

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS MENGGUNAKAN
GAME LEARNINGAPPS PADA PESERTA DIDIK KELAS IV.A
SD NEGERI 55 PALEMBANG**

Khofifatun Nafiah¹, Somakim², Putri Mindarti³

¹PGSD FKIP Universitas Sriwijaya, ²PGSD FKIP Universitas Sriwijaya,

³SDN 55 Palembang

[1khofifanafiah1@gmail.com](mailto:khofifanafiah1@gmail.com), [2somakim@fkip.unsri.ac.id](mailto:somakim@fkip.unsri.ac.id),

[3putrimindarti59@guru.sd.belajar.id](mailto:putrimindarti59@guru.sd.belajar.id)

ABSTRACT

The learning outcomes of class IV.A students at SD Negeri 55 Palembang in science subjects are still low. When learning takes place, students have difficulty understanding science material, students consider science subjects boring, they are not liked by students and students lack enthusiasm in the learning process in science subjects, thus causing low student learning outcomes. Therefore, it requires innovation in learning by using learningapps games. This research aims to improve student learning outcomes in science and science subjects in class IV.A of SD Negeri 55 Palembang by using learningapps games. This research is Classroom Action Research (PTK) which consists of three cycles. Each cycle consists of four stages which include planning, implementing actions, observing and reflecting. The subjects of this research were class IV.A students, totaling 28 students consisting of 12 men and 16 women. Data collection techniques are carried out through tests (formative tests) and non-tests (observation, interviews and documentation). The results of the pre-cycle research showed that the average score was 61.43 with a percentage of 39.29%. In cycle I, the average score increased to 70 with a percentage of 53.57%. In cycle II, the average score increased to 78.57 and the percentage of completion became 75%. And in cycle III the average score increased to 89.29 with a percentage of 92.86%. It can be concluded that science subjects using learningapps games can improve student learning outcomes in class VI.A of SD Negeri 55 Palembang.

Keywords: Game Learningapps, Learning Outcomes, IPAS

ABSTRAK

Hasil belajar peserta didik kelas IV.A SD Negeri 55 Palembang pada mata pelajaran IPAS masih rendah. Ketika pembelajaran berlangsung, peserta didik kesulitan dalam memahami materi IPAS, peserta didik menganggap mata pelajaran IPAS membosankan, tidak disukai oleh peserta didik dan kurangnya antusias peserta didik dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu memerlukan sebuah inovasi dalam pembelajaran dengan menggunakan *game learningapps*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV.A SD Negeri 55 Palembang dengan menggunakan *game learningapps*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari tiga siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Subyek dari penelitian ini yaitu

peserta didik kelas IV.A yang berjumlah 28 peserta didik terdiri dari 12 laki-laki dan 16 perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (tes formatif) dan non tes (observasi, wawancara dan dokumentasi). Hasil penelitian pada pra siklus, rata-rata skornya 61,43 dengan persentase 39,29%. Pada siklus I, rata-rata skornya meningkat mencapai 70 dengan persentase 53,57%. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata meningkat menjadi 78,57 dan persentase ketuntasan menjadi 75%. Dan pada siklus III mengalami peningkatan nilai rata-rata mencapai 89,29 dengan persentase 92,86%. Dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPAS menggunakan *game learningapps* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas VI.A SD Negeri 55 Palembang.

Kata Kunci: *Game Learningapps*, Hasil Belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan setiap manusia, oleh karena itu manusia tidak lepas dari pendidikan, dimana dengan pendidikan manusia akan semakin maju dalam kehidupannya dan semakin beradab dalam kehidupan sosialnya. Pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan di setiap Negara. Menurut Wicaksono & Iswan (2019:112), pendidikan adalah suatu kesadaran yang terencana dilakukan oleh guru untuk menciptakan individu yang dapat meningkatkan potensi pada dirinya. Pendidikan yang dilakukan di sekolah adalah salah satu usaha dalam mengembangkan pengetahuan secara terarah dan terencana. Menurut Fauziati & Irwansyah (2020:46), tujuan pendidikan adalah untuk menciptakan generasi yang berkualitas dan berkarakter yang

berguna, bukan hanya untuk diri sendiri tetapi berguna juga untuk khalayak umum, serta untuk membentuk manusia pembangunan yang berpancasila, memiliki pengetahuan dan keterampilan, dapat mengembangkan kreativitas dan tanggung jawab, dapat mengembangkan kecerdasan yang tinggi dan disertai budi pekerti yang luhur, mencintai bangsanya dan mencintai sesama manusia sesuai dengan ketentuan yang termaktub dalam UUD 1945. Fungsi pendidikan adalah menghilangkan segala sumber penderitaan rakyat dari kebodohan dan ketertinggalan, berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat.

