

**PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
EDPUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA
KELAS V SDN 1 SOPAI**

Yeni Tasik¹, Benyamin Salu², Roberto Salu Situru³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Kristen Indonesia Toraja

[1yenitasik10@gmail.com](mailto:yenitasik10@gmail.com), [2bensal@ukitoraja.ac.id](mailto:bensal@ukitoraja.ac.id), [3roberto@ukitoraja.ac.id](mailto:roberto@ukitoraja.ac.id)

ABSTRACT

Studies for fifth-grade students at SDN 1 Sopai through the implementation of a Game Based Learning model assisted by Edpuzzle media. The research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which consists of planning, action, observation, and reflection stages. The study was conducted in two cycles involving 15 students as research subjects. Data collection techniques included learning outcome tests, observations of teacher and student activities, and documentation. Data were analyzed using both quantitative and qualitative approaches. The results showed that the implementation of the Game-Based Learning model assisted by Edpuzzle media effectively improved students' IPAS learning outcomes. This improvement was indicated by an increase in the mastery learning percentage from 40% in the pre-cycle to 46.67% in Cycle I and further increased to 80% in Cycle II. In addition, students' learning motivation and active participation during the learning process also improved. Therefore, it can be concluded that the Game-Based Learning model assisted by Edpuzzle media is effective in improving IPAS learning outcomes for elementary school students.

Keywords: *edpuzzle, game based learning, learning outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 1 Sopai melalui penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Edpuzzle*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek penelitian sebanyak 15 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar, observasi aktivitas guru dan siswa, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Edpuzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa dari 40% pada *data awal* menjadi 46,67% pada siklus I dan meningkat menjadi 80% pada siklus II. Selain itu, keaktifan dan motivasi siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan. Berdasarkan

hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Game Based Learning* berbantuan media *Edpuzzle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *edpuzzle, game based learning*, hasil belajar

A. Pendahuluan

Penerapan Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran yang berpusat pada siswa, aktif, dan kontekstual. Guru diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong keterlibatan siswa secara optimal melalui strategi dan model pembelajaran inovatif. Pembelajaran yang dirancang secara kontekstual diharapkan mampu mengembangkan kompetensi, pemahaman konsep, serta karakter peserta didik secara menyeluruh (Kemendikbudristek, 2022). Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran integratif yang menggabungkan konsep IPA dan IPS untuk membekali siswa dengan pemahaman menyeluruh tentang fenomena alam dan sosial. Pembelajaran IPAS menuntut siswa untuk tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga mampu mengamati,

menalar, serta mengaitkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari. Karakteristik materi IPAS yang bersifat konseptual dan kontekstual memerlukan pendekatan pembelajaran yang variatif agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar (Fiqriah, 2025).

Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan variasi model pembelajaran dan rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran belum sepenuhnya mampu mengembangkan pemahaman konseptual dan keterampilan berpikir siswa secara optimal (Denada et al., 2024).

Namun demikian, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih sering dilaksanakan secara konvensional dan berpusat pada guru. Metode ceramah yang dominan menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa serta kurang optimalnya pemahaman konsep yang diperoleh. Rendahnya motivasi belajar tersebut

berimplikasi langsung terhadap pencapaian hasil belajar siswa (Anis, 2024).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat satu arah dan berpusat pada guru menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi. Siswa menjadi mudah bosan karena tidak dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pemahaman konsep IPAS tidak berkembang secara optimal dan hasil belajar siswa cenderung rendah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa.

Dari hasil observasi di kelas V SDN 1 Sopai menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Data awal hasil belajar menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa adalah 72,20, dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 40% atau hanya 6 dari 15 siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 60% atau 9 dari 15 siswa belum tuntas. Kondisi ini mengindikasikan perlunya upaya perbaikan pembelajaran secara

sistematis melalui Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto et al., 2021).

