

**MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* PADA MATERI
TUMBUHAN DI SEKOLAH DASAR**

Putri Fauziah Banani¹, Faizal Chan², Desy Rosmalinda³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Jambi

¹putrifauziahbanani01@gmail.com, ²faizal.chan@unja.ac.id, ³desyros@unja.ac.id

ABSTRACT

This research aims to determine the increase in students' understanding of learning through the Game Based Learning learning model in elementary schools. This research is based on the fact that students' learning understanding of plant material in elementary schools is still low, with observation results of students' learning understanding of 40.38%. Students feel bored and less enthusiastic when learning takes place and the learning model applied by the teacher is less effective, resulting in the material being studied not being conveyed well to students. This research is classroom action research (PTK) which consists of two cycles, where the data taken is in the form of interview data, observations through observation sheets, observations of students' learning understanding and teacher observations implementing the Game Based Learning learning model, as well as documentation. This research was carried out in 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The results of this research show an increase in students' learning understanding as seen from the results of observations in the first cycle of students' learning understanding of 51.34%. Increased in cycle II to 78.31%. Based on the findings of the research results, it can be concluded that students' learning comprehension abilities in plant material in elementary schools can increase after implementing the Game Based Learning learning model.

Keywords: Understanding Learning, Game Based Learning Model

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman belajar peserta didik melalui model pembelajaran *Game Based Learning* Di Sekolah Dasar. Penelitian ini berlatar belakang pada kenyataan bahwa pemahaman belajar peserta didik pada materi tumbuhan di sekolah dasar masih rendah, dengan hasil observasi pemahaman belajar peserta didik sebesar 40,38%. Peserta didik merasa bosan dan kurang bersemangat saat pembelajaran berlangsung serta model pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang efektif berdampak pada materi yang dipelajari tidak tersampaikan dengan baik pada peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dimana data yang diambil yaitu berupa data wawancara, observasi melalui lembar observasi pengamatan pemahaman belajar peserta didik dan observasi guru menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning*, serta dokumentasi. Penelitian ini dilakukan dengan 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan pemahaman belajar peserta didik terlihat dari hasil observasi pada siklus I pemahaman belajar peserta didik 51,34%. Meningkat pada siklus II menjadi 78,31%. Berdasarkan temuan hasil penelitian maka dapat disimpulkan kemampuan pemahaman belajar peserta didik

pada materi tumbuhan di sekolah dasar dapat meningkat setelah diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning*.

Kata Kunci: Pemahaman Belajar, Model Pembelajaran *Game Based Learning*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan utama manusia, sebab pendidikan merupakan proses serta upaya yang dilakukan individu untuk mengembangkan daya pikir intelektual dan daya pikir emosional. Pendidikan berperan dalam mentransformasi macam-macam nilai seperti pengetahuan, keterampilan, religi, teknologi, serta budaya yang membentuk individu intelektual serta berakhlak baik. Menurut Peraturan Pemerintah RI No. 4 Tahun 2022 yang diubah dari Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 Terkait Standar Nasional Pendidikan, pendidikan nasional bertujuan guna mengembangkan potensi, membangun peradaban bangsa yang bermartabat dan mencerdaskan kehidupan, serta berfokus pada pengembangan kemampuan siswa. Pada kehidupan sehari-hari, pendidikan memegang peran krusial karena memungkinkan seseorang terus menjadi lebih baik.

Pendidikan dasar sangatlah krusial sebab di sinilah potensi anak mulai berkembang, dan kemampuan

mereka dibentuk untuk melanjutkan pembelajaran ke jenjang berikutnya. Siswa sekolah dasar memiliki kepekaan dan ketajaman yang tinggi dalam menyerap masukan (Halim, 2022:329). Berjalannya aktivitas belajar yang efektif dibutuhkan guna meyakinkan peningkatan pembelajaran peserta didik tingkat dasar berlangsung dengan baik. Berhasilnya pendidikan pada sekolah dasar pengaruh dari berbagai aspek, mencakup peserta didik, pengajar, lingkungan, dan fasilitas.

Peningkatan potensi pendidik dalam membimbing belajar perlu dijadikan fokus perhatian utama. Mengajarkan bukan sekedar menyampaikan wawasan, tetapi mengirimkan wawasan juga supaya peserta didik mampu memahaminya serta mengaplikasikannya (Djabba & Ilmi, 2022:70). Dengan menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan adalah salah satu cara untuk mencapai hal ini. Hal ini dapat memotivasi siswa untuk aktif bertanya, mengemukakan ide, serta antusias dalam pembelajaran hingga pada akhirnya

meningkatkan pemahaman belajar siswa.

