapa masalah yang diperoleh dari hasil wawancara yang disebutkan dan diperkuat dengan hasil observasi dan hasil angket studi pendahuluan peneliti terhadap peserta didik kelas III. Hasil lembar observasi minat belajar siswa menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa kelas IIIA SDIT Cahaya Ummat sebesar 68% dan kelas III B sebesar 65%, sehingga mendapatkan rata-rata sebesar 66%. Sedangkan berdasarkan

hasil angket yang telah dilakukan diketahui berdasarkan 4 indikator minat belajar siswa peneliti menemukan adanya tingkat minat belajar siswa masih rendah. Berikut rincian rata-rata dari siswa kelas III SDIT Cahaya Ummat.

Tabel 1. Data Minat Belajar Siswa

Presentase Kelas	Indikator				Total
	Perasaan Senang	Keterlibatan Siswa	Ketertarikan Siswa	Perhatian Siswa	
III A	60%	59%	60%	63%	60%
IIIB	61%	55%	59%	60%	58%
Rata-rata	60,5%	57%	59%	61%	59%

Berdasarkan hasil data angket minat belajar siswa diatas yang telah diperoleh menunjukkan bahwa dalam indikator perasaan senang mencapai 60,5%, keterlibatan siswa mencapai 57%, ketertarikan mencapai 59% dan perhatian siswa mencapai 61%. Dan rata-rata dari setiap kelas menunjukkan hasil 60 % untuk kelas IIIA sedangkan hasil IIIB 58%. Sehingga rata-rata minat belajar siswa pada kelas III SDIT Cahaya Ummat adalah 59% dan termasuk kategori cukup baik. Menurut (Sutrisno, 2021) Untuk meningkatkan pengaruh pembelajaran dan minat belajar siswa, guru harus berusaha membangkitkan dan memunculkan dorongan dalam diri peserta didik pada saat pembelajaran misalnya mengaitkan pembelajaran dengan kepentingan atau kebutuhan peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah model *Games Based Learning* atau dapat disingkat GBL.

Model *Games Based Learning* menjadi solusi guna meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Menurut (Winantha, 2020) model GBL penggunaan game dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan. *Games Based Learning* (GBL) adalah pembelajaran yang menggunakan game sebagai alat untuk mengajarkan materi. Dengan menggabungkan kesenangan dari bermain game untuk proses belajar, model ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Menurut Prasetya dkk (2013) *Games Based Learning* merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada game yang digunakan untuk tujuan pembelajaran. Dalam menentukan ketepatan media yang akan dipersiapkan dan digunakan melalui proses pengambilan keputusan adalah berhubungan dengan kemampuan yang dimiliki oleh media termasuk kelebihan dari karakteristik media yang bersangkutan dihubungkan dengan berbagai komponen pembelajara (Zainul: 2016). Pengembangan GBL bisa mendatangkan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas. Oleh karena itu GBL bisa menjadi solusi yang menarik untuk pebelajar. Pengembangan aplikasi pembelajaran sudah banyak diterapkan. Namun sebagian besar penelitian menghasilkan media pembelajaran untuk membaca, menulis dan berhitung yang sifatnya fomal dan terkesan memanfaatkan media pembelajaran yang sudah umum digunakan.

Menurut (Manusia *et al.*, 2019) selain dengan menerapkan model pembelajaran, pemakaian alat peraga juga dapat mendukung peningkatan minat belajar siswa. Penggunaan alat peraga mampu menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dan pada akhirnya mampu meningkatkan minat, emosi, dan pikiran peserta didik. (Sagita and Kania, 2019) berpendapat bahwa penggunaan alat peraga merupakan salah satu faktor pendukung meningkatnya rasa ingin tahu siswa sehingga mampu memancing siswa agar lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan alat peraga yang unik, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi dan melibatkan siswa. Jerapah Tompina merupakan alat peraga yang unik. Jerapah Tompina adalah alat peraga nyata yang dapat dibuat sendiri dengan bahan dasar triplek yang kemudian dapat dibentuk menyerupai jerapah. Pemanfaatan alat peraga pembelajaran yang menyenangkan ini dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang terjadi pada siswa agar lebih tertarik dalam pembelajaran tematik, selain itu juga dapat mendukung dan memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut (Juwairiah, 2013) Alat peraga adalah alat yang dipergunakan guru untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa. Penggunaan alat peraga jerapah tompina sangat diperlukan karena membuat pemikiran siswa menjadi tertarik. Oleh karena itu, sangat penting untuk menggunakan alat peraga tersebut sebagai sarana penyampaian materi agar peserta didik dapat memahami dengan baik. Selama proses pembelajaran, alat peraga tidak hanya berfungsi sebagai alat bagi guru untuk menarik perhatian peserta didik, namun juga memungkinkan guru menyampaikan pesan kepada peserta didik itu sendiri. Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti bermaksud untuk mengkaji permasalahan dengan melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Model *Games Based Learning* Berbantuan Alat Peraga Jerapah Tompina Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

METODE

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III A dan III B SDIT Cahaya Ummat. Jenis data pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode *quasi experimental design* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Tes (Pretest dan Posttest) dan Non Tes (Observasi, Angket, dan Dokumentasi). Teknik analisis data pada penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis yang berupa uji independent sample t-test dan uji regresi linier sederhana.

