Synergy: Journal of Learning Future and Artificial Intelligence (SJLAI), 2025, 01(1) pp. 38-44
https://sinergijournal.id/index.php/sjlai | e-ISSN : 3123-9056

Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Keterampilan Menulis Aksara Sunda Di Kelas VI SDN Kawunglancar

The Influence of Game Based Learning Model on Student Learning Outcomes in Sundanese Script Writing Skills in Class VI of Kawunglancar Elementary School

Siti Fadilah[1*)], **Rahmat Permana**[2], **Budi Hendrawan**[3]

[1,2,3] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Jawa Barat, 46196, Indonesia

Article info: Research Article

Kata kunci:

Game Based Learning, Hasil Belajar, Keterampilan Menulis, Aksara Sunda

Keywords:

Game-Based Learning, Learning Outcomes, Writing Skills, Sundanese Script

Article history:
Received: 15-12-2025
Accepted: 31-12-2025

[*)]Koresponden email:
sitifadilah181004@gmail.com

(c) 2025 Siti Fadilah, Rahmat Permana, Budi Hendrawan

Creative Commons Licence
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar siswa pada keterampilan menulis aksara Sunda di kelas VI SDN Kawunglancar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *True Experimental Design* melalui desain *Pretest–Posttest Control Group Design*. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa kelas VI SDN Kawunglancar yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes tertulis, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan *Mann–Whitney U* dengan bantuan program SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar siswa pada keterampilan menulis aksara Sunda. Model ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa Game Based Learning (GBL) efektif sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Sunda sekaligus mendorong pelestarian budaya lokal dan keaktifan siswa.

Abstract

This study aims to determine the effect of the Game Based Learning (GBL) learning model on student learning outcomes in Sundanese script writing skills in grade VI of SDN Kawunglancar. This study uses a quantitative approach with the True Experimental Design method through the Pretest–Posttest Control Group Design. The research subjects were 28 grade VI students of SDN Kawunglancar who were divided into an experimental group and a control group. Data collection was carried out through observation, written tests, interviews, and documentation. Data analysis used Mann–Whitney U with the help of the SPSS version 27 program. The results showed that the significance value (Sig. 2-tailed) <0.05, so it can be concluded that there is a significant effect of the Game Based Learning (GBL) learning model on student learning outcomes in Sundanese script writing skills. This model has been proven to be able to improve learning outcomes and student engagement in the learning process. The implications of this study indicate that Game Based Learning (GBL) is effective as an innovative learning strategy to improve Sundanese script writing skills while encouraging the preservation of local culture and student activeness.

Kutipan: Fadilah, S., Permana, R., & Hendrawan, B. (2025). The Influence of Game Based Learning Model on Student Learning Outcomes in Sundanese Script Writing Skills in Class VI of Kawunglancar Elementary School. *Synergy: Journal of Learning Future and Artificial Intelligence (SJLAI), 1*(1), 38–44. https://doi.org/10.68111/sjlai.v1i1.115

1. Pendahuluan

Perda Propinsi Jawa Barat No.5/2003 menyatakan aksara Sunda merupakan budaya masyarakat Sunda yang telah ada dari kurang lebih 2.000 tahun yang lalu. Dalam upaya untuk menghambat atau mencegah laju kepunahan aksara Sunda di Jawa Barat, berbagai upaya dilakukan oleh pemerintah, salah satunya yaitu melalui sekolah-sekolah di bawah naungan Dinas Pendidikan Jawa Barat, anak-anak diwajibkan untuk mempelajari aksara Sunda dalam mata pelajaran muatan lokal bahasa Sunda (Krisdiawan et al., 2022).

Pendidikan di sekolah dasar merupakan pondasi penting dalam membentuk kemampuan dasar peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Fauziah et al., 2025; Hikmah et al., 2025). Salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kemampuan literasi bahasa daerah, termasuk aksara Sunda. Aksara Sunda sebagai bagian dari kekayaan budaya bangsa memiliki nilai historis, estetika, serta fungsi praktis dalam melestarikan identitas lokal.