Dalam mencapai tujuan pendidikan di Indonesia, Permendikbud No. 16 tahun 2022 pasal 7 menyatakan pendidik perlu mampu merancang strategi belajar yang efektif sehingga peserta didik berpartisipasi dengan baik, menunjukkan bahwa pendidik memiliki tugas krusial dalam memperoleh tujuan serta sasarnya, yakni membentuk kepribadian dan watak peserta didik. Pada proses pembelajaran guru perlu bertanggungjawab guna menjadikan peserta didik yang cerdas, berakhlak mulia, serta membentuk generasi berikutnya yang mampu melalui kehidupan yang bermanfaat bagi diri dan orang lain (Chika, 2023:19). Peningkatan mutu pendidikan ialah langkah penting guna memperoleh keberhasilan pada aktivitas belajar. supaya aktivitas belajar berjalan efisien, perlu perhatian terhadap pemahaman peserta didik mengenai materi yang dipelajari. Peserta didik perlu mempunyai pemahaman yang baik supaya mampu mengerti materi. Keahlian peserta didik mengerti arti yang ada pada materi yang telah disampaikan, serta mampu mendeskripsikan poin-poin krusial

yang ada di dalamnya (Astuti, 2020:65).

Kemampuan seseorang untuk memahami keadaan, ide, dan fakta yang mereka ketahui disebut pemahaman belajar. Dengan hal ini, peserta didik tidak sekedar mengingat dengan ucapan, tapi juga memahami konsep fakta yang diajukan. Indikator pemahaman belajar peserta didik yaitu peserta didik dapat menyampaikan dengan lisan dari materi yang disampaikan, peserta didik dapat memberi contoh materi dipelajari, peserta didik dapat mengemukakan gagasan terkait materi dipelajari, dan peserta didik dapat membuat ringkasan materi yang disampaikan (Pratama, 2020:16).

Berdasarkan observasi awal yang sudah dilaksanakan di kelas IV SDN 76/I Sungai Buluh oleh peneliti pada tanggal 02 September 2024, 03 September 2024, 04 September 2024, dan 05 September 2024 masalah yang ditemukan peneliti di lapangan menunjukkan rendahnya pemahaman belajar pada pembelajaran IPAS pada peserta didik kelas IV SD N 76/I Sungai Buluh, disebabkan oleh model pengajaran yang tidak sesuai hingga peserta didik kurang antusias serta merasa bosan dalam pembelajaran. Pemahaman belajar IPAS rendah

pada peserta didik dapat diasumsikan sebagai kurangnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan (Sari *et al.*, 2019). Rendahnya pemahaman belajar IPAS ini terlihat dari kurangnya keaktifan siswa saat menyampaikan materi yang dipelajari secara lisan, memberikan contoh, membuat ringkasan, serta menyampaikan ide.

Indikator pemahaman belajar siswa dapat terlihat pada indikator pertama, yaitu kemampuan untuk menjelaskan secara lisan materi yang dipelajari, siswa yang memperoleh skor 2 berjumlah 3 siswa skor 1 berjumlah 10 siswa, indikator memberikan contoh memperoleh skor 2 berjumlah 9 siswa skor 1 berjumlah 4 siswa, lalu indikator mengungkapkan gagasan yang memperoleh skor 2 berjumlah 3 siswa skor 1 berjumlah 10 siswa, adapun indikator yang keempat yakni membuat ringkasan dari materi telah dipelajari yang memperoleh skor 2 berjumlah 2 siswa serta skor 1 berjumlah 11 siswa. Dengan ini juga terlihat dari rata-rata 40,38% dengan kategori K (kurang), terdapat 13 siswa yang hadir di kelas. Dari jumlah tersebut, 4 peserta didik mendapatkan predikat K (kurang), sementara 9 siswa lainnya mendapatkan kategori C (cukup). Berdasarkan wawancara

dengan wali kelas IV, Ibu E, beliau menjelaskan bahwa materi disampaikan memakai metode tanya jawab, ceramah serta ada kalanya media gambar. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa metode ceramah membuat siswa kurang tertarik dan kurang responsif, yang terlihat dari nilai tugas dan ulangan harian yang mereka kerjakan. Di samping itu, pembelajaran di kelas masih terpusat dan hanya menekankan peran guru berdampak pada kurang efektifnya proses pembelajaran.

