



## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI BUNYI DAN JENIS-JENIS ALAT MUSIK KELAS IV SD NEGERI 101776 SAMPALI**

**Diha Stephenia Borucky Samosir<sup>1\*</sup>, Sri Mustika Aulia<sup>2</sup>, Winara<sup>3</sup>, Yusra Nasution<sup>4</sup>, Putra Afriadi<sup>5</sup>**

<sup>1\*,2,3,4,5</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan

\*Email: [samosirdiha@gmail.com](mailto:samosirdiha@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4307>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Game Based Learning terhadap hasil belajar siswa pada materi bunyi dan jenis-jenis alat musik dalam pembelajaran seni musik kelas IV SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest control group design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Game Based Learning. Nilai rata-rata kelas eksperimen pada saat pretest sebesar 62,03, dan pada saat posttest mengalami kenaikan menjadi 74,22. Sedangkan kelas kontrol yang awalnya mendapatkan nilai rata-rata sebesar 59,84, pada saat posttest mencapai 70,47. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji Paired Sample T-Test diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Oleh karena itu, model pembelajaran Game Based Learning memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan temuan ini, disarankan kepada guru agar menerapkan model pembelajaran Game Based Learning dalam pembelajaran seni musik, khususnya pada materi bunyi dan jenis-jenis alat musik, guna menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Sekolah juga diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penerapan model pembelajaran inovatif seperti Game Based Learning dengan cara menyediakan sarana dan fasilitas yang mendukung proses belajar. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini pada tingkat kelas atau satuan pendidikan yang berbeda, serta meninjau aspek lain seperti motivasi belajar, kreativitas, maupun keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Game Based Learning*, Hasil Belajar, Seni Musik

### **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan kegiatan yang dirancang secara sistematis untuk menciptakan suasana dan proses belajar yang memungkinkan peserta didik mewarisi nilai serta pengetahuan, sehingga mereka dapat secara aktif mengembangkan potensi diri dalam menjalankan kehidupan sehari-hari (Afsari, 2021:189). Pendidikan memiliki peranan penting karena menjadi tolok ukur kualitas dan panutan bagi generasi berikutnya. Dalam ranah pendidikan, ilmu pendidikan lebih banyak berkaitan dengan teori-teori yang berlandaskan pemikiran ilmiah. Selain diperoleh di sekolah, pendidikan juga dapat diterima melalui keluarga dan lingkungan masyarakat. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha untuk menciptakan proses belajar yang mampu mengembangkan potensi peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, peran guru tidak hanya terbatas pada penyampaian materi, tetapi juga mencakup upaya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik. Melalui penerapan berbagai metode mengajar yang kreatif dan beragam, guru dapat menumbuhkan minat serta motivasi belajar pada diri siswa. Selain itu, guru harus memahami kebutuhan serta kemampuan masing-masing



siswa agar dapat memberikan bimbingan dan perhatian yang sesuai. Dengan demikian, siswa akan merasa nyaman dan percaya diri selama mengikuti pembelajaran, sehingga tujuan belajar dapat tercapai secara maksimal. Guru yang profesional dan memiliki kepedulian mampu memberikan pengaruh besar terhadap keberhasilan siswa. Peran guru sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan memudahkan siswa memahami materi. Apabila kegiatan belajar mengajar berlangsung monoton, siswa cenderung merasa bosan sehingga kesulitan dalam memahami pelajaran.

Hasil belajar menjadi indikator utama untuk menilai keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang mampu mencapai prestasi tinggi dapat dianggap berhasil dalam belajar. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pencapaian belajar siswa masih belum memuaskan dan belum memenuhi harapan. Salah satu penyebabnya adalah kurang tepatnya penyesuaian antara model pembelajaran dan materi yang disampaikan.