Namun, kenyataannya pembelajaran aksara Sunda, khususnya pada keterampilan menulis aksara Sunda masih sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa (Anjani & Kusdiana, 2020). Dalam Festival Tunas Bahasa Ibu (FTBI) aksara Sunda termasuk ke dalam bidang lomba baik di SD mauun SMP, namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran aksara Sunda, khususnya keterampilan menulis aksara Sunda di Sekolah Dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Kawunglancar, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran menulis aksara Sunda masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran cenderung bersifat konvensional, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan diskusi, sedangkan siswa hanya menyalin dan menirukan tanpa memahami makna dan struktur penulisan aksara secara mendalam. Siswa jarang terlibat dalam aktivitas eksploratif yang memungkinkan mereka memahami pola, struktur, dan hubungan bunyi dalam aksara Sunda. Akibatnya, siswa sering melakukan kesalahan dalam membedakan bentuk aksara swara dan ngalagena, kesulitan memahami aksara serepan, serta kurang tepat ketika menuliskan angka Sunda. Kondisi ini juga berpengaruh pada rendahnya minat, motivasi, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Selain itu, minat belajar siswa terhadap materi aksara Sunda relatif rendah. Banyak siswa menganggap pelajaran ini sulit, membingungkan, dan tidak menarik karena tidak disertai model pembelajaran yang interaktif. Hal ini berimbas pada rendahnya hasil belajar siswa dalam menulis aksara Sunda. Padahal, keterampilan menulis aksara Sunda bukan hanya bertujuan akademis, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kebudayaan serta melatih ketelitian, konsentrasi, dan kreativitas siswa.

Atas dasar permasalahan diatas, maka dibutuhkan upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Sunda, salah satunya yaitu dengan penggunaan model pembelajaran yang efektif yaitu model pembelajaran *game based learning*. Model pembelajaran ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar, sehingga siswa belajar melalui pengalaman praktik, tantangan, kolaborasi, dan interaksi yang bermakna. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *game based learning* mampu meningkatkan motivasi, konsentrasi, kreativitas, serta kemampuan kognitif siswa karena permainan menghadirkan suasana kompetitif yang sehat dan umpan balik cepat yang membantu memperkuat pemahaman konsep. Menurut Firoza dalam Muzakka et al. (2025), *game based learning* diartikan sebagai model pembelajaran yang memadukan materi belajar dengan permainan sebagai bagian dari edukasi, sehingga peserta didik saling terlibat, memperoleh pengalaman langsung, dan pembelajaran lebih melekat dalam ingatan.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *game based learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Rahma & Wiranti (2024) menyatakan bahwa penggunaan permainan sebagai pendekatan belajar mampu meningkatkan keterampilan peserta didik, penelitian ini juga memperlihatkan bahwa suasana belajar yang melibatkan game mendorong siswa membangun pemahaman secara langsung, termasuk meningkatkan keberanian dan kemampuan mereka. Dengan demikian, model pembelajaran *game based learning* terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berdampak nyata pada peningkatan kompetensi peserta didik.

Dengan melihat permasalahan yang terjadi di lapangan dan bukti empiris dari penelitian sebelumnya, penerapan model pembelajaran *game based learning* dianggap relevan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran menulis aksara Sunda. Melalui model ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif, kreatif, dan termotivasi dalam mempelajari aksara Sunda, sehingga mereka tidak hanya mampu menulis dengan benar tetapi juga memahami nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode *True Experimental Design*, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menguji pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap variabel terikat, namun menggunakan pengelompokan subjek secara acak. Metode ini sesuai digunakan karena penelitian dilakukan pada kelompok siswa yang satu kelas. Pada penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas IV SDN Kawunglancar yang berjumlah 28 orang. Kelas IV SDN Kawunglancar dijadikan populasi dikarenakan kelas tersebut jarang menggunakan model pembelajaran tertentu untuk mempelajari aksara Sunda. Dalam penentuan eksperimen ini yaitu menggunakan teknik simpel random sampling karena sampel dalam penelitian ini hanya terdiri dari satu kelas yaitu kelas VI SDN Kawunglancar dengan jumlah siswa 28, yang dibagi menjadi 2 dengan masing-masing berjumlah 14 siswa sebagai kelas eksperimen dan 14 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan obervasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Uji hipotesis yang digunakan oleh peneliti adalah Uji-t (*Uji Paired Sample T-Test*). Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua data yang berpasangan, dalam hal ini antara skor pretest dan postest dari siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kawunglancar yang berlokasikan di Kp. Kawunglancar RT001/RW003, Desa Nangtang, Kecamatan Cigalontang, Kabupaten Tasikmalaya. Subjek Penelitian ini yaitu seluruh kelas VI yang berjumlah 28 siswa. Pelaksanaan pembelajaran Muatan Lokal Bahas Daerah (Bahasa Sunda) telah dilaksanakan sesuai dengan kurikulum merdeka. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 8, 10, 12, 15, 17, dan 19 Desember 2025. Berikut hasil uji normalitas dalam penelitian ini:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest A (Kontrol)	.246	14	.022	.832	14	.013
	Posttest A (Kontrol)	.362	14	.000	.771	14	.002
	Pretest B (Eksperimen)	.109	14	.200*	.962	14	.754
	Posttest B (Eksperimen)	.208	14	.101	.896	14	.100

