

**PENERAPAN *GAME BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS V  
SD NEGERI 091254 BATU ONOM**

Melvin M. Simanjuntak<sup>1\*</sup>, Ninin Srivani Aritonang<sup>2</sup>, Inri Fri insani Turnip<sup>3</sup>,  
Herlina Panjaitan<sup>4</sup>, Lusyanna Pakpahan<sup>5</sup>, Trinisa Hutagalung<sup>6</sup>,  
Yessika Siregar<sup>7</sup>

Dosen<sup>1</sup> dan Mahasiswa<sup>2,3,4,5,6,7</sup> Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP  
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar (UHNP)

[melvin.stak@gmail.com](mailto:melvin.stak@gmail.com), [nininsrivani674@gmail.com](mailto:nininsrivani674@gmail.com), [inriturnip337@gmail.com](mailto:inriturnip337@gmail.com),  
[herlinapanjaitanlina@gmail.com](mailto:herlinapanjaitanlina@gmail.com), [lusyannapakpahan@gmail.com](mailto:lusyannapakpahan@gmail.com),  
[trinisahutagalung706@gmail.com](mailto:trinisahutagalung706@gmail.com), [yessikasiregar322@gmail.com](mailto:yessikasiregar322@gmail.com)

*corresponding author\**

**ABSTRACT**

*Based on initial observations, the science and science learning process at SD Negeri 091254 Batu Onom, Siantar District, Simalungun Regency for the 2024/2025 academic year is not yet optimal. This is proven by the grade V odd semester report cards with an average of 65.5. This classroom action research was carried out by applying the Game Based Learning model. The Game Based Learning Model is a learning model with a play approach. The play method in learning functions to increase enjoyment and eliminate student boredom while studying so that it can increase students' enthusiasm for learning. This research aims to find out whether this method can improve students' cognitive aspects. This classroom action research consisted of 2 cycles with the research subjects being 21 students in class V of SD Negeri 091254 Batu Onom, Siantar District, Siamlungun Regency. Data about cognitive aspects was obtained from student test results. Indicators of success in the cognitive aspect must achieve a minimum of 65% completeness from at least 85% of the number of students taking the test. The research results showed an increase in students' cognitive aspects from cycles I to II. The cognitive aspect of cycle I during the pre test was 42,81% to 57,14% during the post test and cycle II during the post test was 14,28% to 85,71% during the post test. This learning model can be successful because the question disc game system requires students to answer questions randomly, so that students are responsible for their own answers and knowledge. From the research results, it can be concluded that the application of the Game Based Learning model on the subject of the water cycle and natural events can improve the cognitive aspects of class V students at SD Negeri 091254 Batu Onom, Siantar District, Simalungun Regency.*

**Keywords:** *Method, Game-Based, Learning, Learning outcames*

## ABSTRAK

Berdasarkan observasi awal, proses pembelajaran IPAS di SD Negeri 091254 Batu Onom, Kecamatan Siantar, Kabupaten Simalungun tahun pelajaran 2024/2025 belum optimal. Hal ini dibuktikan dari nilai raport semester ganjil kelas V dengan rata-rata sebesar 65,5. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan penerapan model *Game Based Learning*. Model *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran dengan pendekatan bermain. Metode bermain dalam pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kesenangan dan menghapus kejenuhan siswa saat belajar sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode tersebut dapat meningkatkan aspek kognitif siswa. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus dengan subyek penelitian siswa kelas V SD Negeri 091254 Batu Onom, Kecamatan Siantar, Kabupaten Simalungun sebanyak 21 siswa. Data tentang aspek kognitif diperoleh dari hasil tes siswa. Indikator keberhasilan aspek kognitif harus mencapai ketuntasan minimal 65% dari sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa yang mengikuti tes. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan Aspek kognitif siswa dari siklus I sampai II. Aspek kognitif siklus I saat *pre test* sebesar 42,81% mejadi 57,14% saat *post test* dan siklus II saat *post test* 14,28% menjadi 85,71% saat *post test*. Model pembelajaran ini dapat berhasil karena sistem alat permainan cakram pertanyaan yang mengharuskan siswa menjawab pertanyaan secara acak, sehingga siswa bertanggung jawab atas jawaban dan pengetahuannya sendiri. Hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* pada pokok bahasan "Permukaan Bumi" dapat meningkatkan aspek kognitif siswa kelas V SD Negeri 091254 Batu Onom, Kecamatan Siantar, Kabupaten Simalungun.

