

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri sebaik-baiknya dengan lingkungannya, sehingga menimbulkan perubahan dalam dirinya dan memungkinkan dirinya berfungsi secara setara dalam kehidupan bermasyarakat. Tugas pendidikan adalah mengendalikan proses ini agar tujuan perubahan tercapai sesuai keinginan (Fina & Putra, 2023). Sementara Sigalingging dalam Sianturi et al., (2025) mendefinisikan pendidikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana serta proses belajar yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi mereka. Kondisi pembelajaran yang ideal pada dasarnya ialah pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan siswa secara menyeluruh, menjadikan siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan pembelajaran berlangsung dalam kondisi yang nyaman serta menyenangkan.

Keaktifan belajar siswa sendiri merupakan unsur yang sangat penting sebab pembelajaran tidak hanya sekedar mentransfer ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa tetapi juga menciptakan kegiatan belajar yang aktif guna mengembangkan potensi siswa sehingga keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat terjadi (Handini, 2023). Guru dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar dengan merancang strategi pembelajaran yang berfungsi sebagai dua bentuk motivasi eksternal. Strategi ini mencakup

metode serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran (Magdalena et al., 2021). Selain itu seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam menentukan model pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan kondisi serta karakteristik siswa (Sinabariba Rencus, 2017). Guru juga harus menerapkan berbagai model pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Model pembelajaran yang kurang bersifat konstruktivis cenderung tidak mendukung siswa dalam membangun pengetahuan awal yang mereka miliki, sehingga partisipasi aktif dalam proses belajar mengajar menjadi terbatas (Siregar & Sitepu, 2023).

Penting untuk menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa agar tercipta interaksi dan berbagi pengetahuan antara siswa dan guru. Keaktifan siswa dalam belajar sangat diperlukan, karena tanpa adanya aktivitas, proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik. Oleh karena itu, aktivitas menjadi prinsip utama dalam proses belajar mengajar. Faktor yang berpengaruh terhadap aktivitas siswa adalah kemampuan guru dalam memberikan stimulus melalui model pembelajaran yang interaktif, sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam pembelajaran. Aktivitas siswa terjadi ketika mereka memberikan respons terhadap stimulus yang diberikan oleh guru. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan inovasi dalam penerapan model pembelajaran di dalam kelas (Widyastuti dalam (Siregar & Sitepu, 2023)).

Model pembelajaran sendiri merupakan suatu kerangka konseptual yang berbentuk pola prosedur sistematis, dikembangkan berdasarkan teori tertentu untuk mengatur proses pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan. Penggunaan model pembelajaran bertujuan sebagai pendekatan dalam pembelajaran yang membantu peserta didik untuk aktif dalam mengembangkan diri, baik dalam hal membangun keterampilan sosial, meningkatkan komitmen, bersikap bijaksana, berpikir jernih, serta mengoptimalkan potensi diri (Purnomo et al., 2022).

Keaktifan belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh model pembelajaran yang diterapkan oleh guru, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor lain yang saling berkaitan. Astuti (2020) menjelaskan bahwa faktor internal seperti minat, motivasi, perhatian, dan kondisi fisik siswa sangat menentukan tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi serta kondisi jasmani yang baik cenderung lebih siap dan bersemangat mengikuti kegiatan belajar di kelas.

Selain faktor internal, faktor eksternal juga memainkan peran penting dalam memengaruhi keaktifan siswa. Br Peranginangin dan Izzati (2023) menyatakan bahwa lingkungan belajar yang kondusif serta hubungan sosial yang harmonis antara siswa dengan guru maupun dengan teman sebaya dapat meningkatkan semangat belajar. Dinata et al. (2024) menambahkan bahwa metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik dapat menjadi penyebab rendahnya keaktifan siswa, sehingga guru dituntut untuk menggunakan strategi pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan

karakteristik peserta didik.

Tidak hanya itu, dukungan dari orang tua dan lingkungan sosial di luar sekolah juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap aktivitas belajar siswa. Cahyani et al. (2023) mengungkapkan bahwa keterlibatan orang tua dalam proses belajar siswa dapat membentuk pola belajar yang aktif dan mandiri. Di sisi lain, kondisi psikologis siswa juga perlu mendapat perhatian. Tuerah et al. (2023) mengemukakan bahwa kelelahan, stres, dan gangguan dari teman sebaya dapat menjadi hambatan serius dalam meningkatkan keaktifan belajar di kelas.