Pada saat pembelajaran berlangsung, sering diamati sebagian besar siswa tidak terlibat dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial selama proses pembelajaran. Disebabkan oleh kurangnya penggunaan model pembelajaran yang sesuai, banyak siswa menganggap pembelajaran ini kurang menarik. Ketidakcocokan model pembelajaran dengan materi dan tujuan pembelajaran membuat peserta didik kehilangan minat belajar. Jarang diterapkan model pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang bersemangat, sibuk dengan hal lain selama pelajaran, dan akhirnya kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan pendidik.

Wawasan dan kemampuan yang dimiliki peserta didik selama proses pembelajaran perlu ditingkatkan selalu agar bisa memperluas wawasan mereka secara mandiri (Anni *et al.*, 2020:241). Oleh karena itu, pembelajaran yang disajikan cara atraktif serta melibatkan peserta didik untuk menuntaskan persoalan bersama-sama sangatlah krusial. Hal ini yang akan menciptakan tantangan menarik untuk dipecahkan (Candra & Rahayu, 2021:87). Strategi pembelajaran lainnya berbeda, model yang mengintegrasikan permainan mempunyai kelebihan dalam meningkatkan minat peserta didik pada aktivitas belajar (Ekowati *et al.*, 2019:132).

Dalam pemilihan model untuk aktivitas belajar, pendidik perlu sangat teliti dalam menetapkan dan memilih model yang sesuai. Model pembelajaran yang dipilih dengan tepat mendukung kelancaran proses pembelajaran. Kegiatan belajar menjadi lebih menarik serta tidak monoton, sehingga peran guru dalam menentukan model pembelajaran sangat penting pada fase pembelajaran. Maka dari itu, berbagai model pembelajaran perlu diterapkan pada aktivitas belajar guna mempermudah peserta didik dalam

memahami materi dan menciptakan suasana kelas lebih menyenangkan. Model pembelajaran berbasis *game* adalah salah satu model yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pemahaman belajar peserta didik.

Model pembelajaran *game based learning* ialah jenis model pembelajaran yaitu peserta didik berpartisipasi lebih aktif dalam memperoleh capaian pembelajaran melalui permainan (Candra, 2021:85). Pendapat Setiawan (2020:93) bahwa *game based learning* dapat mendukung peserta didik untuk mengerti dan evaluasi materi yang dipelajari. Penerapan model *game based learning* dinilai tepat untuk diterapkan dalam aktivitas belajar sebab memberi pengalaman yang lebih menantang juga menyenangkan untuk peserta didik. Adanya elemen persaingan serta rintangan di permainan membuat siswa lebih bersemangat belajar. Selain itu, *game based learning* mampu mengembangkan kemampuan kerjasama peserta didik dan mengembangkan kreativitas. Peserta didik bisa berkolaborasi sesama kelompok, mencari jalan keluar menyelesaikan tugas, serta pemecahan masalah dengan menggunakan pemikiran kritis.

Solusi untuk tantangan dalam pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru adalah diterapkannya model pembelajaran *game based learning*, sebab model ini berpusat pada peserta didik. Dengan memfokuskan aktivitas belajar kepada peserta didik, hal ini dapat memperdalam pemahaman dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Penerapan *game based learning* mendorong kreativitas siswa serta menciptakan situasi belajar yang menyenangkan, yang pada gilirannya bisa mempengaruhi baik aspek emosional ataupun kecerdasan mereka (Widiana, 2022:6). Inilah salah satu solusi menarik untuk proses pembelajaran siswa adalah model pembelajaran *game based learning*.

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah di atas, peneliti akan melaksanakan penelitian guna memperbaiki proses pembelajaran supaya lebih efektif dengan judul **“Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Pada Materi Tumbuhan Di Sekolah Dasar”**.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 76/I Sungai Buluh, yang

berlokasi di Sungai Buluh, Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batang Hari, Jambi. Penelitian akan berlangsung di semester ganjil tahun akademik 2024/2025. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Sumber data penelitian ini meliputi semua peserta didik kelas IV SD N 76/1 Sungai Buluh, yang terdiri 7 anak perempuan serta 7 anak laki-laki, beserta guru kelas. Guru berfungsi sebagai sumber data untuk mengamati penerapan model pembelajaran berbasis *game*, sedangkan siswa memberikan data untuk menilai peningkatan keterampilan pemahaman belajar.