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan model *Game Based Learning* (GBL). Model *Game Based Learning* mengintegrasikan unsur permainan ke dalam pembelajaran sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Melalui model ini, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif, meningkatkan motivasi intrinsik, serta membangun pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang bermakna (Kapp, 2012; Plass et al., 2015). Selain penerapan model pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi juga menjadi kebutuhan dalam pembelajaran abad ke-21. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Edpuzzle*, yaitu media video pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru menyisipkan pertanyaan, kuis, dan umpan balik secara langsung. Penggunaan *Edpuzzle* membantu siswa lebih fokus dalam menyimak materi serta meningkatkan pemahaman konsep melalui interaksi langsung dengan konten pembelajaran (Amaliah, 2020; Aziimah & Ammar, 2024).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Media pembelajaran interaktif berbasis video terbukti mampu meningkatkan minat, fokus, dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran (Susanto, 2019; Tshering et al., 2022). Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* maupun penggunaan *Edpuzzle* mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian Maivina dan Mustika (2024) membuktikan bahwa *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Sementara itu, penggunaan *Edpuzzle* sebagai media pembelajaran interaktif juga terbukti meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Aziimah & Ammar, 2024). Namun, kajian yang mengombinasikan model *Game Based Learning* dengan media *Edpuzzle* pada pembelajaran IPAS dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas masih terbatas.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model

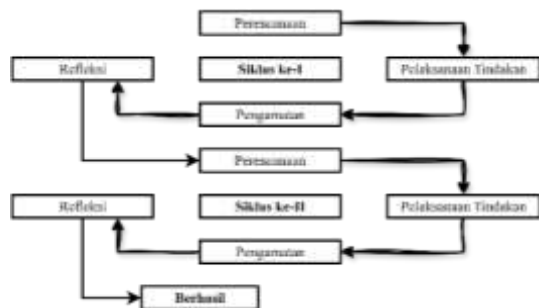
Game Based Learning berbantuan media *Edpuzzle* serta meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 1 Sopai. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran IPAS yang inovatif dan berpusat pada siswa, serta kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian pembelajaran berbasis permainan dan media digital di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. PTK dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran melalui tindakan nyata di kelas. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas sebagai pelaksana tindakan. Kolaborasi tersebut memungkinkan refleksi berkelanjutan terhadap pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas V SDN 1 Sopai (Arikunto et al., 2021).

Penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas yang mengacu pada desain spiral Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan

tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus dilaksanakan melalui tiga kali pertemuan pembelajaran. Pelaksanaan siklus berikutnya ditentukan berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya, sehingga tindakan perbaikan dapat dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan.



Gambar 1 Alur Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Sopai yang berlokasi di Bela', Lembang Salu, Kecamatan Sopai, Kabupaten Toraja Utara. Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan ketersediaan akses, izin, serta dukungan infrastruktur dasar yang dimiliki sekolah, seperti jaringan internet dan perangkat komputer, yang relevan untuk mendukung penerapan media pembelajaran berbasis teknologi. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama 3 minggu, yaitu dari 19 Januari hingga 6 Februari 2026.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Sopai yang berjumlah 15 orang, terdiri atas 6 laki-laki dan 9 perempuan dengan kemampuan akademik yang heterogen. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya hasil belajar IPAS siswa. Objek penelitian ini adalah penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Edpuzzle* serta peningkatan hasil belajar IPAS siswa.

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan langkah-langkah model *Game Based Learning* yang dipadukan dengan penggunaan media *Edpuzzle*. Guru menyajikan materi IPAS melalui video pembelajaran interaktif yang telah disisipkan pertanyaan dan kuis. Siswa diarahkan untuk menyimak video secara aktif, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam kegiatan permainan edukatif. Seluruh rangkaian pembelajaran dirancang untuk meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, dan pemahaman konsep IPAS siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur

pencapaian kompetensi siswa pada tahap siklus I, dan siklus II. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi yang telah disusun. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran dan arsip nilai siswa.