Lebih lanjut, pembelajaran akan berlangsung lebih efektif dan menarik apabila guru mampu merancang proses pembelajaran yang dapat memikat perhatian siswa. Hal ini dapat dicapai melalui penggunaan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan bervariasi. Menurut Nurhalijah et al. (2022), penggunaan media yang tepat tidak hanya membantu pemahaman konsep, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendorong prestasi belajar secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di SDN Langensari 02. Peneliti menemukan bahwa SDN Langensari cocok sebagai Lokasi penelitian keaktifan belajar. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di beberapa sekolah dasar di wilayah Ungaran Barat termasuk SDN Wujil 01, dan beberapa cabang SDN Langensari (01, 02, dan 03). Instrumen observasi yang digunakan mencakup beberapa aspek yang berkaitan dengan keaktifan belajar siswa dan model pembelajaran yang

diterapkan guru, antara lain aktivitas siswa, interaksi guru-siswa, penggunaan media pembelajaran, dan suasana kelas.

**Tabel 1.1** Hasil Observasi Awal Keaktifan Belajar Siswa

Hasil Observasi Awal Keaktifan Belajar Siswa		
No	Nama Sekolah	Persentase Keaktifan Belajar (%)
1	SDN Wujil 01	80%
2	SDN Langensari 01	75%
3	SDN Langensari 02	60%
4	SDN Langensari 03	78%

Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan dalam hal keaktifan belajar siswa, yang sebagian besar dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan guru. Sekolah-sekolah yang telah menggunakan pendekatan pembelajaran inovatif, seperti *Games Based Learning* (GBL), tampak mampu meningkatkan partisipasi siswa secara aktif, baik dalam kegiatan diskusi, kerja kelompok, maupun saat menjawab pertanyaan di kelas.

Di sisi lain, hasil observasi di SDN Langensari 02 menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan kegiatan satu arah, yang berdampak pada rendahnya keaktifan siswa. Banyak siswa terlihat pasif, kurang antusias, dan hanya menunggu instruksi dari guru tanpa menunjukkan inisiatif dalam proses belajar. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam materi-materi yang menuntut kemampuan berpikir logis dan keterampilan dasar yang penting untuk dipahami sejak dini. Media

pembelajaran yang tersedia pun umumnya bersifat standar dan belum mampu mendukung proses belajar secara optimal, khususnya dalam materi yang memerlukan pemahaman mendalam terhadap isi pelajaran secara menyeluruh. Hal ini menunjukkan perlunya penerapan model dan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan agar siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan “*hasil wawancara*” yang telah peneliti lakukan di SDN Langensari 02 dengan guru kelas III pada tanggal 15 Maret 2024, diketahui bahwa metode pembelajaran yang sering digunakan oleh guru adalah metode ceramah karena dianggap lebih mudah dilaksanakan dan guru merasa belum terbiasa menggunakan metode lain. Meskipun metode ceramah memiliki keunggulan dalam penyampaian materi secara langsung, namun pendekatan ini cenderung kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Guru juga menyadari bahwa penggunaan metode ceramah menyebabkan siswa yang kurang pintar menjadi kurang memperhatikan dan cenderung mengobrol sendiri, sementara siswa yang lebih pintar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Guru juga telah berupaya meningkatkan keaktifan siswa dengan mengajak mereka untuk berpartisipasi, seperti meminta mereka menjawab pertanyaan dan memberikan kesempatan untuk bertanya. Namun, hasil wawancara menunjukkan bahwa metode yang diterapkan belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan keaktifan semua siswa.

Berdasarkan hasil lembar aktivitas belajar siswa juga menunjukkan

bahwa rata-rata tingkat keaktifan belajar siswa kelas III di SDN Langensari 02 masih rendah hal ini dibuktikan dengan hasil angket yang menunjukan bahwa banyak siswa yang masih menjawab tidak sesuai dengan kunci jawaban.