Pendidikan Sekolah Dasar adalah dasar pendidikan sebelum seseorang melanjutkan Pendidikan ke sekolah selanjutnya (Desrinelti.,dkk,

2021:105). Sekolah Dasar sebagai lembaga pendidikan dasar yang memiliki tugas yang sangat penting dalam upaya mempersiapkan peserta didiknya untuk masa depan, sehingga pelaksanaan pendidikan di Sekolah Dasar harus mendapat perhatian penuh yang tidak hanya dikelola oleh guru yang berkualitas, tetapi perlu diterapkan model pembelajaran yang tepat. Sebagai dasar pendidikan, guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut merupakan hal yang penting dalam upaya memperoleh maksimalisasi hasil belajar peserta didik, terutama pada mata pelajaran IPAS yang terdapat di Sekolah Dasar pada kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka adalah perubahan kurikulum yang menjawab tantangan pendidikan di era saat ini. Kurikulum merdeka menuntun peserta didik untuk menjadi pribadi yang mandiri serta memberikan kebebasan dalam mengakses ilmu yang diperoleh baik melalui pendidikan formal atau non formal (Rahmayanti & Prastowo, 2023:17). Kurikulum merdeka dalam proses pembelajarannya memberikan guru kebebasan dalam memberikan pengajaran kepada peserta didik, sehingga pembelajaran yang

dilakukan tidak hanya di dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dilakukan di luar kelas. Salah satu hal yang baru dari penerapan Kurikulum Merdeka adalah penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS pada jenjang Sekolah Dasar kelas IV, V dan VI, sehingga menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Menurut Safitri.,dkk (2023:442), mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar yaitu suatu kondisi awal untuk menciptakan pengetahuan, keterampilan, sikap ilmiah dan sikap sosial, dimana pembelajaran IPAS diarahkan dengan cara mencari tahu berkaitan dengan alam dan sosial secara sistematis, sehingga IPAS itu bukan hanya tentang pengetahuan yang berupa fakta, konsep, prinsip, tetapi juga berkaitan dengan suatu proses penemuan, pembentukan sikap ilmiah dan sosial peserta didik. IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila, selain itu dapat membantu peserta didik mencari tahu bagaimana alam bekerja dan berinteraksi dengan manusia lain. Pelajaran IPAS menyajikan masalah nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga dalam proses pembelajaran harus dapat

memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik agar lebih mudah dalam memahami konsep dan fakta yang ada.

Tujuan pelajaran IPAS yaitu peserta didik dapat memahami tentang alam dan sosial yang berada di lingkungan sekitar, dapat mengembangkan rasa ingin tahu dan sikap positif peserta didik terhadap IPAS, peserta didik memiliki keterampilan dalam mendapatkan ilmu yang berupa keterampilan proses, mengembangkan pengetahuan serta pemahaman konsep-konsep IPAS yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, mempunyai sikap ilmiah dan sosial di dalam mengenal alam yang berada di lingkungan sekitar dan cara memecahkan masalah yang dihadapi (Sa'adah.,dkk, 2023:210). Mata Pelajaran IPAS dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, pelajaran yang membosankan dan pelajaran yang kurang disukai oleh peserta didik Sekolah Dasar, sehingga hasil belajar peserta didik rendah dan tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Menurut Zukira.,dkk (2021:2), hasil belajar adalah suatu hasil akhir baik dalam bentuk skor, angka ataupun tulisan sebagai ukuran dari seseorang setelah melakukan proses pembelajaran yang cukup lama, hasil belajar ini dapat berupa keterampilan, keaktifan dan motivasi dari seseorang. Menurut Wicaksono & Iswan (2019:116), faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan faktor yang berasal dari luar peserta didik. Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yaitu berupa aspek psikologis, yaitu: 1) tingkat kecerdasan peserta didik, 2) sikap peserta didik, 3) kreativitas peserta didik, 4) minat peserta didik, dan 5) motivasi peserta didik. Faktor-faktor yang berasal dari luar peserta didik adalah aspek lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. seperti aspek teman sekelas, sedangkan aspek lingkungan non sosial berupa rumah, sekolah, peralatan belajar dan cuaca. Dalam hal ini, aktivitas peserta didik mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, tanpa adanya aktivitas peserta didik maka proses belajar mengajar tidak akan berjalan dengan baik, akibatnya hasil belajar yang di