Instrumen penelitian terdiri atas soal tes hasil belajar IPAS, lembar observasi aktivitas guru, dan lembar observasi aktivitas siswa. Soal tes disusun berdasarkan indikator tujuan pembelajaran dan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Lembar observasi digunakan untuk menilai keterlaksanaan penerapan model *Game Based Learning* serta tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Data kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila $\geq 75\%$ siswa mencapai KKTP IPAS dan aktivitas siswa serta guru berada pada kategori baik atau sangat baik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Penelitian ini menelaah proses pembelajaran melalui observasi aktivitas guru dan siswa dalam penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Edpuzzle*. Observasi dilakukan pada setiap siklus untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan pembelajaran serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

a. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran berada pada kategori baik. Guru memperoleh total skor 56 dari skor maksimal 80, dengan nilai observasi sebesar 70%. Pada tahap ini, guru telah melaksanakan sebagian besar langkah pembelajaran sesuai RPP, namun masih terdapat kekurangan, terutama dalam pengelolaan waktu dan pemberian penguatan kepada siswa yang kurang aktif.

Pada siklus II, aktivitas guru mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Guru memperoleh total skor 73 dari skor maksimal 76, dengan nilai observasi sebesar 96,05% dan

berada pada kategori sangat baik. Guru mampu melaksanakan seluruh tahapan pembelajaran *Game Based Learning* secara sistematis, memberikan instruksi yang jelas, serta mengelola kelas dengan lebih efektif. Peningkatan ini menunjukkan bahwa refleksi dan perbaikan pembelajaran pada siklus I berdampak positif terhadap keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II.

Rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru disajikan pada Tabel 1.

Table 1 Hasil Observasi Aktivitas Guru

Siklus	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Nilai Observasi (%)	klasifikasi
Siklus I	56	80	70,00	Baik
Siklus II	73	76	96,05	Sangat Baik

b. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran berada pada kategori baik. Siswa memperoleh total skor 51 dari skor maksimal 72, dengan nilai observasi sebesar 70,83%. Pada tahap ini, sebagian siswa mulai aktif menyimak video pembelajaran melalui *Edpuzzle* dan menjawab pertanyaan, namun masih terdapat siswa yang kurang fokus dan belum terlibat secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

Pada siklus II, aktivitas siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Siswa memperoleh total skor 71 dari skor maksimal 72, dengan nilai observasi sebesar 98,61% dan berada pada kategori sangat baik. Siswa terlihat lebih antusias, aktif berpartisipasi dalam kegiatan permainan, serta mampu mengikuti pembelajaran dengan fokus dan penuh motivasi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Edpuzzle* mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa secara optimal.

Rekapitulasi hasil observasi aktivitas siswa disajikan pada Tabel 2.

Table 2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Siklus	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Nilai Observasi (%)	klasifikasi
Siklus I	51	72	70,83	Baik
Siklus II	71	72	98,61	Sangat Baik

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 1 Sopai melalui penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Edpuzzle*. Hasil penelitian disajikan berdasarkan siklus I, dan siklus II yang meliputi nilai rata-rata dan persentase

ketuntasan belajar siswa berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

2. Siklus I

Setelah diterapkan model *Game Based Learning* berbantuan media *Edpuzzle* pada siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar siswa meskipun belum optimal. Nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 71,33, dengan persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 46,67%. Sebagian siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran, namun masih terdapat kendala seperti kurangnya fokus saat menyimak video dan belum terbiasanya siswa dengan pola pembelajaran berbasis permainan.

3. Siklus II

Perbaikan pembelajaran dilakukan pada siklus II berdasarkan hasil refleksi dan hasil tes evaluasi siklus I, terutama dengan memberikan pengarahannya yang lebih jelas, penguatan motivasi, serta pengelolaan waktu yang lebih efektif. Hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 77,33, dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 80%. Hasil ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

4. Rekapitulasi Hasil Belajar IPAS

Rekapitulasi hasil belajar IPAS siswa pada setiap tahap penelitian disajikan pada Tabel berikut.