**Kata Kunci:** *Metode, Pembelajaran Berbasis Game, Hasil Belajar*

### A. Pendahuluan

Pembelajaran di Indonesia banyak menawarkan berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan oleh para guru. Sehingga guru harus memahami konsep pembelajaran yang merujuk pada proses dan dapat tercapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Guru harus kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran tersendiri yang sesuai dengan kondisi nyata ditempat kerja

masing-masing. Model pembelajaran yang digunakan guru sangat mempengaruhi tercapainya sasaran belajar, oleh sebab itu guru perlu memilih model yang tepat dari sekian banyak model pembelajaran, jangan menggunakan model pembelajaran berdasarkan kebiasaan akan tetapi berdasarkan materi dan sasaran yang akan dicapai. Setiap siswa memiliki keunikan masing-masing dalam berbagai hal, hal ini menunjukkan bahwa pemahaman guru

terhadap model pembelajaran yang akan digunakan tidak dapat diabaikan.

Pada dasarnya tidak ada model yang paling ideal. Masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan sendiri. Hal ini sangat bergantung pada tujuan yang hendak dicapai guru, ketersediaan fasilitas dan kondisi siswa. Proses belajar akan lebih efektif jika guru dapat mengkondisikan semua siswa terlibat aktif dan terjadi hubungan yang dinamis dan saling mendukung antar siswa satu dengan siswa yang lain. Banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk mengatasi permasalahan-permasalahan di atas. Salah satu model pembelajaran yaitu *Games Based Learning*. Games based learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan game digital atau elektronik untuk meningkatkan pengalaman belajar dan mengajar. Metode ini bertujuan untuk menarik minat siswa dan memotivasi mereka untuk belajar.

Games based learning merupakan salah satu jenis serious game yang dirancang untuk tujuan tertentu dalam pembelajaran. Beberapa manfaat dari

games based learning, di antaranya: Siswa semakin termotivasi untuk belajar, Siswa memecahkan masalah dengan lebih baik, Rasa ingin tahu siswa meningkat. Dalam mendesain kegiatan pembelajaran berbasis game, guru perlu memahami desain dan pengalaman belajar, bukan hanya penggunaan teknologinya.

Faktor penyebab dari strategi diantaranya kurang tepatnya strategi pembelajaran yang digunakan dalam mengajar. Menurut Ahmadi (2004 : 89) pengambilan model pembelajaran yang digunakan atau dalam mata pelajaran dapat menjadi penyebab kesulitan belajar (kurangnya aktifitas). Hal ini dikarenakan guru kurang menguasai materi, lebih-lebih kurang persiapan, sehingga cara menerangkan kurang jelas, sukar dimengerti oleh murid-muridnya. Faktor dari siswa diantaranya siswa menjadi bosan dan siswa juga cenderung malu atau kurang percaya diri dalam mengeluarkan ide dan gagasannya.

Menurut Ahmadi (2004: 90) metode mengajar yang kurang menarik dapat menyebabkan siswa menjadi pasif, sehingga anak tidak

ada aktifitas. Siswa menjadi tidak mendengarkan penjelasan dari guru. Siswa cenderung mencari kesibukan lain bahkan siswa akan tidur di kelas karena bosan. Faktor penyebab rendahnya keaktifan belajar cenderung disebabkan dari guru. Dalam pembelajaran guru masih menggunakan strategi pembelajaran yang konvensional. Guru lebih dominan pada waktu pembelajaran, sementara siswa hanya dipandang sebagai objek dan menjadi pasif. Pada saat siswa pasif, siswa mengalami proses tanpa ada rasa ingin tahu, tanpa pertanyaan, dan tanpa ada daya tarik terhadap hasil belajar siswa.

Dari latar belakang dan penjelasan tersebut, peneliti mencoba ingin mengembangkan “ Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Kognitif Siswa kelas V SD Negeri 091254 Batu Onom”.

### **B. Metode Penelitian Yang Digunakan**

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Tindakan

kelas yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan inovasi pembelajaran menggunakan Metode *Games Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V UPTD SD N 091254 BATU ONOM.