capai peserta didik rendah. Oleh karena itu, diperlukanlah sebuah inovasi dalam proses pembelajaran untuk membuat peserta didik terlibat aktif dan menjadikan pembelajaran tidak membosankan atau monoton, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran adalah dengan game atau permainan, seperti *game learningapps*. Menurut Arrum.,dkk (2023:50), *Learningapps* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif bagi guru dan peserta didik. *Learningapps* adalah sebuah web yang dapat digunakan oleh guru, peserta didik, bahkan orang umum yang ingin menggunakan berbagai aktivitas yang menyenangkan. Selain itu, *learningapps* juga bisa direkatkan dan dibentuk dengan semua pembelajaran tidak hanya tentang IPAS. Sistem dari *learningapps* ini mudah digunakan dan menu yang sederhana. Beragam *template* berbasis game edukasi dapat digunakan oleh guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Guru dapat menyusun konsep pembelajaran berbasis *game* edukasi dengan memanfaatkan

LearningApps. Sehingga kegiatan belajar mengajar lebih interaktif karena adanya penggunaan media pembelajaran.

Pada dasarnya *learningapps* berasal dari luar negeri maka akan sering dijumpai bahasa jerman dan bahasa inggris (Nurkholis.,dkk. 2022:1510). Tetapi tak perlu khawatir bahasa inggris yang digunakan cukup sederhana karena memang sasaran dari *website* ini adalah pelajar muda dari tingkat Paud, TK, dan Sekolah Dasar. Menurut Nurkholis.,dkk (2022:1510), kelebihan dari *Learningapps* antara lain alat sederhana yang dapat dibuka di laptop, *notebook* bahkan *smartphone*, dapat mengakses serta menggunakannya secara gratis, dapat diakses kapanpun, game yang interaktif, terdapat berbagai template game yang dapat digunakan seperti *matching pairs*, *multiple-choice quiz*, *matching pairs in images*, *crossword*, *word gird*, *the millionaire game*, *pairing game* dan lain sebagainya.

Setelah dilakukan observasi pada kelas IV.A SD Negeri 55 Palembang diketahui bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar IPAS, mereka menganggap

pelajaran IPAS membosankan dan pelajaran yang kurang disukai oleh peserta didik melalui hasil wawancara dengan guru kelas IV.A SD Negeri 55 Palembang, selain itu kurangnya antusias peserta didik dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS. Hal tersebut membawa dampak bagi peserta didik yang mengakibatkan hasil belajarnya rendah, dapat dilihat dari segi tes/evaluasi peserta didik yang masih rendah. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu membuat sebuah inovasi baru dalam proses pembelajaran agar peserta didik tidak jenuh dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi diperlukan perbaikan proses mengimplementasikan pembelajaran IPAS dengan membuat proses pembelajaran di kelas menjadi mudah menyenangkan. Salah satunya adalah dengan melaksanakan aktivitas pembelajaran berbasis game untuk membuat proses belajar pada materi IPAS menyenangkan, tidak membosankan dan menumbuhkan rasa semangat peserta didik. Game yang digunakan yaitu *game learningapps*. Dari permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk mengambil judul **“Peningkatan Hasil Belajar Mata**

Pelajaran IPAS Menggunakan Game Learningapps Pada Peserta Didik Kelas IV.A SD Negeri 55 Palembang”. Untuk diteliti lebih lanjut, agar ditemukan solusi terbaik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV.A SD Negeri 55 Palembang.