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas kontrol, data pretest A menunjukkan nilai signifikansi Shapiro–Wilk sebesar 0,013 ($p < 0,05$) dan data posttest A sebesar 0,002 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa baik data pretest maupun posttest pada kelas kontrol tidak berdistribusi normal. Sementara itu, pada kelas eksperimen, data pretest B memiliki nilai signifikansi Shapiro–Wilk sebesar 0,754 ($p > 0,05$) dan data posttest B sebesar 0,100 ($p > 0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pada kelas kontrol tidak memenuhi asumsi normalitas, sedangkan data pada kelas eksperimen memenuhi asumsi normalitas. Oleh karena itu, pemilihan uji statistik lanjutan perlu mempertimbangkan kondisi ini, misalnya dengan menggunakan uji nonparametrik untuk data yang tidak berdistribusi normal, atau uji parametrik dengan penyesuaian yang sesuai apabila analisis gabungan dilakukan.

Berikut hasil uji homogenitas:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.456	1	26	.506
	Based on Median	.009	1	26	.924
	Based on Median and with adjusted df	.009	1	24,321	.924
	Based on trimmed mean	.311	1	26	.582

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai signifikansi based on mean adalah sebesar 0,506. Jadi Sig. 0,506 > 0,05, artinya dapat dikatakan bahwa varians nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat sama atau homogen.

Untuk menguji hipotesis ini menggunakan uji-t. Uji hipotesis pada penelitian yang digunakan adalah Uji nonparametrik *Mann–Whitney U*, yaitu uji statistik nonparametrik yang digunakan untuk membandingkan dua kelompok independen ketika data tidak berdistribusi normal. Berikut hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini:

Tabel 3. Hasil Uji *Mann-Whitne U*

Test Statistics[a]

	Nilai
Mann-Whitney U	54,000
Wilcoxon W	159,000
Z	-2,068
Asymp. Sig. (2-tailed)	,039
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,044[b]

Berdasarkan tabel diatas hasil uji *Mann–Whitney U* untuk membandingkan nilai antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh nilai *Mann–Whitney U*. Nilai signifikansi *Asymp.* Sig. (2-*tailed*) sebesar 0,039 dan nilai *Exact* Sig. sebesar 0,044. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($p < 0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima, yang berarti bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan kelas kontrol.

Adapun perhitungan persentase peningkatan ini bertujuan untuk mengetahui tentang seberapa besar signifikansi model pembelajaran game based learning (GBL) terhadap hasil belajar siswa pada keterampilan menulis aksara Sunda di kelas VI SDN Kawunglancar. Untuk mengetahuinya dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Peningkatan} = \frac{Nilai\ Rata{-}Rata\ Posttest - Nilai\ Rata{-}rata\ Pretest}{Nilai\ Rata{-}Rata\ Pretest} \times 100\%$$

Tabel 4. Hasil Perhitungan Persentase Peningkatan Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Variabel	Rata-rata	Presentase Peningkatan
Kontrol	*Pretest*	44,43	46%
	Posttest	82,21	
Eksperimen	*Pretest*	50,36	73%
	Posttest	87,07	

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata untuk pretest kelas kontrol sebesar 44,43 dan posttest kelas kontrol sebesar 82,21, dengan hasil ini dapat diketahui bahwa peningkatan hasil keterampilan menulis aksara Sunda pada saat belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa menggunakan model pembelajaran game based learning (GBL) dapat memperoleh peningkatan sebesar 73%.

a. Interpretasi dan Diskusi Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kawunglancar yang beralamat di kampung Kawung lancar RT001/RW003, Desa Nangtang, Kecamatan Cigalontang, Kabupaten Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat, kode pos 46463. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar siswa pada keterampilan

menulis aksara Sunda di kelas VI SDN Kawunglancar. Metode penelitian ini menggunakan *true experimental* dengan menggunakan jenis penelitian *pretest posttest control group design.*

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh temuan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada keterampilan menulis aksara Sunda antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan melalui uji *Mann–Whitney U* dengan nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,039 dan Exact Sig. = 0,044 ($\alpha = 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti model pembelajaran GBL berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa keterampilan menulis aksara Sunda di kelas VI SDN Kawunglancar.

Temuan ini konsisten dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa GBL mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai contoh, penelitian di MI Hamzanwadi menunjukkan bahwa GBL berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa dengan peningkatan skor post-test secara signifikan setelah perlakuan GBL (uji *paired sample* t-test, sig < 0,05) sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak (Asyari, 2025). Demikian pula, dalam penelitian lain di SMA Negeri 6 North Toraja, *Game Based Learning* terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Seni Budaya siswa, dengan nilai signifikansi 0,01 < 0,05, yang menunjukkan GBL efektif dibanding pembelajaran konvensional (Mettang et al., 2024).

Secara statistik, nilai Z = –2,068 dalam penelitian ini menunjukkan bahwa distribusi hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah perlakuan GBL. Temuan ini sejalan dengan hasil tinjauan sistematis yang menyimpulkan bahwa GBL efektif dalam meningkatkan kompetensi siswa, termasuk pemahaman konsep dan keterampilan akademik di berbagai bidang mata pelajaran SD dan SMP (Panjaitan et al., 2025). Kekuatan GBL sebagai model pembelajaran terlihat dari keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, di mana permainan mengintegrasikan elemen motivasi, umpan balik langsung (*immediate feedback*), serta tantangan yang membuat siswa tidak hanya pasif menerima materi tetapi aktif berkonstribusi dan berinteraksi dengan konten pembelajaran (Bakhsh et al., 2022; Hu, 2024; Karimah et al., 2025; Nadeem et al., 2023; Xu et al., 2023). Karakteristik ini meminimalkan kebosanan yang sering muncul dalam kelas konvensional yang dominan ceramah dan penyalinan, sehingga motivasi dan hasil belajar siswa lebih tinggi hal ini juga ditemukan dalam observasi awal penelitian yang menyatakan bahwa metode pembelajaran monoton berdampak pada rendahnya minat belajar siswa (Alotaibi, 2024; Debrenti, 2024; Sun et al., 2024).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Game Based Learning tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa secara kognitif, tetapi juga meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menulis aksara Sunda. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa belajar melalui pengalaman langsung, suasana kelas menjadi lebih hidup, dan siswa lebih percaya diri dalam menulis aksara Sunda.

b. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini tentunya terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitiannya, adapun keterbatasan dalam penelitian ini antara lain:

1) Jumlah sampel yang relatif terbatas, yaitu hanya melibatkan satu sekolah dengan dua kelas sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jumlah responden yang terbatas tersebut memungkinkan hasil penelitian belum sepenuhnya merepresentasikan kondisi siswa sekolah dasar secara umum.
2) Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu yang relatif singkat, sehingga pengukuran hasil belajar siswa hanya didasarkan pada hasil tes setelah perlakuan diberikan. Kondisi ini menyebabkan penelitian belum dapat mengamati secara mendalam dampak jangka panjang dari penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap keterampilan menulis aksara Sunda siswa.
3) Penelitian ini hanya memfokuskan pada satu aspek keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menulis aksara Sunda. Aspek keterampilan lain seperti membaca aksara Sunda, memahami makna teks, maupun kemampuan berbicara dalam bahasa Sunda belum dikaji dalam penelitian ini, sehingga hasil penelitian belum mencerminkan kemampuan berbahasa Sunda siswa secara menyeluruh.

4) Faktor eksternal yang sulit dikendalikan oleh peneliti, seperti perbedaan kemampuan awal siswa, tingkat konsentrasi, motivasi belajar, serta kondisi lingkungan belajar yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Implikasi Terhadap Pelayanan, Pendidikan, dan Penelitian

1) Implikasi Terhadap Pelayanan

Hasil penelitian ini memberikan implikasi terhadap pelayanan pendidikan, khususnya dalam pelayanan pembelajaran di sekolah dasar. Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dapat meningkatkan kualitas pelayanan pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Dengan demikian, sekolah diharapkan dapat memberikan pelayanan pembelajaran yang lebih optimal melalui penyediaan sarana pendukung serta dukungan terhadap penerapan model pembelajaran inovatif, sehingga kebutuhan belajar siswa dapat terpenuhi secara lebih efektif.

2) Implikasi Terhadap Pendidikan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam keterampilan menulis aksara Sunda. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, serta pemahaman siswa. Guru diharapkan dapat memanfaatkan model pembelajaran berbasis permainan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna, khususnya dalam pembelajaran muatan lokal bahasa daerah

3) Implikasi Terhadap Penelitian

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji penerapan *Game Based Learning* (GBL) dalam muatan lokal pembelajaran bahasa daerah.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada keterampilan menulis aksara Sunda di kelas VI SDN Kawunglancar. Penerapan model pembelajaran berbasis permainan terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan menulis aksara Sunda, yang ditunjukkan melalui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Siswa yang belajar dengan model GBL menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih optimal karena terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mampu memahami bentuk dan struktur aksara Sunda dengan lebih baik. Dengan demikian, model pembelajaran *Game Based Learning* dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada keterampilan menulis aksara Sunda di sekolah dasar.