Selama ini, metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran masih didominasi oleh ceramah dan tanya jawab. Penggunaan model pembelajaran tersebut membuat kegiatan belajar mengajar menjadi monoton. Penyampaian dan pemberian tugas terkait materi pun kurang optimal, sehingga siswa tidak terdorong untuk berpikir kritis. Jika model pembelajaran konvensional terus diterapkan di kelas, hal ini dapat menimbulkan dampak negatif. Siswa cenderung cepat melupakan materi karena pembelajaran dirasa kurang bermakna, dan akhirnya pengetahuan yang disampaikan guru tidak dapat diterima secara utuh oleh siswa.

Salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran adalah hasil belajar siswa. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 101776 Sampali, diperoleh informasi bahwa hasil belajar peserta didik pada materi bunyi dan jenis-jenis alat musik masih belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Di kelas IV-A, hanya 30% siswa yang berhasil mencapai KKM, sementara 70% lainnya belum memenuhi standar ketuntasan. Adapun di kelas IV-B, sebanyak 40% siswa mencapai KKM, sedangkan 60% masih berada di bawah batas ketuntasan. Berikut disajikan data hasil belajar peserta didik pada materi bunyi dan jenis-jenis alat musik di kelas IV-A dan IV-B.

**Tabel 1. Data Hasil Belajar Bunyi dan Jenis-jenis Alat Musik Peserta Didik Kelas IV-A dan IV-B**

Kelas	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah
IV-A	30 % (10 Siswa)	70% (22 Siswa)	32 Siswa
IV-B	40% (13 Siswa)	60% (19 Siswa)	32 Siswa

(Sumber: SD Negeri 101776 Sampali)

Berdasarkan tabel tersebut, hasil belajar peserta didik masih belum mencapai target yang telah ditentukan. Capaian kelas IV-B terlihat lebih tinggi dibandingkan kelas IV-A. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menjadikan kelas IV-A sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV-B sebagai kelompok kontrol dalam penelitian ini.

Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara observasi yang dilakukan di SD Negeri 101776 Sampali, yang menunjukkan bahwa guru masih jarang menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Permasalahan utama dalam pembelajaran seni musik kelas IV di sekolah tersebut adalah penggunaan model pembelajaran konvensional yang bersifat guru-sentris. Pendekatan ini biasanya dilakukan melalui metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas yang berfokus pada peran aktif guru. Selain itu, proses pembelajaran juga kurang memanfaatkan model maupun media yang beragam dan inovatif. Kondisi seperti ini dapat berdampak negatif apabila metode ceramah digunakan secara terus-menerus, karena siswa cenderung mengalami kesulitan dalam menguasai dan memahami materi, yang pada akhirnya berpengaruh pada rendahnya hasil belajar mereka (Jafar, 2021:191). Hambatan lainnya adalah keterbatasan ketersediaan alat musik, sehingga banyak siswa menjadi kurang aktif dan tidak dapat mengikuti pembelajaran secara optimal. Akibatnya, suasana kelas terasa monoton dan kurang menarik bagi siswa, sehingga mereka sulit memahami konsep pembelajaran secara menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih menyenangkan, bervariasi, dan mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa.

Penerapan model pembelajaran yang mengungus konsep permainan dapat menjadi strategi yang



efektif untuk mengurangi rasa jenuh siswa, meningkatkan keterlibatan mereka, serta mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, siswa lebih mudah memahami materi secara menyeluruh dan mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih optimal. Pembelajaran berbasis game menekankan berbagai elemen seperti kepuasan, perhatian, relevansi, rasa percaya diri, keterlibatan, kemampuan sosial, pelatihan pengetahuan, penguasaan keterampilan kognitif dan sosial, pengembangan pola pikir, serta pertumbuhan diri. Melalui penggunaan model ini, pendidik dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, kemampuan kognitif taktis, dan prestasi akademik siswa secara keseluruhan, sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih kondusif dan mendukung pemahaman siswa (Syamsuar & Zelhendri, 2021:130).