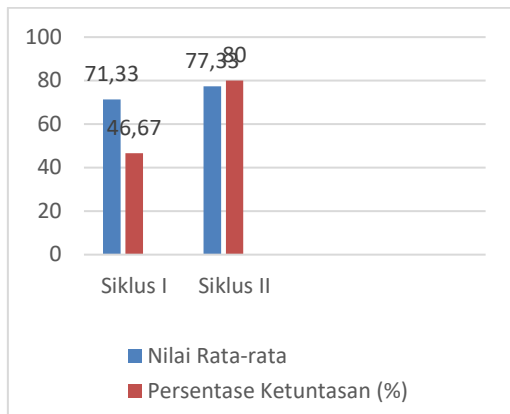
Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Belajar IPAS Siklus I, dan Siklus II

<i>Tahap Penelitian</i>	<i>Nilai Rata-rata</i>	<i>Persentase Ketuntasan (%)</i>
<i>Siklus I</i>	71,33	46,67
<i>Siklus II</i>	77,33	80,00

Berdasarkan Tabel 3, terlihat adanya peningkatan hasil belajar IPAS siswa dari siklus I hingga siklus II, baik dari segi nilai rata-rata maupun persentase ketuntasan belajar.

5. Grafik Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar

Peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar IPAS siswa pada setiap tahap penelitian ditunjukkan pada grafik yang telah ditampilkan. Grafik tersebut menunjukkan tren peningkatan yang jelas dari siklus I ke siklus II, yang mengindikasikan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Edpuzzle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 1 Sopai.



Grafik 1 Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar IPAS

6. Keterkaitan Proses Pembelajaran dengan Hasil Belajar

Peningkatan aktivitas guru dan siswa pada setiap siklus sejalan dengan peningkatan hasil belajar IPAS siswa. Semakin tinggi tingkat keterlaksanaan pembelajaran dan keaktifan siswa, semakin meningkat pula persentase ketuntasan hasil belajar yang dicapai. Dengan demikian, keberhasilan penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Edpuzzle* tidak hanya ditinjau dari peningkatan hasil belajar, tetapi juga dari kualitas proses pembelajaran berlangsung di kelas.

Penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Edpuzzle* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 1 Sopai. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa

dari tahap siklus I hingga siklus II. Pada observasi awal, pembelajaran yang masih bersifat konvensional menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Anis (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif menghasilkan motivasi dan hasil belajar yang rendah.

Peningkatan hasil belajar pada siklus I menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* mulai memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Unsur permainan yang disisipkan dalam pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar. Namun, hasil pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan karena siswa masih dalam tahap adaptasi terhadap model pembelajaran dan media yang digunakan. Temuan ini sejalan dengan teori Kapp (2012), yang menyatakan bahwa implementasi awal pembelajaran berbasis permainan memerlukan proses penyesuaian agar siswa terbiasa dengan mekanisme dan tujuan permainan edukatif.

Peningkatan yang signifikan pada siklus II menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbantuan media *Edpuzzle* semakin efektif setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Siswa terlihat lebih fokus, aktif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini mendukung teori *Game Based Learning* yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang (Plass et al., 2015). Selain itu, model *Game Based Learning* juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar, karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menantang (Wulandari & Hasim, 2025; Nainggolan et al., 2026).

Penggunaan media *Edpuzzle* dalam pembelajaran IPAS berperan penting dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Video pembelajaran interaktif yang disertai pertanyaan dan kuis mendorong siswa untuk menyimak materi secara lebih serius dan reflektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Amaliah (2020) yang menyatakan bahwa

Edpuzzle mampu meningkatkan fokus belajar siswa serta membantu guru dalam memantau pemahaman siswa secara langsung selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan *Edpuzzle* sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran di jenjang sekolah dasar dan menengah (Maria et al., 2025; Tshering et al., 2022).