**ANGKET STUDI PENDAHULUAN  
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA**

**A. Identitas Responden**

Nama : Aisyah KHalia Putri

Kelas/No Absen : 3A

Sekolah : SDN Langensari

**B. Petunjuk Pengisian**

- Bacalah pertanyaan berikut dengan benar dan teliti, kemudian pilihlah jawaban yang tersedia.
- Isilah jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang anda pilih.

**C. Angket**

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
<i>Visual Activities</i>			
1.	Ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran saya asik bermain sendiri.		✓
2.	Ketika guru menjelaskan pelajaran saya memperhatikan.		✓
<i>Oral Activities</i>			
3.	Ketika guru menjelaskan materi, dan saya kurang paham saya akan bertanya kepada guru.	✓	
4.	Ketika sedang diskusi, saya mendapat pertanyaan, saya menjawab tidak sesuai dengan kenyataan yang terjadi.	✓	
<i>Listening Activities</i>			
5.	Ketika guru sedang menjelaskan saya mendengarkan penjelasan guru agar saya paham dan mengerti materi yang dijelaskan.		✓

6.	Ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran saya keluar kelas.		✓
<i>Writing Activities</i>			
7.	Ketika guru meminta mencatat tugas/materi, saya mencatatnya.	✓	
8.	Ketika guru meminta saya menuliskan jawaban dari soal yang telah diberikannya, saya mencontek jawaban teman.	✓	
<i>Motor Activities</i>			
9.	Ketika guru meminta membentuk kelompok diskusi, saya segera membentuk kelompok diskusi.		✓
10.	Ketika guru meminta membentuk kelompok diskusi saya diam/acuh menunggu diajak teman.		✓
<i>Mental Activities</i>			
11.	Ketika sedang diskusi terdapat pernyataan yang kurang tepat dari guru, saya menyanggah dengan pendapat saya yang benar.		✓
12.	Saya takut salah dan takut di tertawakan oleh guru dan teman-teman apabila saat diskusi saya mengemukakan pendapat saya.		✓
<i>Emotional Activities</i>			
13.	Saya termotivasi belajar apabila guru memberikan hadiah kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan dari guru dengan benar.		✓
14.	Saya memarahi guru apabila guru mengajar dengan bahasa yang sulit dipahami.		✓
<i>Drawing Activities</i>			
15.	Saya selalu menggambar sesuai hati saya.	✓	
16.	Saya menggambar sesuai perintah guru.	✓	

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Banyak soal}} \times 100$$

$$= \frac{16}{16} \times 100$$

$$= 43,75$$

**Gambar 1.1** Lembar Angket Studi Pendahuluan Siswa

Berdasarkan hasil angket salah siswa di atas, dapat diketahui bahwa tingkat keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah dengan perolehan nilai 44. Pada angket keaktifan tersebut menunjukkan kurangnya keaktifan siswa pada saat guru menjelaskan, jarang mengajukan pertanyaan ketika mengalami kesulitan, serta kurang aktif dalam diskusi. Selain itu, kecenderungan menyalin jawaban dari teman dan menunggu ajakan dalam membentuk kelompok diskusi

mengindikasikan minimnya inisiatif dalam belajar. Rasa takut berbuat kesalahan dan khawatir mendapat ejekan juga menjadi faktor penghambat dalam menyampaikan pendapat. Siswa lebih tertarik menggambar sesuai keinginan sendiri dibanding mengikuti arahan guru, serta tidak terlalu terpengaruh oleh pemberian hadiah sebagai bentuk motivasi.

pernyataan tersebut didukung dengan hasil analisis angket studi pendahuluan kelas III SDN Langensari 02.

**Tabel 1.2** Data Keaktifan Belajar

Indikator	Persentase kelas		Rata-rata
	Kelas III A	kelas III B	
<i>Visual activities</i> (kegiatan-kegiatan visual)	56,5%	54,5%	55,5%
<i>Listening activities</i> (kegiatan mendengarkan)	60,8%	65,9%	63,3%
<i>Writing activities</i> (kegiatan menulis)	65,2%	65,9%	65,5%
<i>Oral activities</i> (kegiatan lisan)	60,8%	52,2%	56,5%
<i>Drawing activities</i> (kegiatan menggambar)	67,3%	59%	63,1%
<i>Motor activities</i> (kegiatan motorik)	50%	59%	54,4%
<i>Mental activities</i> (kegiatan mental)	73,9%	63,6%	68,7%
<i>Emotional activities</i> (kegiatan emosional)	60,8%	52,2%	56,5%
<b>Total</b>	<b>61,9%</b>	<b>59%</b>	<b>60,4%</b>