Proses pembelajaran di kelas tidak harus selalu didominasi oleh pendidik, melainkan perlu memberikan ruang bagi peserta didik untuk lebih aktif terlibat selama kegiatan belajar sehingga pembelajaran berpusat pada siswa. Dengan cara ini, siswa dapat mengembangkan wawasannya sendiri dan terdorong untuk berpikir kritis, kreatif, serta inovatif dalam memecahkan masalah. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang membantu mengoptimalkan proses belajar, bukan menjadi satu-satunya sumber informasi. Pembelajaran yang menyenangkan mampu menghidupkan suasana kelas dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga sangat berpengaruh terhadap kesadaran siswa dalam belajar serta dalam menentukan strategi dan kebiasaan belajar yang tepat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bermaksud menerapkan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan. GBL merevolusi proses belajar dengan menggabungkan unsur edukasi, hiburan, dan komponen permainan. Pendekatan yang kreatif ini mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa melalui suasana belajar yang lebih ramah, menyenangkan, dan dinamis. Dengan demikian, materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan diingat, sekaligus menumbuhkan minat belajar pada diri siswa (Prayitno & Amattitis, 2019:12). Menurut Prensky (2001:10), GBL merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media penyampaian materi. Model ini dirancang untuk menghadirkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Game Based Learning (GBL) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Seni Musik kelas IV SD Negeri 101776 Sampali. Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, di mana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak ditentukan secara acak. Model ini dipilih karena sesuai dengan kondisi kelas nyata yang tidak memungkinkan randomisasi penuh, namun tetap mampu mengukur pengaruh perlakuan secara objektif.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 101776 Sampali pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 62 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling karena jumlah populasi kurang dari 100 peserta didik. Kelas IV-A ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model Game Based Learning, sedangkan kelas IV-B sebagai kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Masing-masing kelas terdiri atas 32 peserta didik.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Nonequivalent Control Group Design, dengan struktur sebagai berikut:

**Tabel 2. Desain Penelitian**

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kontrol	O <sub>1</sub>	—	O <sub>2</sub>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Pretest awal

O<sub>2</sub> = Posttest akhir



X = Perlakuan model Game Based Learning

Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam beberapa tahapan, yaitu:

1. Persiapan, meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, modul ajar, kisi-kisi soal, dan instrumen penelitian.
2. Pemberian Pretest kepada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
3. Penerapan Perlakuan, yaitu penggunaan model Game Based Learning di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol.
4. Pemberian Posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.
5. Analisis Data menggunakan teknik statistik untuk menguji hipotesis penelitian.
6. Penarikan Kesimpulan berdasarkan hasil analisis yang diperoleh.

Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu:

1. **Variabel bebas (X):** Model pembelajaran Game Based Learning.
2. **Variabel terikat (Y):** Hasil belajar Seni Musik peserta didik.

Teknik Analisis Data

1. Tes

Instrumen tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 30 butir soal yang mengukur kemampuan kognitif peserta didik pada level C1–C6. Tes diberikan pada tahap pretest dan posttest.

2. Observasi

Digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal pembelajaran dan aktivitas pendidik serta peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Wawancara

Dilakukan kepada guru kelas IV sebagai studi awal untuk menggali informasi pendukung penyusunan latar belakang dan gambaran kebutuhan pembelajaran.

4. Dokumentasi

Berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar nilai, serta arsip sekolah yang mendukung pengumpulan data penelitian.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran Seni Musik. Kisi-kisi soal disusun mencakup level kognitif C1–C6, dengan distribusi soal sebagai berikut:

**Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar**

No	Indikator	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
1	Mengingat fakta dan informasi	C1	PG	1, 7, 11, 17, 21
2	Memahami konsep	C2	PG	3, 10, 14, 23, 26
3	Menerapkan konsep	C3	PG	2, 6, 12, 16, 29
4	Menganalisis	C4	PG	5, 8, 15, 20, 28
5	Mengevaluasi	C5	PG	4, 9, 13, 19, 24
6	Mencipta (problem solving sederhana)	C6	PG	18, 22, 25, 27, 30
—	<b>Total Soal</b>	—	—	<b>30</b>

Hasil tes dikonversi menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kategori ketuntasan belajar mengikuti KKTP sekolah, yaitu:

**Tabel 4. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar**

Nilai	Kategori
< 70	Tidak Tuntas
≥ 70	Tuntas



### Uji Instrumen

Instrumen tes diuji coba terlebih dahulu menggunakan SPSS untuk memastikan kelayakan instrumen.