Hasil penelitian ini juga memperkuat dengan penelitian Maivina dan Mustika (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar secara signifikan. Selain itu, penelitian Aziimah dan Ammar (2024) membuktikan bahwa penggunaan *Edpuzzle* sebagai media pembelajaran interaktif berpengaruh positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Kombinasi model *Game Based Learning* dan media *Edpuzzle* dalam penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya dengan menunjukkan bahwa integrasi model dan media pembelajaran yang tepat mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif.

Secara keseluruhan, peningkatan hasil belajar IPAS siswa tidak hanya disebabkan oleh penggunaan model dan media pembelajaran, tetapi juga oleh perbaikan strategi pembelajaran yang dilakukan secara berkelanjutan melalui siklus PTK. Refleksi yang dilakukan pada setiap siklus memungkinkan guru untuk mengidentifikasi kendala dan melakukan perbaikan pembelajaran secara tepat. Hal ini sesuai dengan karakteristik Penelitian Tindakan Kelas yang menekankan pada proses reflektif dan perbaikan berkelanjutan dalam praktik pembelajaran (Arikunto et al., 2021).

Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Edpuzzle* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran IPAS yang inovatif dan efektif di sekolah dasar. Model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi, keaktifan, dan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan Hasil penelitian ini bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan

media *Edpuzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 1 Sopai. Pada penelitian ini, nilai rata-rata hasil belajar siswa siklus I adalah 71,33 dan siklus II adalah 77,33, dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 80%

Berdasarkan simpulan penelitian, disarankan agar guru dapat menerapkan model *Game Based Learning* berbantuan media *Edpuzzle* sebagai salah satu inovasi pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan cakupan materi yang lebih luas, jumlah subjek yang lebih besar, serta mengombinasikan model pembelajaran ini dengan pendekatan lain guna memperoleh hasil yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah, A. (2020). Pemanfaatan Edpuzzle sebagai media pembelajaran interaktif. *Jakarta: Prenadamedia Group*.
- Anis, H. (2024). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 120–130.

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aziimah, N., & Ammar, M. (2024). Pengaruh penggunaan Edpuzzle terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 45–54.
- Denada, V., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Makarim, A. M., Khoirunnisa, & Risdalina. (2024). Problematika pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 310–315.
- Fiqiah, L. (2025). Game based learning sebagai strategi pembelajaran inovatif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(1), 33–42.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Maivina, R., & Mustika, D. (2024). Penerapan game based learning terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPAS*, 6(2), 98–107.
- Maivina, R., & Mustika, D. (2025). Penerapan model game based learning (GBL) untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN 008 Sukaraja, Kuantan Singingi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3).
- Maria, M., Sunandar, A., & Rahayu, H. M. (2025). Development of Edpuzzle-based interactive learning media on classification of living things class VII. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(3), 501–508.
- Nainggolan, J. R. B., Sinaga, R., Tarigan, P. S., Lumban Gaol, R., & Simarmata, E. J. (2026). Pengaruh model pembelajaran game based learning (GBL) terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di SD Santo Ignatius. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 9(1), 7–12.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
- Sholikhah, M., Rahmawati, D., & Pratama, A. (2023). Penggunaan media video interaktif berbasis Edpuzzle dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 8(2), 101–110.
- Sugiarto, S. R. N., Hatim, M., & Suryani, I. (2025). Implementasi penggunaan Edpuzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS menggunakan model personalized learning. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).
- Susanto, A. (2019). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Tshering, K., Wangchuk, K., Dorji, N., & Dema, K. (2022). Use of Edpuzzle learning videos for class 9 biology and its impact on academic performance. *International Research Journal of Science*, 2(4), 12–19.
- Wulandari, D., & Hasim, A. (2025). Pengaruh game based learning terhadap hasil belajar siswa sekolah

dasar. Jurnal Pendidikan Dasar,
16(1), 55–64.