Menurut Hopkins (1993) Penelitian Tindakan kelas adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan Tindakan substantif, suatu Tindakan dilakukan dalam disiplin inkuiri atau usaha seseorang untuk memahami apa yang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan.

Dinyatakan ada empat tahapan yang sering digunakan dalam penelitian tindakan kelas, sebagai berikut (Mariati et al., 2022):

1. Perencanaan, merupakan suatu upaya mengembangkan rencana tindakan yang secara kritis berdasar permasalahan untuk meningkatkan apa yang telah terjadi, misalnya membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), membuat Lembar Kerja Siswa (LKS), dan menyusun alat evaluasi sesuai

indikator hasil belajar (Astawa & Tegeh, 2019).

2. Pelaksanaan Tindakan, yaitu tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali, yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana untuk memperbaiki keadaan yang akan dilakukan.

3. Observasi, yaitu mendokumentasikan atau pengumpulan data yang berupa proses perubahan kinerja Proses Belajar Mengajar (PBM) observasi perlu direncanakan dan juga didasarkan dengan keterbukaan pandangan pikiran.

4. Refleksi, yaitu mengingat dan merenungkan suatu tindakan persis seperti yang di-catat dalam observasi. Refleksi (perenungan) merupakan kegiatan analisis, interpretasi (penjelasan) terhadap semua informasi yang diperoleh dari observasi atau pelaksanaan tindakan.

Penelitian dilakukan pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V UPTD SD Negeri 091254 BATU ONOM. dengan partisipasi siswa sebanyak 21 orang. Bagian Metode meliputi bentuk desain penelitian,

populasi dan sampel alat penelitian yang digunakan. Peneliti juga diharapkan melakukan percobaan data dan proses analisis data.

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V sekolah dasar UPTD SD N 091254 BATU ONOM yang difokuskan pada 2 aspek yaitu:

1. Penerapan Metode *Game Based Learning*

Pembelajaran berbasis permainan adalah cara belajar yang sederhana dan menyenangkan, karena memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dan belajar melalui permainan. Penerapan metode pembelajaran berbasis permainan ini didukung oleh dengan menggunakan media permainan Wordwall di website

<https://wordwall.net/en-us/community/games>.

2. Minat Belajar

Minat belajar merupakan suatu dorongan yang timbul dalam diri seorang siswa, sehingga dalam proses belajarnya, siswa tersebut

dapat mengembangkan suatu kecenderungan, kesukaan, atau kegemaran terhadap suatu mata pelajaran tertentu. Minat siswa dapat mempengaruhi hasil belajar. Minat belajar yang diteliti dalam penelitian ini ditentukan dari proses yang diselesaikan siswa dengan setiap hasil tes pada akhir siklus. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif, teknik analisis data dilakukan baik deskriptif kualitatif maupun deskriptif kuantitatif.

Metode analisis data kuantitatif ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Miles dan Huberman berpendapat bahwa analisis data dapat dilakukan secara interaktif melalui proses reduksi data, penyajian data, dan validasi (Profesor Sugiyono, 2015). Analisis data kuantitatif kini dilakukan untuk mengukur motivasi belajar siswa dengan menggunakan angket.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Untuk memperoleh hasil penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 091254 BATU ONOM. khususnya di kelas V SD dengan menggunakan metode pembelajaran dengan penilaian dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II ada 21 siswa di kelas ini. Berdasarkan analisis data penelitian, tabel berikut menunjukkan aktivitas guru saat menerapkan metode pembelajaran.

**Table A. Rekapitulasi Aktifitas Guru siklus I dan siklus II**

Siklus	Aktivitas Guru Presentasi	Kualifikasi
I	75%	Baik
II	90%	Sangat Baik

Tabel A menunjukkan aktivitas guru pada saat pembelajaran IPAS meningkat dari 75% menjadi 90% Kualifikasi yang diperoleh pada Siklus I adalah baik, namun meningkat menjadi sangat baik pada Siklus II. Oleh karena itu dampak terhadap kualitas guru dengan menggunakan metode *Games Based Learning*. sangat baik dalam hal meningkatkan

motivasi belajar dengan soal. Metode ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mengurangi rasa bosan siswa selama proses pembelajaran dan dapat menarik perhatian siswa. Kesimpulan dari Tabel A adalah aktivitas guru yang menggunakan metode pembelajaran *Games Based Learning*.

#### Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar siswa kelas V UPTD SD Negeri 091254 BATU ONOM dengan materi "Permukaan Bumi" setelah diterapkan metode pembelajaran *Games Based Learning* siklus I dan siklus II sangat berpengaruh seperti dibawah ini.

**Tabel B Hasil Belajar Setelah Diterapkan Metode Games Based Learning Dengan Siklus I Dan Siklus II**

<b>Siklus I Pertemuan I</b>		<b>Siklus II Pertemuan II</b>	
Siswa yang tuntas : 9 orang	Presentasi : 42,81%	Siswa yang tuntas : 18 orang	Presentasi : 85,71%
Siswa yang tidak tuntas : 12 orang	Presentasi : 57,14%	Siswa yang tidak tuntas : 3 orang	Presentasi : 14,28%

Tabel B diatas menunjukkan hasil belajar IPAS siswa kelas V UPTD SD Negeri 091254 BATU ONOM sebanyak siswa pada siklus I pertemuan I, tingkat ketuntasan sebanyak siswa sebesar 42,81% dan angka tidak tuntas sebanyak 12 siswa 57,14%. Pada Siklus I siswa kelas V belum mencapai kualifikasi yang diharapkan pada hasil belajar IPAS. Guru belum pernah memperkenalkan metode pembelajaran *Games Based Learning* pada beberapa pembelajarannya, termasuk pada pembelajaran IPAS sehingga siswa kelas V menganggap pembelajaran di kelas monoton dan membosankan.

Dengan demikian, salah satu cara guru menyelesaikan permasalahan Siklus I adalah dengan memadukan metode pembelajaran IPAS dan pembelajaran *Games Based Learning* untuk memotivasi siswa selama proses pembelajaran. Hasil belajar IPAS siswa kelas V dengan menggunakan materi Siklus II Permukaan Bumi menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan yang meningkat sebesar 85,71%, sedangkan tingkat yang tidak tuntas sebesar 14,28%.

Kelebihan metode pembelajaran *Games Based Learning* yaitu dapat memotivasi siswa, dengan menyelesaikan tantangan dalam games siswa akan merasa seperti sedang bermain sehingga lebih tertarik untuk belajar. Hal ini membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. membuktikan kebenarannya bahwa siswa lebih termotivasi untuk belajar ketika menerima materi melalui metode pembelajaran *Games Based Learning* agar lebih memahami materi yang diberikan. Oleh karena itu, terdapat kesesuaian diantara penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti dan peneliti terdahulu bahwa metode pembelajaran *Games Based Learning* sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Metode *games based learning* adalah metode yang sederhana dan menyenangkan untuk diterapkan dalam pembelajaran karena dapat pembelajaran akan dilakukan sambil bermain dan melibatkan siswa secara aktif.

Minat belajar merupakan dorongan yang timbul dari dalam diri siswa sehingga memiliki rasa kecenderungan, kesukaan, kegemaran pada suatu bidang atau mata pelajaran di dalam proses pembelajaran. Minat siswa dapat berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Minat belajar yang diteliti dalam penelitian ini diperoleh dari proses yang diperoleh siswa pada setiap hasil tes akhir siklus.

Teknik analisis data yang digunakan adalah Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kualitatif deskriptif baik dilakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian yang diperoleh dari hasil belajar siswa kelas V UPTD SD N 091254 BATU ONOM pada siklus pertemuan 1 belum berhasil dan dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II pertemuan 1 mengalami peningkatan dan dapat di katagorikan berrhasil. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *games based learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada kelas V UPTD SD N 091254 BATU ONOM dan dapat menjadi referensi bagi para pembaca.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Kirom, A. (2017). Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6>.
- Yusuf Aditya, D. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 165–174.  
<https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023>
- Rahmawati, S., & Rahmah, E. N. (2023). Keterampilan Mengelola Kelas Guru Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Mulyasa. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. Marentek, J. C., Mongdong, R. J., & Tumurang, H. J. (2022). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN THINK PAIR AND SHARE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS DI KELAS IV SD INPRES KANEYAN. *EDU PRIMARY JOURNAL*, 3(3), 37-46.
- Khaerunnisa, K., Latri, L., & Lestari, R. (2022). Penerapan Metode Games Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV.
- Widiana, W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar.
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based