#### 1. Uji Validitas

Dilakukan menggunakan korelasi product moment. Soal dinyatakan valid apabila  $r$  hitung  $> r$  tabel pada taraf signifikansi 5%.

#### 2. Uji Reliabilitas

Menggunakan teknik Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai  $\alpha \geq 0,70$ .

#### 3. Uji Tingkat Kesukaran

Penentuan berdasarkan nilai mean:

- 0,00–0,30 = soal sukar
- 0,31–0,70 = soal sedang
- 0,71–1,00 = soal mudah

#### 4. Uji Daya Beda

Menggunakan Corrected Item-Total Correlation dengan kategori:

- 0,00–0,20 = kurang
- 0,21–0,40 = cukup
- 0,41–0,70 = baik
- 0,71–1,00 = sangat baik

Teknik Analisis Data

#### 1. Uji Normalitas

Menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal.

- Sig  $< 0,05$  → data tidak normal
- Sig  $\geq 0,05$  → data normal

#### 2. Uji Homogenitas

Menggunakan Levene Test.

- Sig  $> 0,05$  → varians homogen
- Sig  $< 0,05$  → varians tidak homogen

#### 3. Uji Hipotesis

Jika data normal dan homogen, digunakan uji t (paired sample t-test) untuk melihat pengaruh model Game Based Learning terhadap hasil belajar.

Kriteria:

- Sig  $> 0,05$  →  $H_0$  diterima (tidak ada pengaruh)
- Sig  $< 0,05$  →  $H_0$  ditolak,  $H_a$  diterima (ada pengaruh signifikan)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 101776 Sampali, melibatkan dua kelas yaitu kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 32 siswa. Kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran **Game Based Learning (GBL)**, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran **konvensional (ceramah)**.

Sebelum perlakuan, kedua kelas diberikan **pretest** untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, kedua kelas menjalani proses pembelajaran selama **empat kali pertemuan**, masing-masing berdurasi 35 menit. Setelah perlakuan selesai, siswa diberikan **posttest** untuk mengukur hasil belajar. Sebelum instrumen digunakan, dilakukan uji coba soal pada siswa kelas V untuk memastikan soal layak digunakan.

#### a. Uji Instrumen Tes

##### Uji Validitas Tes



**Table 5. Hasil Uji Validasi Soal Pre Test dan Post Test**

No. Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,644	0,468	Valid
2	0,419	0,468	Tidak Valid
3	0,075	0,468	Tidak Valid
4	0,717	0,468	Valid
5	0,322	0,468	Tidak Valid
6	0,621	0,468	Valid
7	0,875	0,468	Valid
8	0,511	0,468	Valid
9	0,875	0,468	Valid
10	0,482	0,468	Valid
11	0,212	0,468	Tidak Valid
12	0,875	0,468	Valid
13	0,457	0,468	Tidak Valid
14	0,546	0,468	Valid
15	0,418	0,468	Tidak Valid
16	0,592	0,468	Valid
17	0,723	0,468	Valid
18	0,826	0,468	Valid
19	0,650	0,468	Valid
20	0,511	0,468	Valid
21	0,540	0,468	Valid
22	0,204	0,468	Tidak Valid
23	0,203	0,468	Tidak Valid
24	0,584	0,468	Valid
25	0,703	0,468	Valid
26	-0,179	0,468	Tidak Valid
27	0,668	0,468	Valid
28	0,388	0,468	Tidak Valid
29	0,662	0,468	Valid
30	0,499	0,468	Valid

Instrumen penelitian diuji menggunakan SPSS 22 sebanyak 30 soal. Hasil uji menunjukkan bahwa 20 soal valid dan 10 soal tidak valid, sehingga yang digunakan dalam penelitian hanya 20 soal tersebut.

#### Uji Reliabilitas Tes

Uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha. Hasil perhitungan menunjukkan nilai 0,896, sehingga instrumen dinyatakan reliabel karena  $> 0,70$ .