B. Metode Penelitian

Jenis dari penelitian ini ialah Penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pembelajaran yang didapat dari hasil refleksi dan kegiatan yang didukung dengan Tindakan atau perlakuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK dilakukan untuk profesionalisme guru dalam proses mengajar dikelas serta menerapkan dan memperbaiki kondisi praktik. Subjek dari PTK ini ialah peserta didik kelas IV.A SD Negeri 55 Palembang dengan keseluruhan 28 peserta didik terdiri dari 12 laki-laki dan 16 perempuan. Waktu pelaksanaan penelitian mulai dari bulan Februari sampai April 2024.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan soal tes. Teknik pengumpulan

data adalah cara yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data yang diinginkan. Menurut Harhasti (2023:2), observasi adalah teknik pengamatan dan pencatatan sistematis dan fenomena-fenomena yang diselidiki. Observasi ini dilakukan untuk menemukan data dan informasi dari kejadian-kejadian secara sistematis.

Wawancara adalah cara mengumpulkan data dengan melakukan tanya jawab kepada narasumber. Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data berupa tulisan atau gambar. Tes yaitu berupa pertanyaan yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan dan kemampuan dari subjek penelitian. Tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar peserta didik. Teknis analisis data tersebut menggunakan kuantitatif untuk menghitung rata-rata hasil belajar. Analisis perhitungan tersebut dapat menggunakan rumus beriku ini:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

(Mar'atusholihah.,dkk: 2019)

Keberhasilan indikator kinerja dari pedoman pada penelitian ini

adalah hasil dari proses belajar peserta didik yang meningkat ketika pembelajaran IPAS yang menggunakan *game learningapps* untuk kelas IV.A SD Negeri 55 Palembang yang berjumlah 28 peserta didik. Di akhir siklus dikatakan berhasil bila mencapai persentase 80% dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) mata pelajaran IPAS yaitu ≥ 75 .

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada peserta didik kelas IV.A memiliki tujuan untuk memperoleh hasil yang meningkat dari proses belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS dengan menggunakan *game learningapps*. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan hasil belajar IPAS peserta didik yang signifikan. Di mana hasil evaluasi pembelajaran peserta didik dalam setiap siklusnya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS dengan menggunakan *game learningapps*. Peneliti mengumpulkan data lapangan dari Pra Siklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III, serta mengaplikasikan temuan penelitian dan pembahasan yang diperoleh melalui penggunaan

game learningapps di kelas IV.A SD Negeri 55 Palembang.

Pra Siklus

Kegiatan di Pra siklus ini dilakukan sebelum dilaksanakannya siklus I, Siklus II dan Siklus III. Hal pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan informasi di sekolah berupa observasi kondisi peserta didik, cara guru mengajar hingga pengumpulan nilai hasil belajar sebelum diberikan tindakan. Pra siklus dilaksanakan pada tanggal 22 Februari 2024. Pada saat pra siklus peneliti melakukan pembelajaran yang sama dengan pembelajaran yang biasanya dilakukan oleh guru kelas dan tidak menggunakan game dalam proses pembelajaran, sehingga dapat melihat secara langsung permasalahan yang terdapat di kelas. Analisis perhitungan tersebut dapat menggunakan statistik sederhana dengan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum \text{Peserta didik yg tuntas belajar}}{\sum \text{Peserta didik}} \times 100\%$$

(Arrum:2023)

Dari hasil tes pada kegiatan pra siklus inilah hasil belajar IPAS yang dicapai peserta didik terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil belajar tahap Pra Siklus

Pra Siklus

N	Tuntas	Belum Tuntas	Presentase Ketuntasan
28	N	N	39,29%
	11	17	

Berdasarkan Tabel 1 terlihat dari 28 jumlah peserta didik, hanya 11 peserta didik yang memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dengan persentase 39,29%, sedangkan 17 peserta didik lainnya belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dengan persentase 60,71%. Data kinerja peserta didik pada periode pra siklus ini menunjukkan skor rata-rata sebesar 61,43 yang tergolong "masih kurang". Dari pelaksanaan tahap pra siklus ini faktor pemicu rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan game dalam pembelajaran.

