

Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis *Squid Game* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 2 Yangapi Bangli

Ni Kadek Sri Dianawati¹, I Made Wiguna Yasa², I Made Putra Aryana³

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia¹⁻³

Email Korespondensi : kdkrsridianawati0308@gmail.com wigunayasa16@gmail.com
madeputra84@gmail.com

Article received: 20 Maret 2026, Review process: 29 Maret 2026,

Article Accepted: 20 April 2026, Article published: 22 Mei 2026

ABSTRACT

This study was motivated by the low motivation of third-grade students in learning mathematics at SD Negeri 2 Yangapi Bangli. Conventional learning methods caused students to be passive, less enthusiastic, and to perceive mathematics as a difficult subject. This study aimed to determine the effect of the Squid Game-based Game Based Learning (GBL) model on students' motivation in learning mathematics. The research employed a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of two classes, namely class IIIA as the control class and class IIIB as the experimental class. Data collection techniques used a learning motivation questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data analysis was conducted through normality tests, homogeneity tests, and Independent Sample T-Test with a significance level of 0.05. The results showed a significant difference between the experimental class and the control class with a significance value of $0.000 < 0.05$. The average motivation score of students in the experimental class was 87.6, which was higher than the control class score of 80.1. The findings indicate that the implementation of the Squid Game-based Game Based Learning model was effective in improving students' motivation in learning mathematics..

Keywords: *Game Based Learning, Squid Game, learning motivation, mathematics*

ABSTRAK

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 2 Yangapi Bangli. Proses pembelajaran yang masih konvensional menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbasis *Squid Game* terhadap motivasi belajar matematika siswa. Penelitian menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas IIIA sebagai kelas kontrol dan kelas IIIB sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, dan *Independent Sample T-Test* dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Rata-rata skor motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 87,6 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 80,1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Squid Game* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 2 Yangapi Bangli.*

Kata Kunci: *Game Based Learning, Squid Game, motivasi belajar, matematika.*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan dasar siswa, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Pada tahap ini siswa berada pada fase perkembangan operasional konkret, sehingga proses pembelajaran perlu dirancang secara menarik, kontekstual, dan melibatkan aktivitas langsung agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pendidikan dasar adalah matematika. Matematika tidak hanya digunakan untuk berhitung, tetapi juga melatih kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan sistematis. Namun pada kenyataannya, pembelajaran matematika masih sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa sekolah dasar. Rendahnya motivasi belajar matematika menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, mudah merasa jenuh, serta memiliki rasa takut terhadap pelajaran matematika. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 2 Yangapi Bangli, ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dengan penggunaan media yang terbatas seperti buku paket dan gambar. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran matematika.

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan yang muncul dari dalam maupun luar diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar demi mencapai tujuan tertentu. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan antusias dalam belajar dibandingkan siswa yang memiliki motivasi rendah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah Game Based Learning (GBL). Model pembelajaran Game Based Learning merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Model ini dinilai sesuai diterapkan pada siswa sekolah dasar karena karakteristik siswa yang menyukai aktivitas bermain dan bekerja sama.

Dalam penelitian ini, model Game Based Learning dipadukan dengan konsep permainan Squid Game yang dimodifikasi menjadi permainan edukatif sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Permainan yang digunakan berfokus pada aktivitas "lampu merah lampu hijau" yang disesuaikan dengan materi matematika bangun datar. Seluruh unsur kekerasan dalam permainan asli dihilangkan dan diganti menjadi permainan yang bersifat edukatif, aman, serta mendorong kerja sama dan semangat belajar siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Vilga, Adinda et al. (2023) menunjukkan bahwa Game Based Learning berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Penelitian Sholikhah et

al. (2023) juga menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian Islam et al. (2024) menyatakan bahwa Game Based Learning dapat menjadi strategi pembelajaran inovatif yang efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penerapan model Game Based Learning berbasis Squid Game pada mata pelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Yangapi Bangli yang memiliki keterbatasan sarana teknologi, namun memiliki potensi siswa yang baik apabila diterapkan pembelajaran yang menarik. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Game Based Learning berbasis Squid Game dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 2 Yangapi Bangli.