Berdasarkan hasil data angket yang telah diperoleh di atas menunjukkan bahwa Kegiatan menulis (*writing activities*) memiliki persentase tertinggi dengan rata-rata 65,5%, yang menunjukkan bahwa siswa lebih banyak terlibat dalam aktivitas ini dibandingkan aktivitas lainnya. Kegiatan mental (*mental activities*) juga cukup tinggi yaitu sebesar 68,7%, hal ini menunjukkan bahwa siswa relatif lebih terlibat dalam proses berpikir,

menganalisis, dan memahami materi. Keterlibatan kognitif ini bisa jadi disebabkan oleh strategi guru yang lebih menekankan pada tanya jawab dan pemecahan masalah, sehingga mendorong siswa untuk aktif secara mental. Misalnya, dalam diskusi kelas, siswa mampu membenarkan pernyataan guru yang dianggap kurang tepat, yang menunjukkan bahwa proses berpikir kritis sudah mulai terbentuk.

Namun demikian, aspek lain dari keaktifan siswa masih perlu ditingkatkan. Aktivitas motorik (*motor activities*) menempati posisi paling rendah dengan rata-rata hanya 54,4%, yang mengindikasikan bahwa aktivitas yang melibatkan gerakan fisik, seperti maju ke depan kelas atau aktif membentuk kelompok diskusi, masih kurang dimanfaatkan. Demikian pula dengan kegiatan visual (55,5%) dan oral (56,5%), yang memperlihatkan bahwa siswa belum sepenuhnya fokus saat pembelajaran visual berlangsung, serta masih kurang aktif dalam bertanya atau menyampaikan pendapat secara lisan. Kegiatan emosional dan keterlibatan melalui menggambar pun masih berada pada kategori sedang, masing-masing dengan rata-rata 56,5% dan 63,1%.

Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun aspek kognitif siswa cukup berkembang, aspek lain seperti fisik, emosional, dan komunikasi belum tergali secara optimal. Hal ini dapat disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang belum sepenuhnya melibatkan semua aspek keaktifan siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang tidak hanya menstimulasi kemampuan berpikir, tetapi juga mendorong

keterlibatan fisik, sosial, dan emosional siswa. Secara keseluruhan, tingkat keaktifan siswa berada pada rata-rata 60,4%, yang menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Adapun kriteria keaktifan belajar dapat dilihat pada tabel dibawah ini (Mukharomah et al., 2020).

**Tabel 1.3** Kriteria Penilaian Keaktifan Belajar Siswa

<b>Nilai rata-rata ( % )</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>
81-100	Tinggi
61-80	Sedang
41-60	Rendah
21-40	Sangat rendah

Menurut Abrori et al. (2023) usaha yang dapat dilakukan dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa yaitu memerlukan upaya guru untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. selain itu, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan inovatif untuk mendorong pembelajaran aktif di kalangan peserta didik. Guru harus mampu merancang pembelajaran dengan baik, mengelola kelas, dan menetapkan model pembelajaran yang sesuai.

Dalam dunia pendidikan modern, banyak metode pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keaktifan siswa, seperti model pembelajaran *jigsaw*, *Problem Based Learning* (PBL), dan pembelajaran kontekstual. Meskipun guru SDN Langensari 02 telah mengenal beberapa model pembelajaran tersebut, penerapannya masih terbatas. Bahkan, meskipun model pembelajaran *jigsaw* pernah digunakan,

penggunaannya saat ini jarang diterapkan.

Hintari (2023) menyebutkan bahwa salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah *Games Based Learning*, penggunaan model pembelajaran ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan mengemas materi dalam bentuk permainan, siswa merasa lebih nyaman, aktif, serta mampu berpikir kritis, berinteraksi, dan berpartisipasi langsung dalam kegiatan belajar. Selain itu, guru dapat melakukan evaluasi secara *real time* selama permainan berlangsung. Metode ini menjadikan pembelajaran lebih interaktif, dinamis, serta menciptakan suasana yang menyenangkan, nyaman, dan memotivasi siswa untuk belajar dengan semangat.