HASIL DAN DISKUSI

Untuk mengetahui perbedaan penggunaan model GBL berbantuan alat peraga jerapah tompina terhadap minat belajar siswa kelas III sekolah dasar. *Uji independent sample t test* dilakukan guru mengetahui hasil uji hipotesis. Berikut merupakan *uji independent sample* dari penelitian ini:

Tabel 2. Uji Independent Sampel T Test

No	Kelas	Mean	Sig.
1	Kontrol	82,66	0,003
2	Eksperimen	76,60	0,003

Tabel 3. Uji Independent Sampel T Test

		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>				
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2 tailed)
Hasil Minat Belajar Siswa	<i>Equal Variances assumed</i>	2.988	0,089	3.121	58	0,003
	<i>Equal variances not assumed</i>			3.212	54.561	0,003

Tabel 4. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa

Kelas	Pertemuan ke-	Presentase (%)	Kriteria
Kelas III A SDIT Cahaya Ummat (Kelas Kontrol)	1	64%	Baik
	2	66%	Baik
	3	68%	Baik
66% (Baik)			
Kelas III B SDIT Cahaya Ummat (Kelas Eksperimen)	1	67%	Baik
	2	77%	Baik
	3	87%	Baik
77% (Baik)			

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikan $0,003 < 0,05$, sehingga dapat dikatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Maka dari hasil tersebut dikatakan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan hasil dari penggunaan model GBL berbantuan alat peraga jerapah tompina terhadap minat belajar siswa kelas III. Rata-rata nilai yang diperoleh kelas eksperimen yaitu 77% lebih besar dibandingkan dengan nilai yang diperoleh kelas kontrol yaitu 66% Dari perolehan hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan model GBL berbantuan alat peraga jerapah tompina mampu memberikan peningkatan yang signifikan dari pada pembelajaran menggunakan model GBL terhadap minat belajar siswa kelas III.

Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapat, model GBL berbantuan alat peraga jerapah tompina efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan melalui tabel mengenai rata-rata klasikal siswa yang sudah di beri perlakuan melalui pembelajaran tatap muka selama 3 kali pertemuan yang menunjukkan perbedaan antara kelas yang diberi perlakuan dan kelas yang tidak diberi perlakuan. Kelas yang di beri perlakuan memiliki hasil rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak di beri perlakuan. Selain itu, melalui hasil rata-rata observasi yang telah peneliti lakukan juga menunjukkan hasil bahwasanya terdapat perbedaan terhadap hasil akhir kedua kelompok tersebut.

Pada kelas eksperimen yang di beri perlakuan memiliki rata-rata yaitu 77% lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak di beri perlakuan memiliki rata-rata yaitu 66%. Melalui hasil tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan model GBL berbantuan alat peraga jerapah tompina didalam kelas eksperimen dapat meningkatkan minat belajar siswa. Adanya pengeruh model GBL berbantuan media pada kegiatan pembelajaran mempermudah siswa dalam proses pembelajaran, kemudian dapat menambah rasa semangat siswa dalam berbicara mengenai kesulitan yang dihadapi dalam penguasaan materi pembelajaran. Penggunaan alat peraga juga ternyata mampu menarik ketertarikan dan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran didukung Cut (2019). Dengan menerapkan model GBL mampu memberikan siswa agar saling berdiskusi, memotivasi temannya agar saling membantu, serta menyelesaikan masalah dan memahami materi pelajaran. Siswa menjadi tertarik, aktif, dan senang terlibat dalam pembelajaran. Dengan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model GBL berbantuan alat peraga jerapah tompina dapat meningkatkan minat belajar siswa. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model GBL berbantuan alat peraga jerapah tompina terhadap minat belajar siswa. Berikut ini merupakan hasil *Uji Regresi Linear* Sederhana: Hasil Pengaruh Penggunaan Model GBL berbantuan Alat Peraga Jerapah Tompina Terhadap Minat Belajar Siswa

Tabel 5. Hasil Pengaruh

ANOVA ^a				
Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1309.596	1	1309.596	69.995	.000 ^b
505.163	27	18.710		
1814.759	28			

a. *Dependent Variable : Minat Belajar*

b. *Predictors : (Constant, Model GBL)*

Berdasarkan tabel nilai signifikannya yaitu $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penerapan model GBL berbantuan alat peraga jerapah tompina (X) terhadap minat belajar (Y).