METODE

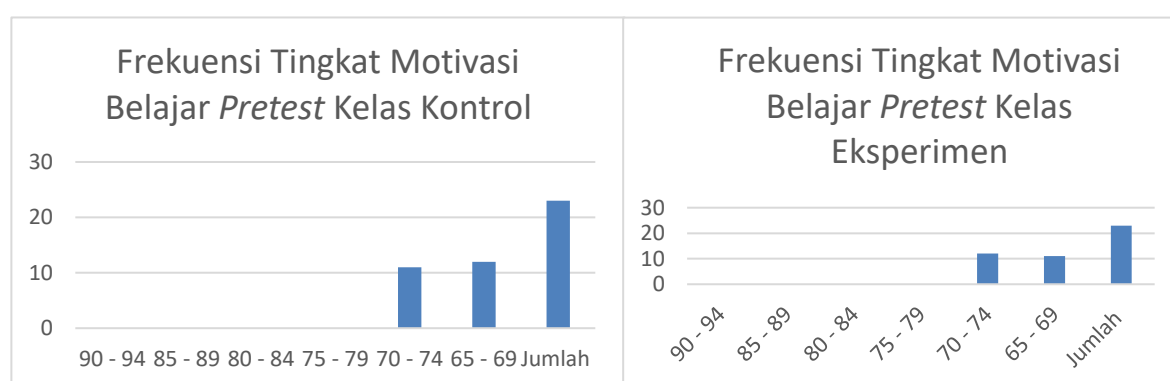
Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design. Dalam desain ini terdapat dua kelompok penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbasis Squid Game, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Yangapi Bangli pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 2 Yangapi yang terdiri dari dua kelas. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Kelas IIIA dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas IIIB sebagai kelas eksperimen.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Game Based Learning berbasis Squid Game, sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar matematika siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan indikator motivasi belajar siswa. Instrumen penelitian telah melalui uji validitas isi oleh dua validator ahli dan uji reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach. Selain angket, penelitian juga menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu: (1) Analisis statistik deskriptif, (2) Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, (3) Uji homogenitas menggunakan Levene Test, (4) Uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test dengan taraf signifikansi 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbasis Squid Game terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 2 Yangapi Bangli. Penelitian dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning berbasis Squid Game dan kelas kontrol yang diberikan pembelajaran konvensional. 1. Hasil Pretest Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan pretest berupa angket

motivasi belajar matematika untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil pretest diketahui bahwa rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 70,2 sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 70,5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif sama dan berada pada kategori sedang. Berdasarkan hasil observasi awal, siswa pada kedua kelas terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika. Sebagian besar siswa masih menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Selain itu, siswa cenderung pasif ketika guru menjelaskan materi di depan kelas. Kurangnya variasi model pembelajaran menyebabkan siswa mudah merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.



Hasil Posttest Setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning berbasis Squid Game pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, kedua kelas kembali diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar pada kedua kelas, namun peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mencapai 87,6 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 80,1. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbasis Squid Game memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika siswa. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa tampak lebih berani bertanya, bekerja sama dengan teman kelompok, serta aktif dalam menyelesaikan tantangan permainan yang diberikan.

Uji Normalitas Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan program SPSS. Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data penelitian dinyatakan berdistribusi normal sehingga dapat dilanjutkan pada tahap pengujian berikutnya.

Data Hasil Uji Normalitas (Shapiro Wilk)

Tests of Normality							
	Kode Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	Kelas Kontrol	.133	23	.200 [*]	.954	23	.353
	Kelas Eksperimen	.134	23	.200 [*]	.941	23	.188
Posttest	Kelas Kontrol	.139	23	.200 [*]	.973	23	.765
	Kelas Eksperimen	.131	23	.200 [*]	.930	23	.111

*. This is a lower bound of the true significance.
 a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data dari kedua kelompok bersifat homogen atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan Levene Test. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, syarat untuk melakukan uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test telah terpenuhi.

Data Hasil Uji Homogenitas (Levene)

Tests of Homogeneity of Variances						
		Levene Statistic		df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	.032	1	44	.858	
	Based on Median	.020	1	44	.888	
	Based on Median and with adjusted df	.020	1	43.895	.888	
	Based on trimmed mean	.028	1	44	.869	
Posttest	Based on Mean	2.701	1	44	.107	
	Based on Median	2.294	1	44	.137	
	Based on Median and with adjusted df	2.294	1	35.544	.139	
	Based on trimmed mean	2.740	1	44	.105	

Uji Hipotesis Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample T-Test untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran Game Based Learning berbasis Squid Game terhadap motivasi belajar matematika siswa. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Data Hasil Uji Hipotesis (Independent Sample T-Test)

Independent Samples Test											
Levene's Test for Equality of Variances				t-Test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	2.701	.107	-7.284	44	<.001	<.001	-5.739	.788	-7.327	-4.151
	Equal variances not assumed			-7.284	38.324	<.001	<.001	-5.739	.788	-7.334	-4.145

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Game Based Learning berbasis Squid Game terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 2 Yangapi Bangli.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbasis Squid Game memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 2 Yangapi Bangli.

Hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan. Model pembelajaran Game Based Learning berbasis Squid Game mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran yang dilakukan melalui permainan membuat siswa tidak merasa tertekan saat belajar matematika. Siswa menjadi lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran karena kegiatan belajar dikemas dalam bentuk permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Pada proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif dan antusias dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Aktivitas permainan yang diterapkan membuat siswa lebih bersemangat dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Selain itu, adanya tantangan dalam permainan juga mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang dipelajari. Penerapan permainan Squid Game yang dimodifikasi dalam pembelajaran matematika memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Permainan “lampu merah lampu hijau” yang diterapkan dalam penelitian ini disesuaikan dengan materi bangun datar sehingga siswa belajar sambil bermain. Ketika permainan berlangsung, siswa harus menjawab soal matematika dengan tepat agar dapat melanjutkan permainan. Situasi tersebut membuat siswa lebih fokus dan berkonsentrasi dalam memahami materi. Selain meningkatkan motivasi belajar, model pembelajaran Game Based Learning berbasis Squid Game juga mampu meningkatkan kerja sama antar siswa. Selama permainan berlangsung, siswa bekerja sama dengan anggota kelompok untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan guru.

Interaksi yang terjalin antar siswa membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Peningkatan motivasi belajar siswa juga dipengaruhi oleh adanya unsur penghargaan dalam permainan. Siswa merasa lebih termotivasi ketika memperoleh apresiasi dari guru maupun teman kelompok. Penghargaan tersebut mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Wati et al. (2024) yang menyatakan bahwa model pembelajaran Game Based Learning mampu menggabungkan unsur pembelajaran dan permainan sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian Sholikha et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Game Based Learning dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Islam et al. (2024) menyatakan bahwa Game Based Learning dapat menjadi solusi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Menurut Vilga, Adinda et al. (2023), penerapan model pembelajaran Game Based Learning memberikan dampak positif terhadap keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya termotivasi untuk belajar matematika, tetapi juga menjadi lebih aktif dalam berdiskusi dan bekerja sama dengan teman kelompok. Pembelajaran matematika yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan menjadi lebih menarik melalui penerapan permainan

edukatif. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, dapat diketahui bahwa model pembelajaran Game Based Learning berbasis Squid Game sangat efektif diterapkan pada siswa sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar matematika.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Game Based Learning berbasis Squid Game terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 2 Yangapi Bangli. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Independent Sample T-Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

Penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbasis Squid Game mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika. Model pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan guru sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika.

DAFTAR RUJUKAN

- Abraham, I., & Supritati, Y. (2022). *Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan : Literatur*. 8(3), 2476 - 2482. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800/http>
- Ali, F. A., & Murni, V. (2023). *MATEMATIS*. 6(3), 1197-1212. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i3.17309>
- Anggraini, T. P., Abbas, N., Oroh, F. A., & Pauweni, K. A. Y. (2022). *Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. 3(1), 1- 9. <https://doi.org/https://doi.org/10.34312/jma.thedu.v3i1.11807> Pengaruh
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 198-203. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.121>
- Hasanah, A., Hariyani, F., Pasiriani, N., & Murti, N. N. (2023). *Central publisher*. *Central Publisher*, 1(2), 274-288. <https://doi.org/http://centralpublisher.co.id>
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 241-619. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Vilga, Adinda, P., Arafat, Y., & Hedayani, E. (2023). Pengaruh Metode Game Based Learning (GBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Energi Alternatif di SD Negeri 02 Lahat. *Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9040-9050. <https://doi.org/https://j-innovative.org/index.php/Innovative> Pengaruh

-
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1- 20. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1155/2015/549684>
- Wati, L. R., MintoHari, M., & Anam, C. (2024) Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Subtopik Hubungan Antar Sudut Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(2), 213–246. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1155/2015/549465>
- Wayan Pitriani, N., Dantes, N., & Sariyasa. (2024). Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 643–650. <https://jurnaldidaktika.org643>
- Sholikha, D. F., Akhwani, & Marwati, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Game Bassed Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDN Kedungturi. *National Conference For Ummah (NCU)*, 2(1), 223- 229. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/kah.v4i25>