**Table 6. Uji Reliabilitas Soal**

Statistik	
Cronbach's Alpa	0,896
Keterangan	Reliabel

#### Uji Tingkat Kesukaran

Uji ini bertujuan untuk menilai apakah butir soal sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik. Berikut adalah tabel hasil perhitungan tingkat kesukaran soal yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 22.

**Table 7. Uji Tingkat Kesukaran Soal**

Nomor Soal	Perhitungan Daya Beda	Keterangan
1	0,534	Baik



2	0,632	Baik
3	0,565	Baik
4	0,000	Kurang
5	0,478	Baik
6	0,000	Kurang
7	0,426	Baik
8	0,000	Kurang
9	0,514	Baik
10	0,506	Baik
11	0,687	Baik
12	0,768	Baik Sekali
13	0,649	Baik
14	0,359	Cukup
15	0,420	Baik
16	0,575	Baik
17	0,687	Baik
18	0,699	Baik
19	0,632	Baik
20	0,525	Baik

Berdasarkan hasil perhitungan taraf kesukaran menggunakan aplikasi SPSS 22, ditemukan bahwa terdapat 7 soal yang termasuk dalam kategori mudah, sedangkan 13 soal masuk dalam kategori sedang.

#### Uji Daya Beda

Hasil perhitungan menunjukkan:

- 15 soal memiliki daya beda baik,
- 1 soal sangat baik,
- 1 soal cukup, dan
- 3 soal kurang.

Dengan demikian, secara umum soal memiliki kemampuan yang baik untuk membedakan siswa berkemampuan tinggi dan rendah.

#### b. Deskriptif Data Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu:

- Variabel bebas (X) = Model Pembelajaran Game Based Learning
- Variabel terikat (Y) = Hasil Belajar Seni Musik Siswa

Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol

**Tabel 8. Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol**

	<i>Descriptive Statistic</i>					
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest Kelas Eksperimen</i>	32	65	25	90	62.03125	17.63699
<i>Pretest Kelas Kontrol</i>	32	80	15	95	59.84375	22.01482

Hasil menunjukkan kedua kelas memiliki kemampuan awal yang relatif seimbang, meskipun kelas eksperimen sedikit lebih tinggi.

Data Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol



**Tabel 9. Data Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol**

<i>Descriptive Statistic</i>						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest Kelas Eksperimen	32	55	45	100	74.2188	14.97898
Posttest Kelas Kontrol	32	65	30	95	70.4688	15.5729

Nilai posttest menunjukkan kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

c. Analisis Data Pretest dan Posttest

Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis dengan bantuan aplikasi SPSS 22.

Uji Normalitas

Pretest

Kelas	Sig.	Kesimpulan
Eksperimen	0,114	Normal
Kontrol	0,217	Normal

Posttest

Kelas	Sig.	Kesimpulan
Eksperimen	0,199	Normal
Kontrol	0,232	Normal

Karena seluruh nilai Sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Hasil uji Levene Test:

	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
PRETEST	1.550	1	62	0.218
POSTEST	0.301	1	62	0.585

Berdasarkan hasil uji Levene Test (Fhitung) untuk nilai pretest adalah 1,550 dengan nilai Sig 0,218 dan hasil posttest sebesar 0,301 dengan nilai Sig 0,585. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai Sig < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa kelas Eksperimen dan kelas Kontrol berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama atau kedua kelas tersebut homogen. Semua pengujian prasyarat terpenuhi, maka penelitian ini dapat dihitung secara parametrik.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan Paired Sample t-test.

<b>Paired Samples Test</b>									
		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-11.406	23.813	2.977	-17.354	-5.458	-3.832	63	.000

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan aplikasi software SPSS 22 dengan diperoleh nilai Sig 0,000 < 0,05, artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  di tolak. Kemampuan akhir kelas eksperimen lebih baik dibanding kelas kontrol, jadi, dengan kata lain model pembelajaran game based learning dapat mempengaruhi hasil belajar seni musik pada materi bunyi dan jenis-jenis alat musik kelas IV SD Negeri 101776 Sampali.



## Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 101776 Sampali dengan melibatkan dua kelas, yakni kelas IV-A sebagai kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran Game Based Learning, dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional atau metode ceramah. Sebelum memberikan perlakuan pembelajaran, peneliti terlebih dahulu mengujicobakan 30 butir soal tes hasil belajar kepada siswa kelas V di SD tersebut untuk mengukur validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda soal. Hasil analisis menunjukkan bahwa 20 soal dinyatakan valid, sedangkan 10 soal tidak valid. Soal-soal yang valid kemudian diuji reliabilitasnya dengan hasil 0,896, yang mengindikasikan soal tersebut reliabel. Analisis tingkat kesukaran soal menunjukkan bahwa 7 soal termasuk kategori mudah dan 13 soal termasuk kategori sedang. Sedangkan uji daya beda soal memperlihatkan 1 soal berada pada kategori cukup, 3 soal pada kategori kurang, 15 soal pada kategori baik, dan 1 soal pada kategori sangat baik.

Sebelum diberikan perlakuan berbeda, kedua kelas terlebih dahulu menjalani pretest untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. Rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen adalah 62,03, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 59,84. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Setelah mengetahui kemampuan awal peserta didik, proses pembelajaran dilakukan dengan metode yang berbeda pada masing-masing kelas, namun materi yang disampaikan sama, yaitu mengenai “Bunyi dan Jenis-Jenis Alat Musik.” Kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran Game Based Learning, sementara kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah.

Pelaksanaan pembelajaran Game Based Learning di kelas eksperimen mengikuti enam tahap utama menurut Meyssa, dkk. (2024:384). Tahap pertama adalah memilih game yang sesuai dengan topik pembelajaran. Pada tahap ini, guru memilih permainan edukatif yang relevan dengan materi bunyi dan jenis-jenis alat musik. Permainan yang digunakan meliputi menebak suara alat musik dan mengelompokkan alat musik berdasarkan sumber bunyinya. Pemilihan permainan ini bertujuan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sekaligus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dengan cara ini, peserta didik lebih tertarik dan termotivasi karena pembelajaran berlangsung dalam suasana yang menyenangkan namun tetap edukatif dan bermakna.

Langkah kedua adalah memberikan penjelasan konsep. Setelah permainan dipilih, guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, seperti pengertian bunyi, sumber bunyi, dan klasifikasi alat musik berdasarkan sumber bunyinya. Tujuan dari tahap ini adalah agar siswa memiliki pemahaman dasar sebelum memulai permainan, sehingga selama bermain mereka dapat menghubungkan pengalaman yang didapat dengan konsep-konsep yang sudah diajarkan.

Langkah ketiga adalah penyampaian aturan permainan. Guru menjelaskan secara detail tata cara bermain agar seluruh peserta didik memahami bagaimana cara berpartisipasi dengan benar. Penjelasan mencakup cara menebak suara alat musik, sistem penilaian, serta batas waktu menjawab. Dengan pemahaman aturan yang jelas, siswa dapat mengikuti permainan dengan tertib, sportif, dan penuh semangat tanpa mengalami kebingungan selama pelaksanaan.

Langkah keempat adalah pelaksanaan permainan. Pada tahap ini, siswa menjalankan permainan sesuai dengan aturan yang telah diberikan. Mereka mendengarkan suara berbagai alat musik yang diputar oleh guru, kemudian menebak nama alat musik tersebut dan mengidentifikasi jenis sumber bunyinya. Kegiatan dilakukan secara berkelompok agar siswa dapat berdiskusi dan bekerja sama dalam mencari jawaban yang tepat. Melalui pelaksanaan game ini, siswa tidak hanya merasakan kesenangan dalam belajar, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir kritis, kemampuan observasi, serta keaktifan dalam berinteraksi dengan teman sekelompok.