Dalam proses penelitian, instrumen penilaian selalu berhubungan dengan data yang dikumpulkan. Diterapkannya model pembelajaran *game based learning*, teknik pengumpulan data khusus diterapkan peneliti guna mengetahui seberapa baik siswa memahami saat proses belajar. Adapun teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data yakni observasi, wawancara dan dokumentasi.

Validitas data dikenal sebagai proses penelitian dalam menguji kebenaran data. Dalam menguji

validitas data diterapkannya teknik triangulasi. Triangulasi yang diterapkan mencakup triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Pada penelitian tindakan kelas ini analisis data bisa dilaksanakan menggunakan cara analisis kuantitatif maupun kualitatif (Pahleviannur, 2022:89). Analisis data kualitatif ini dilakukan dalam 3 tahap ialah reduksi data, *display* data, lalu menarik kesimpulan (Milles dan Huberman:1992). Dalam penelitian ini, data kuantitatif diperlukan guna menilai sejauh mana meningkatnya pemahaman belajar peserta didik sesudah mengaplikasikan model pembelajaran berbasis *game*. Analisis dilaksanakan pada lembar pengamatan kegiatan belajar peserta didik guna mengevaluasi tingkat pemahaman peserta didik selama fase belajar yang menggunakan model pembelajaran berbasis permainan. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ialah deskripsi persentase. Berikut menjelaskan langkah-langkah analisis data yang digunakan.

1. Analisis data lembar observasi kegiatan pendidik dan peserta didik

Rumus berikut dipergunakan menganalisis data dari lembar

pengamatan aktivitas pendidik dan peserta didik selama berjalannya aktivitas belajar pada penelitian ini.

$$\text{Skor Hasil} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

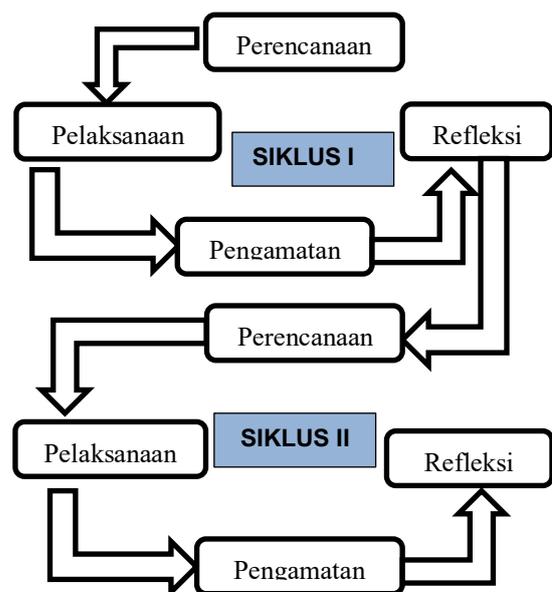
2. Keberhasilan belajar kelompok

Rumus mengacu yang dikemukakan oleh Susanto (2013) yang digunakan guna menghitung keberhasilan pemahaman belajar:

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

Catatan: keberhasilan belajar kelompok (KB), total peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 70 (NS), total semua peserta didik di kelas (N).

Adapun Siklus penelitian diuraikan pada langkah-langkah seperti gambar berikut ini.



Gambar 1 Model Kemmis dan Mc.
Taggart

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 76/I Sungai Buluh. Pada hari Kamis, 05 September 2024 peneliti mendapatkan izin penelitian dari kepala sekolah SD N 76/I Sungai Buluh. Guru kelas IV ditemui peneliti, yaitu Ibu E dan meminta izin untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas di kelas IV. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai langkah pra-tindakan sebelum pelaksanaan tindakan. Peneliti berkerjasama dan membahas dengan guru kelas IV mengenai masalah teridentifikasi ketika pengamatan awal, ialah rendahnya pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran IPAS. Kegiatan pra-tindakan dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang pemahaman belajar peserta didik sebelum tindakan diberikan.

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan I pada hari Rabu, 11 September 2024 serta pertemuan II hari Kamis, 12 September 2024. Sementara itu, untuk Penelitian siklus II dilakukan dalam dua pertemuan, pertemuan pertama dilaksanakan di tanggal 18 September 2024 dan 23 September 2024.