Siklus I

Pelaksanaan tahap siklus 1 ini dilakukan pada tanggal 27 Februari 2024 dengan menggunakan *game learningapps* pada mata pelajaran IPAS. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran dengan menggunakan *game learningapps*. Berikut data yang diperoleh pada tahap siklus 1:

Tabel 2. Hasil belajar tahap Siklus 1

Siklus 1			
N	Tuntas	Belum Tuntas	Presentase Ketuntasan
28	N 15	N 13	53,57%,

Berdasarkan Tabel 2 terlihat dari 28 jumlah peserta didik, terdapat 15 peserta didik yang memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dengan persentase sebesar 53,57%, sedangkan 13 peserta didik lainnya masih belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dengan persentase 46,43%. Data kinerja peserta didik pada periode siklus 1 ini menunjukkan skor rata-rata sebesar 70 yang tergolong "Baik". Artinya pelaksanaan pembelajaran di siklus 1 ini mengalami perubahan yang baik dari tahap sebelumnya.

Siklus II

Pelaksanaan tahap siklus II ini dilakukan pada tanggal 27 Maret 2024 dengan menambahkan template pada *game learningapps* untuk mata pelajaran IPAS yang akan dimainkan oleh peserta didik. Berikut tabel 3 yang diperoleh pada tahap siklus II:

Tabel 3. Hasil belajar tahap Siklus II

Siklus II			
N	Tuntas	Belum Tuntas	Presentase Ketuntasan
28	N 21	N 7	75%

Berdasarkan Tabel 3 terlihat dari 28 jumlah peserta didik, terdapat 21 peserta didik yang memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dengan persentase sebesar 75%, sedangkan 7 peserta didik lainnya masih belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dengan persentase 25%. Data kinerja peserta didik pada periode siklus II ini menunjukkan skor rata-rata sebesar 78,57 yang tergolong "Baik". Artinya pelaksanaan pembelajaran di siklus II ini mengalami perubahan yang lebih baik dari tahap sebelumnya.

Siklus III

Kegiatan di Siklus ketiga ini sama pada tahap sebelumnya. Namun, yang membedakannya adalah mengimplementasikan tindak lanjut dari hasil refleksi di siklus pertama dan kedua, proses pembelajaran dilakukan dengan mengimplementasikan *game learningapps* yang lebih dipahami penggunaannya oleh peserta didik.

Siklus III ini dilakukan pada tanggal 02 April 2024 pada peserta didik kelas IV.A SD Negeri 55 Palembang. Berikut tabel 4 yang diperoleh pada siklus ketiga:

Tabel 4. Hasil Belajar Tahap Siklus III

Siklus 1II			
N	Tuntas	Belum Tuntas	Presentase Ketuntasan
28	N	N	92,86%
	26	2	

Tabel 4 tersebut menunjukkan hasil belajar IPAS yang didapatkan pada siklus III. Dilihat dari data pada tabel, dari 28 peserta didik kelas IV.A, ada 26 peserta didik yang memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dengan persentase sebesar 92,86% dan hanya 2 peserta didik lainnya yang masih belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dengan persentase 7,14%. Adapun rata-rata nilai yang didapat mencapai 89,29. Artinya pelaksanaan pembelajaran di siklus ini dengan menggunakan *game learninapps* dinyatakan berhasil dengan ketuntasan belajar dari keseluruhan peserta didik kelas IV.A yang mencapai 92,86%.

Berdasarkan hasil penelitian disetiap siklusnya menggunakan

game learningapps terlihat bahwa hasil belajar peserta didik meningkat. Hal ini terbukti sebelum menggunakan *game learningapps*, skor rata-rata sebesar 61,43 dan persentase 39,29%. yang tergolong "masih kurang". Data kinerja peserta didik pada periode siklus 1 menunjukkan skor rata-rata sebesar 70 dengan persentase 53,57%, pelaksanaan siklus pertama ini belum mencapai indikator 80%, sehingga dilanjutkan pada siklus II yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 78,57 dengan persentase 75%. Namun pada siklus II masih belum mencapai indikator 80%, sehingga dilanjutkan pada siklus III yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 89,29 dengan persentase 92,86%. Dengan hasil dari persentase ketuntasan yang dicapai pada siklus ketiga ini, sudah memenuhi indikator yang ditetapkan. yakni 80% maka dapat dikategorikan siklus III ini berhasil.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurkholis., dkk dengan judul "Penggunaan Learningapps Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar" diperoleh hasil dari penelitian tersebut bahwa penggunaan *learningapps* sebagai media