Penggunaan media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan keaktifan siswa. Guru kelas III SDN Langensari 02 telah menggunakan beberapa media pembelajaran seperti LCD, gambar cetak, dan media yang tersedia di lingkungan kelas. Namun, pemanfaatannya masih belum optimal dan belum sepenuhnya mampu meningkatkan serta mengukur keaktifan siswa. Beberapa kendala yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran antara lain keterbatasan dalam menyiapkan media yang sesuai dengan materi serta kurangnya variasi dalam penggunaan alat peraga.

Selain dengan menerapkan model pembelajaran, pemakaian alat peraga juga dapat mendukung peningkatan keaktifan belajar siswa.

Penggunaan alat peraga mampu menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dan pada akhirnya mampu meningkatkan minat, emosi, dan pikiran peserta didik (Mustika et al., 2022). Sementara Legiman, (2021) berpendapat bahwa penggunaan alat peraga merupakan salah satu faktor pendukung meningkatnya rasa ingin tahu siswa sehingga mampu memancing siswa agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan alat peraga yang unik, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi dan melibatkan siswa.

Romere (*Rolling Me and Reading Me*) Merupakan suatu Alat Peraga yang dibuat untuk membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan,. Romere adalah alat peraga nyata yang dapat dibuat sendiri dengan bahan dasar tripleks dan paku yang kemudian dibentuk seperti permainan *rolling ball*. Yang mana pada permainan ini bola kecil, seperti bola pingpong, digelindingkan dari atas ke bawah. Saat bola berhenti, siswa mendapatkan soal yang harus didiskusikan. Pemanfaatan alat peraga pembelajaran yang menyenangkan ini dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang terjadi pada siswa agar dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, selain itu juga dapat mendukung dan memfasilitasi siswa dalam pembelajaran.



**Gambar 1.2** Alat Peraga Romere

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 di atas maka peneliti bermaksud untuk mengkaji permasalahan dengan melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Model Pembelajaran *Games Based Learning* Berbantuan Alat Peraga Romere terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan penggunaan model *Games Based Learning* Berbantuan alat peraga Romere terhadap Keaktifan Belajar pada siswa Sekolah Dasar?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Games Based Learning* Berbantuan alat peraga Romere terhadap keaktifan belajar siswa Sekolah Dasar?

## 1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui perbedaan keaktifan belajar siswa dalam penggunaan model *Games Based Learning* Berbantuan alat peraga Romere pada siswa Sekolah Dasar.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan model *Games Based Learning* Berbantuan alat peraga Romere terhadap keaktifan belajar siswa Sekolah Dasar.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan mengenai pengaruh penerapan model *Games Based Learning* Berbantuan alat peraga Romere terhadap keaktifan belajar siswa Sekolah Dasar.
- b. Sebagai bahan referensi untuk peneliti lain atau peneliti lanjutan sebagai pengembangan dalam pembelajaran.

## **2. Manfaat Praktis**

### **1. Bagi Siswa**

Dengan penerapan model *Games Based Learning* Berbantuan alat peraga Romere maka dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, misalnya siswa dapat memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam kelompoknya dan dapat lebih aktif berinteraksi sosial dengan teman kelompoknya.

### **2. Bagi Guru**

- a. Sebagai referensi untuk pengembangan model pembelajaran *Games Based Learning* yang tepat.
- b. Dapat mengetahui pengaruh model pembelajaran *Games Based Learning* Berbantuan alat peraga Romere terhadap keaktifan belajar siswa kelas III.
- c. Dapat menjadikan alternatif untuk proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Games Based Learning*.
- d. Menambahkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Games Based Learning*.

### **3. Bagi Sekolah**

Penerapan model *Games Based learning* Berbantuan alat peraga Romere dalam proses pembelajaran dapat memberikan dorongan bagi sekolah dalam meningkatkan pembelajaran yang aktif dan inovatif.

#### **4. Bagi Peneliti**

Sebagai pengalaman dalam melaksanakan sebuah penelitian tentang pengaruh model *Games Based Learning* Berbantuan alat peraga Romere terhadap keaktifan siswa kelas III Sekolah Dasar.