Hasil observasi sebelum penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* pada siswa kelas IV yaitu 40,38% dalam kategori D (kurang). Pada saat dilakukan observasi dalam siklus I pada pertemuan pertama, ditemukan rata-rata hasil 46,15% dan pada pertemuan kedua diperoleh hasil sebesar 56,73%. Ada peningkatan dalam tindakan yang dilakukan pada siklus II, terlihat dari hasil pada pertemuan pertama yang meningkat dibanding sebelumnya, yang mana didapat hasil sebesar 71,42% dan pertemuan II didapat hasil sebesar 85,26%. Dilihat dari peningkatan disetiap pertemuan, oleh karena itu disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil karena perolehan angka yang berhasil mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Berikut tabel hasil rekapitulasi peningkatan pemahaman belajar peserta didik.

**Tabel 1 Hasil Rekapitulasi Peningkatan
Pemahaman Belajar Peserta Didik**

No	Tahapan	Nilai	Peningkatan
1.	Pra Tindakan	40,38%	-
2.	Siklus I Pertemuan I	46,15%	5,77%
3.	Siklus I Pertemuan II	56,73%	10,58%

4.	Siklus II Pertemuan I	71,42%	14,69%
5.	Siklus II Pertemuan II	85,26%	13,84%

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan pada kelas IV SDN 76/I Sungai Buluh. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa permasalahan mengenai pemahaman belajar siswa dalam aktivitas pembelajaran. Dengan adanya masalah ini, peneliti melakukan pengamatan pra siklus untuk menyaksikan pemahaman siswa sebelum adanya tindakan. Berdasarkan hasil Prasiklus dapat dilihat seluruh siswa belum memenuhi kriteria indikator pemahaman belajar. Hasil observasi prasiklus menunjukkan ada 6 siswa berada dalam kategori K (kurang), 8 siswa dalam kategori C yang berarti cukup. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih tergolong dalam kategori K (kurang), dengan tingkat pemahaman hanya 40,38%. Situasi tersebut mengindikasikan bahwa pencapaian pemahaman belajar yang diharapkan belum maksimal.

Berdasarkan hasil diskusi dan kerjasama antara peneliti dan wali kelas, guna mengatasi masalah

rendahnya pemahaman belajar peserta didik, maka tindakan yang digunakan adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* model ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar, menginspirasi peserta didik, membangkitkan rasa ingin tahu, menumbuhkan belajar penuh antusiasme serta membantu peserta didik mengingat materi dengan mendorong mereka untuk kreatif dan berfikir kritis serta menyenangkan dengan memberikan peluang kepada peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa di kelas IV Sekolah Dasar, dapat dicatat bahwa terjadi peningkatan di tiap siklus, dan peningkatannya berlangsung secara konsisten di setiap pertemuan. Beberapa temuan dari tindakan yang dilakukan antara lain:

1. Penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* mampu meningkatkan pemahaman belajar peserta didik. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Game Based*

Learning guna meningkatkan pemahaman belajar peserta didik berlangsung dengan lancar dengan adanya perbaikan di tiap siklusnya serta dapat memenuhi standar kriteria penelitian. Di siklus I peserta didik berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran dengan memunculkan rumusan masalah menjadi dasar pokok guna penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam proses belajar. Adanya penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan tujuan agar siswa terbiasa dengan metode belajar yang diharapkan. Langkah-langkah yang diambil dalam hal ini adalah untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik pada aktivitas pembelajaran. Guru menyajikan contoh nyata yang menyenangkan kepada siswa tentang materi, guru mendorong siswa untuk memperdalam pemahaman mereka tentang materi melalui pengenalan dan penanaman elemen penting. Guru memberikan sebuah permainan dalam menyelesaikan permasalahan dengan secara kelompok sehingga menumbuhkan perhatian dan

antusiasme siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat DePorter (2013) yang menyatakan lingkungan belajar memiliki dampak signifikan terhadap keberhasilan proses pembelajaran.