pembelajaran interaktif berdampak baik terhadap sasaran objeknya yaitu siswa sekolah dasar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa sekolah dasar memerlukan pembelajaran yang inovatif, interaktif dan bervariasi. Sehingga menghasilkan pemikiran yang kreatif dalam menuangkan ide dan pendapatnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari tindakan yang telah peneliti lakukan yang diawali dari perencanaan, pelaksanaan, kemudian hasil observasi serta refleksi dengan menggunakan *game learningapps* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih baik di setiap siklusnya. Telah dibuktikan pada saat pra siklus sebelum menggunakan *game learningapps* hasil belajar peserta didik masih rendah dengan nilai rata-rata 61,43 dan persentase 39,29%. Kemudian pada siklus I saat menggunakan *game learningapps* nilai rata-rata peserta didik menjadi naik 70 dengan persentase 53,57%. Pada siklus pertama ini belum mencapai indikator yang ditetapkan sehingga dilanjutkan pada siklus kedua dengan nilai rata-rata 78,57 dan persentase 75%. Namun siklus kedua ini belum mencapai indikator yang ditetapkan

sehingga dilanjutkan pada siklus ketiga dengan nilai rata-rata 89,29 dan persentase 92,86%. Berdasarkan hasil pemerolehan di siklus ketiga sudah mencapai indikator yang ditetapkan yakni 80% maka dapat dikategorikan siklus III ini berhasil.

Penelitian yang telah dilaksanakan sebanyak 3 siklus ini sudah mengalami peningkatan, dapat dilihat dari Pra Siklus terdapat 11 peserta didik yang tuntas dengan nilai ketuntasan 39,29%. Pada siklus I setelah menggunakan *game learningapps* hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 53,57% tetapi belum dikatakan mengalami keberhasilan sehingga dilanjutkan pada siklus II ada 21 peserta didik dengan nilai ketuntasan 70%, namun belum berhasil karena belum mencapai indikator sehingga dilanjutkan pada siklus III terdapat 26 peserta didik dengan nilai ketuntasan 92,86%, karena sudah sesuai dengan nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu mencapai 80% maka dengan menggunakan *game learningapps* hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. Dari penelitian tindakan kelas yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game*

learningapps dapat membuat hasil belajar peserta didik meningkat.

Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 8 (4), 1508-1515.

DAFTAR PUSTAKA

Arrum, A. H., Safitri, N & Akmala, M, I. 2023. Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis WebLearningapps Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. 19 (1), 48-56.

Desrinelti., Neviyarni & Murni, I. 2021. Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Tinjauan dari Aspek Bahasa. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*. 6 (1), 105-109.

Fauziati, C & Irwansyah. 2020. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penerimaan Mobile Learning Applications (Apps). *Jurnal IPTEK-KOM*. 22 (1), 45-57.

Harhasti, I. 2023. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Daratan Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan Di Bumi Menggunakan Model Problem Based Learning. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional*. 2 (1), 1-6.

Mar'atusholihah, H., Priyanto, W & Damayani, A. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 253-260.

Nurkholis., Raharjo, H & Aji, T, S. 2022. Penggunaan *Learningapps* Sebagai Media

Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 8 (4), 1508-1515.

Rahmayanti, G. T & Prastowo, A. 2023. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*. 13 (1), 16-25.

Sa'adah, N., Hermita, N & Fendrik, M. 2023. Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Siswa Kelas IV SD Pada Mata Pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal of Primary Education*. 6 (2), 209-216.

Safitri, E., Dewi, C & Supandi. 2023. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Melalui PBL (Problem Based Learning) Pada Siswa Kelas IV SD N Joho 02. *Jurnal Seminar Nasional Sosial Sains*. 2 (1), 441-447.

Wicaksono, D & Iswan. 2019. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Jurnal Ilmiah PGSD*. 3 (2), 111-126.

Zukira., Harun, A, H & Jamaludin. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Alkhairaat Tewera Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) Pada Mata Pelajaran PKn. *Jurnal Kreatif Tadulako*. 3 (4), 1-12.