Langkah kelima adalah merangkum pengetahuan. Setelah permainan selesai, guru mengajak peserta didik untuk bersama-sama merangkum pengetahuan yang telah mereka peroleh selama proses bermain. Kegiatan ini dilakukan melalui diskusi mengenai hasil permainan dan menghubungkannya kembali dengan konsep pembelajaran tentang bunyi serta jenis-jenis alat musik. Siswa didorong untuk menyimpulkan bahwa setiap alat musik memiliki sumber bunyi yang berbeda, seperti dipukul, dipetik,



digesek, atau ditiup. Tahap ini berfungsi untuk membantu peserta didik mengorganisasikan serta memperkuat pemahaman konsep yang mereka peroleh melalui pengalaman belajar tersebut.

Langkah terakhir adalah melakukan refleksi. Pada tahap ini, guru bersama peserta didik merefleksikan kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pendapat tentang pengalaman belajar melalui permainan, kendala yang dialami, serta hal-hal baru yang mereka dapatkan. Dengan refleksi ini, siswa dapat mengevaluasi proses belajar mereka sendiri, sementara guru bisa menilai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Selain itu, kegiatan refleksi juga membantu menumbuhkan kesadaran siswa akan manfaat pembelajaran melalui permainan dan menjadi masukan berharga bagi guru untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran di masa depan.

Berdasarkan penerapan keenam langkah tersebut, proses pembelajaran di kelas eksperimen berlangsung dengan cara yang aktif, menyenangkan, dan interaktif. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran, bekerja sama dalam kelompok, serta berani mengemukakan pendapat saat diskusi. Pembelajaran lebih berpusat pada siswa, sehingga mereka terlibat langsung dalam menemukan pengetahuan melalui pengalaman bermain. Kondisi ini berbeda dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah, di mana pembelajaran lebih banyak didominasi oleh guru dan peserta didik berperan sebagai pendengar pasif.

Setelah perlakuan diberikan, hasil posttest menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 74,21, sedangkan kelas kontrol sebesar 70,46. Nilai tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,218 dan posttest sebesar 0,585, keduanya lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data kedua kelas bersifat homogen. Selanjutnya, hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model Game Based Learning.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Game Based Learning memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi bunyi dan jenis-jenis alat musik di kelas IV SD Negeri 101776 Sampali. Model ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Dengan mengintegrasikan permainan ke dalam materi pelajaran, peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teori, tetapi juga mengalaminya secara langsung melalui kegiatan bermain. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Game Based Learning sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran seni musik karena mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih mendalam dan bermakna.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengolahan data yang diperoleh, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan rata-rata nilai tes, kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran Game Based Learning mencatatkan nilai pretest sebesar 62,03 dan nilai posttest sebesar 74,22. Sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah) memperoleh nilai pretest 59,84 dan nilai posttest 70,47. Data ini mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Game Based Learning memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
2. Penggunaan model pembelajaran Game Based Learning memberikan dampak yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi bunyi dan jenis-jenis alat musik di kelas IV SD Negeri 101776 Sampali. Hal ini terlihat dari hasil analisis uji hipotesis menggunakan uji Paired Sample T-Test melalui aplikasi SPSS 22, yang memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan dasar pengambilan keputusan, nilai tersebut menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil



belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Game Based Learning secara signifikan memengaruhi hasil belajar siswa pada materi bunyi dan jenis-jenis alat musik di kelas IV SD Negeri 101776 Sampali tahun ajaran 2024/2025.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Suryadin, Hasda, Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Agus., J. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Program IPS Sekolah Dasar Edukatif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6963-6972
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Ardiawan, K.N., & Sari, M. E., (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Asdar. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Azkiya Publishing.
- Asri, Y., & Jobs, AM (2021). *Buku Panduan Guru Seni Musik*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Avandra, R., & Mayar, F. (2023). Pengaruh Musik Terhadap Motivasi Belajar dan Emosional Siswa dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2620-2629.
- Faslia. (2021). Penggunaan Metode Snowball Throwing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1834-1839
- Gunarto, (2013). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuri dengan Menggunakan Vidio pada Mata Pelajaran Insulasi Motor Listrik. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(1)
- Hajaroh, S., & Raehanah. (2021). *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik)*. Mataram: Sanabil.
- Hamiyah N & M. Jahuar (2014). *Srategi Belajar Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Suku
- Hermwan A. (2006). *Buku. Model Pembelajaran*. Deepublish
- Jafar, A. F (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik. *Alasma: Journal of Islamic Education*, 3(2),191
- Kapp,K. M. (2012). *Gamification of Learning and Strucion: Game Based Methods and Stragies for Traing and Educatinon*
- Kusma M. A, dkk (2022). Alternatif Pembelajaran di Era Pandemi Melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 28-37
- Maharai., Aminuyati., Wiyono, H., Buwono, S., & Karolina, V. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Pontianak. *Journal Education*, 6(3), 16677-16684.
- Meysa Dwi Rigawati, Sistiana Windyariani, Siti Neneng Nurhasanah, Gina Nuranti (2024). Pengaruh Game Based Learning Berbasis Dimensi Kolaborasi 21CLD Terhadap Kompetensi Kolaborasi Siswa SMA. 7(2). 2598-7453
- Miller,H.M, (2017). *Buku. Introdution to music: A Guide to Good Listening (Apreisiasi Musik)*
- Miller,H.M, (2017). *Introdution to music: A Guide to Good Listening (Apreisiasi Musik)*
- Muhid, A. (2019). *Analisis Statistik*. Sidoarjo: Zifatama Jawara
- Noviyanti N (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas XI AKL SMK N.1 Kinali. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(2)
- Nur, Aini (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi* ,6(3),249-255
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Prayitno Suyoto Hadi, & Ammatitis Nuriwan. (2019). *Buku. Mathemagic for Teaching Belajar Itu*



- Mudah, Asal Tau Gayanya. Scopindo Media Pustaka.
- Premsky, M. S. (2001). *Digital Game Based Learning*. New York; MC Graw Hill Rahman, A.A., & Nasryah, V. E. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rusman (2013). *Buku. Model-Model Pembelajaran Profesionalisme Guru*. Jakarta Raja Grafindo Persada
- Sadirman. (2011). *Inetraksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sardiman (2023). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta PT. Raja Grafindo Persada
- Schunk, D H. (2012). *Learning From Theory to Proctice (5th ed.)* Pearson Education
- Setiawan, R.A., Hiayat, M.S., & Fatimah, F. (2023). *Pengertian dan Hakikat Belajar dan Pembelajaran Bahasa Arab*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1): 1-5
- Shakram, A, Al-Hairty I & Al- Kindi, S (2018). *The Impact of Experiential Learning on Student Engagement and Academic Achievement*. *Journal of Educational Technology Systems*, 47 (2) 201-219
- Sisca afsari (2021). *Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realisteik Pada Pembelajaran Matematika*. *Indonesian Journal Ofintellectual Publication* 1(3)
- Slameto (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. PT Rienka Cipta
- Sofiyana, M.S. et al. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Padang: PT.Global Eksekutif Teknologi.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsuar Syamsuar, & Zelhendri Zen (2021). *Model Permainan Pengajaran Untuk Pemahaman: Meningkatkan Motivasi dan Kebugaaan Jasmani*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 7,128-136
- Takaoka, M., Uesaka, Y., & Manalo, E. (2021). *Belajar Melalui Observasi dan Interaksi Mendorong Perolehan Pengetahuan dan Keterampilan oleh Siswa*. *Jurnal Internasional Penelitian Pendidikan* 238-247
- Thobroni, M. (2016). *Buku. Buku Ajar Belajar Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media
- Wahyuning. (2022). *Pembelajaran IPA Interaktif dengan Game Based Learning*. *Journal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*
- Wardani, W.A.D. (2023). *Problem Based Learning: Membuka Peluang Kolaborasi dan Pengembangan Skill Siswa*. *Jurnal Penelitian dan Penjamin Mutu*, 4(1), 1-17.
- Wiyono. S., dkk (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2) 100-110
- Yunus, Giftri, (2020). *Dasar-Dasar Teori Musik*
- Zahra, F. (2022). *Evaluasi Pembelajaran SD/MI*. Kediri: CV Kreator Cerdas Indonesia.