2. Model pembelajaran *Game Based Learning* menitikberatkan dalam konteks permasalahan kehidupan nyata yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dari pelajaran mereka sambil meningkatkan kemampuan mereka untuk kritis dalam berfikir. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang mengungkapkan *game based learning* mampu menjadikan proses pendidikan lebih menarik dan menyenangkan. Pembelajaran berbasis game tidak hanya menarik, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan komunikasi dalam belajar (Pranata, 2023). Respon peserta didik sangat positif terhadap penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning*, karena peserta didik merasa antusias dan tertantang saat pembelajaran sebab tersedia dalam bentuk *game*, sehingga penerapan model GBL ini memungkinkan peserta didik aktif bergerak dan

berpartisipasi aktif dalam pembelajaran secara kolaboratif dengan teman-teman (Purnama & Kalkautsar, 2023:32). Penggunaan model *Game Based Learning* meningkatkan perkembangan pemahaman belajar siswa pada aktivitas pembelajaran. Perkembangan pemahaman belajar peserta didik selama pembelajaran dimulai dari pra tindakan sampai kegiatan akhir tindakan (siklus II). Perkembangan pemahaman siswa cenderung bergerak ke arah yang positif.

Model pembelajaran *Game Based Learning* ini tidak hanya peserta didik belajar sendiri namun juga bekerja sama didalam kelompok sehingga peserta didik dapat saling bertukar pendapat dalam mengatur strategi yang paling tepat dalam menyelesaikan permasalahan. Hal ini didukung dengan pendapat Khoiri dalam Arafat (2023), bahwa *Game Based Learning* juga dimaksudkan untuk siswa aktif berkontribusi dalam aktivitas belajar, yang menumbuhkan semangat dan ketertarikan mereka terhadap materi pelajaran. *Game Based Learning* ini juga melalui aktivitas yang menantang namun menyenangkan, memungkinkan siswa untuk belajar melalui

pengalaman langsung dan interaktif, memperkuat pemahaman konsep-konsep yang diajarkan (Vilga et al., 2023:28). Selain itu, *Game Based Learning* memberikan peluang bagi siswa guna meningkatkan keterampilan kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, dan kerjasama tim yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan sehari-hari.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran game based learning efektif dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik. Peningkatan pemahaman belajar siswa dapat diamati melalui indikator: menjelaskan secara lisan, memberikan contoh, menguraikan gagasan, dan membuat ringkasan. Proses pembelajaran menunjukkan peningkatan bertahap dan konsisten dari siklus I ke siklus II melalui penggunaan model pembelajaran *game based learning*.

Pada siklus I pertemuan pertama, skor yang diperoleh adalah 46,15% dengan kategori C (cukup). Pada pertemuan kedua, terjadi

peningkatan skor menjadi 56,73%, masih dalam kategori C (cukup). Selanjutnya, pada siklus II, skor meningkat menjadi 71,42% dengan kategori B (baik), dan pada pertemuan berikutnya naik lagi menjadi 85,26% dengan kategori A (sangat baik). Jadi penerapan model pembelajaran game based learning dalam mata pelajaran IPAS dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa. Prosesnya meliputi penjelasan secara lisan, pemberian contoh, penguraian ide gagasan, hingga pembuatan ringkasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni Farika, Agung Setyawan, & Tyasmiarni Citrawati. (2020). Identifikasi Pemahaman Konsep Siswa dalam Muatan IPS Kelas V SDN Mlajah 1 Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Ips*, 10(1), 16–19. <https://doi.org/10.37630/jpi.v10i1.302>
- Astuti. (2020). *Jurnal Pendidikan Tambusai Jurnal Pendidikan Tambusai*. 4, 105–114.
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311–2321.
- Djabba, R., & Ilmi, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Publikasi Pendidikan*, 12(3), 264. <https://doi.org/10.26858/publikan.v12i3.35491>
- Ekowati, D. W., Astuti, Y. P., Utami, I. W. P., Mukhlishina, I., & Suwandayani, B. I. (2019). Literasi Numerasi di SD Muhammadiyah. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 93. <https://doi.org/10.30651/else.v3i1.2541>
- Halim, A. (2022). Signifikansi dan Implementasi Berpikir Kritis dalam Proyeksi Dunia Pendidikan Abad 21 Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3(3), 404–418. <https://doi.org/10.36418/jist.v3i3.385>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/urikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>

- Pahleviannur, R. S. M. (2022). Penelitian Tindakan Kelas. In *Pradina Pustaka*. Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Pranata, O. D. (2023). Penerapan Game-based Learning sebagai Alternatif Solusi Mengajar di Kelas Heterogen. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas*, 8(3). <https://doi.org/10.31602/jpaiuni.ska.v8i3.7597>
- Purnama, A. A., & Kalkautsar, M. (2023). Permainan Ular Tangga Berbasis Game Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa pada Pelajaran IPA. *Journal on Education*, 05(04), 11301–11308.
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138–150. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>
- Vilga, A. 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.
- Widiana, W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam