

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL GAME-BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SDN 18 KAMPUNG BARU KOTA PADANG

Muhammad Farhan¹, Arwin², Yesi Anita³, Mansurdin⁴

PGSD FIP Universitas Negeri Padang^{1,2,3,4}

muhammad14farhan05@gmail.com¹, arwinrasyid@gmail.com²,
yesianita@fip.unp.ac.id³, mansurdin@fip.unp.ac.id⁴

ABSTRACT

This classroom action research aimed to improve student learning outcomes in Natural and Social Sciences (IPAS) learning through the Game-Based Learning (GBL) model in Grade IV of SDN 18 Kampung Baru, Padang. The research followed the Kemmis and Mc Taggart action research design, implemented in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection, with 25 fourth-grade students as research subjects. Data were collected through test and non-test instruments and analyzed using both qualitative and quantitative approaches. The initial condition showed that only 40% of students (10 of 25) achieved the minimum mastery criterion (KKTP) of 80, with a class average of 73.16. After the implementation of GBL, the teaching module score increased from 75% (fair) in Cycle I to 93.8% (very good) in Cycle II, teacher and student activity increased from 75% to 96.9%, and student learning outcomes improved from an average of 68.1 (Cycle I, Meeting 1) to 88.3 (Cycle II) across the affective, cognitive, and psychomotor domains, exceeding the classical success indicator of 80%. These findings indicate that the Game-Based Learning model effectively increases student engagement and learning outcomes in elementary IPAS instruction.

Keywords: Game-Based Learning, learning outcomes, IPAS, classroom action research

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui model Game-Based Learning (GBL) di kelas IV SDN 18 Kampung Baru Kota Padang. Penelitian mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, dengan subjek penelitian 25 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui instrumen tes dan nontes, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Kondisi awal menunjukkan hanya 40% siswa (10 dari 25 siswa) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 80, dengan rata-rata kelas 73,16. Setelah penerapan model Game-Based Learning, penilaian modul ajar meningkat dari 75% (cukup) pada siklus I menjadi 93,8% (sangat baik) pada siklus II, aktivitas guru dan siswa meningkat dari 75% menjadi 96,9%, serta hasil belajar siswa meningkat dari rata-rata 68,1 (siklus I pertemuan I) menjadi 88,3 (siklus II) pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan, telah melampaui indikator keberhasilan klasikal sebesar 80%. Temuan ini menunjukkan bahwa model Game-Based Learning efektif meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Game-Based Learning, hasil belajar, IPAS, penelitian tindakan kelas

A. Pendahuluan

Kurikulum Merdeka merupakan pedoman utama penyelenggaraan pembelajaran di satuan pendidikan yang hadir sebagai solusi atas sistem pendidikan yang cenderung seragam dan kurang fleksibel (Mujtahid & Ali Hasan Assidiqi, 2025). Kurikulum ini diimplementasikan melalui pendekatan Deep Learning yang menekankan pembelajaran bermakna, sadar, dan menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya menghafal informasi tetapi juga memahami konsep secara mendalam (Ambar Wulan Sari, 2025). Salah satu muatan penting dalam kurikulum ini adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang mempelajari makhluk hidup dan tak hidup beserta interaksinya, sekaligus kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial (Diah Susilowati, 2023).

Berdasarkan observasi dan wawancara di kelas IV SDN 18 Kampung Baru Kota Padang, ditemukan bahwa modul ajar guru belum memuat model pembelajaran yang terstruktur, pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher centered), variasi media pembelajaran terbatas, serta proses belajar

cenderung monoton sehingga siswa kurang aktif dan kurang antusias. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar, yaitu hanya 10 dari 25 siswa (40%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 80, dengan rata-rata kelas 73,16, sedangkan 15 siswa (60%) dinyatakan belum tuntas.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, khususnya yang mengandung unsur permainan (game). Oleh karena itu, model Game-Based Learning (GBL) dipilih sebagai solusi karena mampu mengintegrasikan unsur permainan ke dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Munawaroh et al., 2025). Penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas model ini, di antaranya penelitian Simanjuntak et al. (2025) yang melaporkan peningkatan hasil belajar dari 57,14% pada siklus I menjadi 85,71% pada siklus II, serta penelitian Mawarni et al. (2025) yang melaporkan peningkatan dari 74% menjadi 88% dengan penerapan GBL berbantuan Educaplay.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana rancangan modul ajar, pelaksanaan pembelajaran, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS menggunakan model Game-Based Learning di kelas IV SDN 18 Kampung Baru Kota Padang. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan rancangan modul ajar, pelaksanaan pembelajaran, dan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS menggunakan model Game-Based Learning di kelas IV SDN 18 Kampung Baru Kota Padang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (Sugiyono, 2020). PTK dilaksanakan secara sistematis dan berkelanjutan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Nuraeni et al., 2023), mengikuti model siklus Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri atas dua siklus, yaitu siklus I (dua kali pertemuan) dan siklus II (satu kali pertemuan).

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN 18 Kampung Baru Kota Padang pada semester II tahun ajaran

2025/2026, dengan subjek penelitian 25 siswa yang terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Peneliti berperan sebagai praktisi (guru), sedangkan guru kelas IV bertindak sebagai observer. Siklus I pertemuan I dilaksanakan pada 15 April 2026, siklus I pertemuan II pada 20 April 2026, dan siklus II pada 29 April 2026 dengan materi Ragam Bentang Alam.

Instrumen penelitian terdiri atas instrumen tes berupa lembar evaluasi dan LKPD, serta instrumen nontes berupa lembar penilaian sikap, lembar penilaian keterampilan, lembar penilaian modul ajar, dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan nontes, sedangkan teknik analisis data menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dan pendekatan kuantitatif untuk menghitung persentase capaian dengan rumus $\text{nilai} = (\text{skor perolehan} / \text{skor maksimal}) \times 100\%$, mengacu pada kriteria: Sangat Baik (91-100%), Baik (81-90%), Cukup (71-80%), dan Kurang ($\leq 70\%$) (Kemendikbudristek, 2021).

Tabel 1 Rekapitulasi Peningkatan Modul Ajar, Aktivitas Pembelajaran, dan Hasil Belajar Siswa per Siklus

Aspek yang Diamati	Siklus I Pertemuan I	Siklus I Pertemuan II	Siklus II
Modul Ajar	75% (C)	87,5% (B)	93,8% (SB)
Aktivitas Guru	75% (C)	87,5% (B)	96,9% (SB)
Aktivitas Siswa	75% (C)	87% (B)	96,9% (SB)
Sikap	73,7 (C)	80,7 (B)	92 (A)
Pengetahuan	64,4 (D)	72,4 (C)	83,6 (B)
Keterampilan	71 (C)	81 (B)	93 (A)
Rata-rata Hasil Belajar	68,1 (D)	78,8 (C)	88,3 (B)

Sumber: Data primer penelitian, 2026

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kondisi awal pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 18 Kampung Baru Kota Padang menunjukkan capaian hasil belajar yang belum optimal. Dari 25 siswa, hanya 10 siswa (40%) yang mencapai KKTP 80, sedangkan 15 siswa (60%) belum tuntas, dengan rata-rata kelas 73,16. Rendahnya keterlibatan siswa dalam diskusi dan tanya jawab, serta modul ajar yang belum memuat model pembelajaran terstruktur, menjadi faktor utama kondisi tersebut.

Pada siklus I pertemuan I, penilaian modul ajar memperoleh 75% (predikat cukup), meningkat menjadi 87,5% (baik) pada pertemuan II, sehingga rekapitulasi siklus I mencapai 81,25% (baik). Aktivitas guru dan siswa pada pertemuan I masing-masing memperoleh 75% (cukup), meningkat menjadi 87,5% dan 87% (baik) pada pertemuan II.

Hasil belajar siswa pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada pertemuan I memperoleh rata-rata 68,1 (kurang), meningkat menjadi 78,8 (cukup) pada pertemuan II, namun masih di bawah KKTP 80. Kekurangan pada siklus I terutama terletak pada langkah pemilihan topik dan perangkuman pengetahuan yang belum optimal dilaksanakan guru, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya (lihat Tabel 1).

Pada siklus II, seluruh aspek mengalami peningkatan signifikan. Penilaian modul ajar mencapai 93,8% (sangat baik) karena kelengkapan komponen modul telah disempurnakan. Aktivitas guru dan siswa masing-masing meningkat menjadi 96,9% (sangat baik). Hasil belajar siswa juga meningkat, dengan rata-rata nilai sikap 92, pengetahuan 83,6, dan keterampilan 93, sehingga rata-rata keseluruhan mencapai 88,3 (baik) dan telah melampaui KKTP

maupun indikator keberhasilan klasikal sebesar 80. Oleh karena itu, penelitian dihentikan pada siklus II karena target keberhasilan telah tercapai.

Peningkatan yang konsisten dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa penerapan model Game-Based Learning yang melibatkan enam langkah, yaitu memilih game sesuai topik, penjelasan konsep, aturan, memainkan game, merangkum pengetahuan, dan refleksi, mampu menumbuhkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Simanjuntak et al. (2025) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar IPAS dari 57,14% pada siklus I menjadi 85,71% pada siklus II melalui penerapan GBL, serta penelitian Mawarni et al. (2025) yang melaporkan peningkatan dari 74% menjadi 88% melalui GBL berbantuan Educaplay. Penelitian Indriyansyah et al. (2024) turut menguatkan temuan ini dengan peningkatan hasil belajar IPAS sebesar 80,44% pada siklus I menjadi 86,36% pada siklus II.

Peningkatan hasil belajar tersebut selaras dengan pandangan Munawaroh et al. (2025) dan Selviari

et al. (2025) bahwa Game-Based Learning memberi kesempatan siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan, bekerja sama, dan memecahkan masalah dalam permainan sehingga berpengaruh positif terhadap keaktifan, motivasi, dan hasil belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Game-Based Learning efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 18 Kampung Baru Kota Padang.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu ruang lingkup pelaksanaan yang terbatas pada satu kelas dengan materi Ragam Bentang Alam, sehingga hasil penelitian belum tentu dapat digeneralisasikan pada kelas, materi, atau karakteristik siswa yang berbeda.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas IV SDN 18 Kampung Baru Kota Padang, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Game-Based Learning meningkatkan kualitas modul ajar dari predikat cukup (75%) pada siklus I pertemuan I menjadi sangat baik (93,8%) pada siklus II. Aktivitas guru dan siswa juga meningkat dari predikat cukup (75%)

menjadi sangat baik (96,9%). Hasil belajar siswa pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan meningkat dari rata-rata 68,1 (kurang) pada siklus I pertemuan I menjadi 88,3 (baik) pada siklus II, telah melampaui KKTP 80 dan indikator keberhasilan klasikal sebesar 80%. Dengan demikian, model Game-Based Learning terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar, dan penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi guru dalam menerapkan pembelajaran yang lebih interaktif, bermakna, dan menyenangkan sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarizi, M. F., & Arwin. (2021). Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model tutor sebaya pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar kelas IV. *JBES: Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2024-2034.
- Ambar Wulan Sari, D. J. A. (2025). Implementasi deep learning: Suatu inovasi pendidikan. *Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan*, 13(01).
- Diah Susilowati. (2023). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui implementasi metode eksperimen pada mata pelajaran IPAS. *Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK)*, 17(1), 186-196.
- Indriyansyah, F., Wahyudi, & Hidayah, R. (2024). Penerapan metode games based learning dengan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS tentang Indonesiaku kaya raya kelas V SD. 12(3), 1478-1487.
- Kemendikbudristek. (2021). Memahami pembelajaran paradigma baru. Dalam J. P. Priyanto (Ed.), *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah (SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA)*.
- Mawarni, A., Sundahry, S., & Putra, R. E. (2025). Peningkatan proses dan hasil belajar IPAS menggunakan metode pembelajaran game based learning dengan Educaplay di kelas IV SDN 127/II Sungai Arang. 1(2), 112-123.
- Mujtahid, & Ali Hasan Assidiqi, D. S. (2025). Implementasi pembelajaran mendalam (deep learning). *PEDASUD: Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Usia Dini*, 02(02), 31-37.
- Munawaroh, I., Pertiwi, R. P., & Dewi, S. E. K. (2025). Pengaruh model pembelajaran game based learning (GBL) berbantuan media ular tangga terhadap keaktifan siswa kelas V. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 10(2), 115-124.
- Nuraeni, A. N., Alfania, G. T., Kurniawan, I., Mursidah, R. R., & Ajid, R. M. (2023). Strategi perencanaan dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2).
- Selviari, S., Rosidah, C., & Rosmiati, R. (2025). Peningkatan hasil belajar IPAS materi sistem pencernaan manusia melalui penerapan game based learning pada siswa kelas V SDN Dukuh Kupang 3/490

Surabaya. Jurnal Pendidikan dan Bahasa, 2(1), 298-315.

Simanjuntak, M., Aritonang, N. S., Turnip, I. F. I., Panjaitan, H., Pakpahan, L., Hutagalung, T., & Siregar, Y. (2025). Penerapan game-based learning untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V SD Negeri 091254 Batu Onom. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 688-696.

Sugiyono. (2020). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.