Dari hasil penelitian telah diperoleh data bahwasanya penggunaan model GBL berbantuan alat peraga jerapah tompina menumbuhkan semangat dan minat belajar siswa dalam kegiatan proses pembelajaran, sehingga terdapat perubahan terhadap minat belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil *uji regresi linear* sederhana pada tabel. Hal ini disebabkan kelas eksperimen terdapat pembelajaran atau mendapatkan perlakuan 3 kali pertemuan, dimana pada pembelajaran yang dilakukan terdapat peningkatan. Berdasarkan hasil dari pengumpulan data dengan menggunakan lembar angket dan lembar observasi siswa, dapat dilihat bahwa indikator minat belajar yang memiliki rata-rata lebih tinggi adalah dimulai dari indikator perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa, dan perhatian siswa. Untuk mengetahui hasil penerapan model GBL berbantuan alat peraga jerapah tompina peneliti ini juga melakukan observasi terhadap siswa, yaitu dengan mengamati sikap siswa sesuai dengan indikator saat

pembelajaran berlangsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa nilai kelas eksperimen memiliki rata-rata sebesar 77% sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata sebesar 66%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Dari kedua kelas yaitu dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, indikator minat belajar dapat terpenuhi dengan baik. Nilai yang diperoleh pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol, hal ini disebabkan karena pada proses pembelajaran kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran GBL berbantuan alat peraga jerapah tompina sedangkan pada kelas kontrol hanya menerapkan model pembelajaran GBL tanpa alat peraga dalam pembelajaran. Melalui penerapan model GBL dalam kegiatan pembelajaran tematik diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif. Seperti aktif komunikasi, saling membantu, saling memberi serta menerima pendapat sehingga siswa mampu meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari hingga minat belajar siswa meningkat bahkan siswa menjadi tertarik dan senang terlibat dalam segala kegiatan pembelajaran (Hasmutiadara, 2019). Gagasan utama dari penerapan model GBL dalam pembelajaran adalah untuk memotivasi siswa agar dapat saling mendukung dan membantu dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran dengan model GBL dapat membuat pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, serta menyenangkan untuk siswa selama pembelajaran berlangsung. Pengaruh penerapan model GBL pada kegiatan pembelajaran secara spesifik yakni banyak sekali manfaatnya diantaranya yaitu karena dalam kelompok siswa dituntut dapat aktif hingga melalui model GBL ini siswa dapat berlatih berpikir kreatif menghubungkan sesuatu yang tampak tidak berhubungan sehingga menumbuhkan pola baru dalam berpikir (Elaine, 2006).

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data serta pembahasannya mengenai pengaruh model GBL berbantuan alat peraga jerapah tompina terhadap minat belajar siswa yaitu adanya perbedaan penggunaan model GBL berbantuan alat peraga jerapah tompina terhadap minat belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil Uji *Independent Sampel T-Test* dengan nilai kurang dari 0,05 yaitu $0,003 < 0,05$. Sehingga dapat diambil kesimpulannya bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang dimana kelas eksperimen memiliki rata-rata 77% lebih besar daripada rata-rata kelas kontrol yaitu 66% . Ada pengaruh penggunaan model GBL berbantuan alat peraga jerapah tompina terhadap minat belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil Uji *Regresi Linear Sederhana* dengan nilai sig-nya kurang dari 0,05 yaitu $0,000 < 0,05$. Sehingga pada variabel minat belajar dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model GBL berbantuan alat peraga jerapah tompina terhadap minat belajar siswa sebesar (nilai R Square 0,722 atau 72,2%).

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum selaku Rektor Universitas Ngudi Waluyo, Dekan Fakultas Komputer dan Pendidikan, Kaprodi, dosen pembimbing, Kepala Sekolah SDIT Cahaya Ummat, wali kelas 3 SDIT Cahaya Ummat yang telah membantu dan membimbing saya selama melaksanakan penelitian di Sekolah. Orang tua, keluarga. Riyan Akmal Hidayana, teman-teman S1 PGSD Angkatan 2020, dan seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang sudah membantu memberikan dukungan.

REFERENSI

- Anik Sugiani, K. (2023) 'Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smk Di Buleleng', *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 10(2), pp. 457–474. Available at: <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i2.770>.
- Aziz, F.A. (2020) 'Moral Peserta Didik Dan Pendidikan Islam Menurut Pemikiran 'Athiyah Al-Abrasyi', *el-Tarbawi*, 13(1), pp. 45–64. Available at: <https://doi.org/10.20885/tarbawi.vol13.iss1.art3>.
- Ermono, E.A.Y. and Perdana, P.I. (2022) 'Penguatan Literasi Digital Pada Siswa SD Melalui Implementasi Game Based Learning (GBL)', *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), pp. 226–230. Available at: <https://jurnal.educ3.org/index.php>.
- GUSTINA, H. (2020) 'PENGARUH MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR NEGERI 68 KOTA BENGKULU', *Electoral Governance Jurnal Tata Kelola Pemilu Indonesia*, 12(2), p. 6. Available at: <https://talenta.usu.ac.id/politeia/article/view/3955>.
- Hanafiah, M.A., Martiani, M. and Dewi, C. (2021) 'Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) terhadap Motivasi Belajar pada Permainan Bola Basket Siswa SMP', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), pp. 5213–5219. Available at: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1655>.
- Ii, B.A.B. (2008) 'Upaya Meningkatkan Minat.., Hartono, FKIP UMP, 2018', pp. 5–16.
- Iskandar, T. (2019) 'Tinjauan Minat Belajar Mahasiswa Olahraga Terhadap Mata Kuliah Gulat di Universitas Islam 45 Bekasi', *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 3(2), pp. 62–69. Available at: <https://doi.org/10.37058/sport.v3i2.1129>.
- Jaenudin, U. and Sahroni, D. (2021) *Psikologi Pendidikan Pengantar Menuju Praktik*.
- Juwairiah (2013) 'Alat Peraga Dan Media Pembelajaran Kimia', *Visipena Journal*, 4(1), pp. 1–13. Available at: <https://doi.org/10.46244/visipena.v4i1.85>.

- Liu, E.Z.F. and Chen, P.-K. (2013) 'The Effect of Game-Based Learning on Students' Learning Performance in Science Learning – A Case of "Conveyance Go"', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, pp. 1044–1051. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.430>.
- Manusia, P. *et al.* (2019) 'FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS SEBELAS MARET SURAKARTA Maret, 2019'.
- Maulidina, M., Susilaningsih, S. and Abidin, Z. (2022) 'Analysis of Mathematical Literacy Ability because of the Learning Styles of Elementary School Students', *Journal of Basic Education Research*, 5(1), pp. 45–56.
- Nur'Aini, F. (2018) 'Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS', *JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(3), pp. 249–255.
- Nurfadhillah, S. *et al.* (2021) 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii', *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), pp. 243–255. Available at: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.
- Pagarra H & Syawaludin, dkk (2022) *Media Pembelajaran, Badan Penerbit UNM*.
- Pendidikan, J. *et al.* (2008) 'Kamus besar bahasa Indonesia / Departemen pendidikan nasional', *Gramedia pustaka utama*, 4, pp. 70–75.
- Rahman, A. (2021) 'Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SD Negeri 2 Serigeni', *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1, p. 89.
- Sagita, M. and Kania, N. (2019) 'Penggunaan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar', *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2019*, 1, pp. 570–576.
- Sakdah, M.S., Prastowo, A. and Anas, N. (2021) 'Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), pp. 487–497. Available at: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>.
- Selatan, S. and Luwu, K.A.B. (2021) 'Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Bidang Pendidikan Agama Islam Di Upt Smp Negeri 3 Program Studi Pendidikan Agam Islam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Bidang Pendidikan Agama Islam Di Upt Smp Negeri 3 Sabbang Selatan Kab . Luwu Utara'.
- Sholehah, S.H., Handayani, D.E. and Prasetyo, S.A. (2018) 'Minat Belajar Siswa', *Mimbar Ilmu*, 23(3), pp. 237–244.
- Sopia Iefumony (2022) 'PENERAPAN MODEL GAMES BASED LEARNING DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI PECAHAN', (8.5.2017), pp. 2003–2005.

- Sriyani, S. and Suryani, E. (2023) 'Keefektifan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Permainan Engklek untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 17(2), pp. 326–337. Available at: <https://doi.org/10.26877/mpp.v17i2.16293>.
- Suriadi, S. and Mursidin, M. (2020) 'Strategi Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di MTs Al-Maarif Banyorang', *Qiyam, Jurnal Al*, 1(2), pp. 11–20.
- Sutrisno, S. (2021) 'Pengaruh Pemanfaatan Alat Peraga Ips Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), p. 77. Available at: <https://doi.org/10.30659/pendas.8.1.77-90>.
- Wantoro, A. (2018) 'Prototype Aplikasi Berbasis Web Sebagai Media Informasi Kehilangan Barang', *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), p. 11. Available at: <https://doi.org/10.33365/jti.v12i1.39>.
- Widiana, 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), pp. 1–10. Available at: <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>.
- Winatha, K.R. and Setiawan, I.M.D. (2020) 'Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar', *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), pp. 198–206. Available at: <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>.