Ucapan terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan kontribusi dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala SDN Kawunglancar, guru kelas VI, serta seluruh siswa yang telah bersedia menjadi subjek penelitian dan membantu dalam proses pengumpulan data.

Daftar Pustaka

Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. In *Frontiers in Psychology* (Vol. 15). https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881

Anjani, F., & Kusdiana, A. (2020). Cerita Anak Berbahasa Sunda Tentang Aksara Kaganga sebagai Bahan Pembelajaran Menulis Siswa SD Article Info. In *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 2, Issue 2). https://ejournal.upi.edu/index.php/edubasic

Asyari, M. H. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Di MI Hamzanwadi No. 1 Pancor Tahun

Pelajaran 2024/2025. *Jurnal Penelitian Tarbawi: Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial* , *10*(2), 368–380.

Bakhsh, K., Hafeez, M., Shahzad, S., Naureen, B., & Farid, M. F. (2022). Effectiveness of Digital Game Based Learning Strategy in Higher Educational Perspectives. *Journal of Education and E-Learning Research*, *9*(4). https://doi.org/10.20448/jeelr.v9i4.4247

Debrenti, E. (2024). Game-Based Learning experiences in primary mathematics education. *Frontiers in Education*, *9*. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1331312

Fauziah, I., Permana, R., & Nurfitriani, M. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Bola terhadap Hasil Belajar Materi Koordinasi Mata dan Tangan Siswa Kelas IV SDN 1 Ciawi. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *3*(1). https://doi.org/10.59632/sjpp.v3i1.395

Hikmah, E. S. N., Nugraha, M. F., & Permana, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Luqytrik (Ludo Qr Praktik) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya Kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Panjalu. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *6*(1). https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v6i1.505

Hu, Z. (2024). Game-Based Learning: Alternative Approaches to Teaching and Learning Strategies in Health Sciences Education. *Educational Process: International Journal*, *13*(2). https://doi.org/10.22521/edupij.2024.132.6

Karimah, I., Alfarah, N. N., Oktaviani, N., Zumzumi, V. N., Zahra, D. A., & Rohman, T. (2025). Game Based Learning as a Deep Learning Approach in PAI & BP Learning at SMP N 2 Bojong. *Synergy: Journal of Learning Future and Artificial Intelligence*, *1*(1), 22–29.

Krisdiawan, R. A., Fitriani, A., & Budianto, H. (2022). Penerapan Algoritma Recursive Backtracking Sebagai Maze Generator Pada Game Labirin Aksara Sunda. *Media Jurnal Informatika*, *14*(1), 31. https://doi.org/10.35194/mji.v14i1.2326

Mettang, S. A., Pratama, Muh. P., & Ervianti, E. (2024). The Effect Of Game-Based Learning On Improvement Students' Learning Outcomes In Class X Cultural Arts Subject. *Indonesian Journal Of Educational Technology*, *3*(2). https://doi.org/10.26858/ijet.v3i2.5144

Muzakka, M. N., Zulfahmi, M. N., Aulia, N., & Putri, S. A. (2025). Game Based Learning Sebagai Media Pengoptimalan Keterampilan 4C. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *3*(1), 249–256. https://doi.org/10.61132/bima.v3i1.1562

Nadeem, M., Oroszlanyova, M., & Farag, W. (2023). Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation. *Computers*, *12*(9). https://doi.org/10.3390/computers12090177

Panjaitan, D., Sihombing, H., Sinaga, H., Sitanggang, S., & Haloho, R. (2025). Penerapan Metode Pembelajaran Game-Based Learning (GBL) Dalam Pembelajaraan Pkn Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Rectum:Tinjauan Yuridis Penanganan Tindak Pidana*, *4*(2).

Rahma, H., & Wiranti, D. A. (2024). Pengaruh Model Games Based Learning Terhadap Keterampilan Berbahasa Jawa Krama Kelas V SDN 03 Sekuro. *JEMARI: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(1), 2024.

Sun, L., Kangas, M., & Ruokamo, H. (2024). Game-based features in intelligent game-based learning environments: a systematic literature review. In *Interactive Learning Environments* (Vol. 32, Issue 7). https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2179638

Xu, M., Luo, Y., Zhang, Y., Xia, R., Qian, H., & Zou, X. (2023). Game-based learning in medical education. In *Frontiers in Public Health* (Vol. 11). https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1113682