

**PENERAPAN GAME BASED LEARNING EDUCAPLAY UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR
PADA PEMBELAJARAN IPAS SEKOLAH DASAR**

Silvia Dwi Rahayu¹, Dian Permatasari Kusuma Dayu², Rosniwaty³, Himmatul Khoiroh⁴, Wiwik Moeljaningsih⁵

¹⁻²Universitas Negeri Surabaya, ³⁻⁴SDN Gading V Surabaya

Alamat e-mail : 2300103913027224@mhs.unesa.ac.id

ABSTRACT

With the current teaching methods teachers use, it tends to make lessons boring because the atmosphere of the learning process is not interesting and students tend to find it difficult to focus on the learning process, as is the case at SDN Gading V Surabaya. Students tend to get bored and noisy during this lesson, so researchers are looking for alternatives to increase student activity in the learning process, namely with game-based learning education. This research aims to increase student activity at the elementary school level. The subjects of this research were class IV students at SDN Gading V Surabaya, totaling 15 boys and 16 girls. The method used is the Classroom Action Research (PTK) method using 2 learning cycles. Each cycle carries out planning, implementation, observation, and reflection activities. In-depth observation techniques using observation sheets regarding student activity, interviews, test questions in the form of descriptions, and field notes taken during learning. In this study, the results from cycle I was 48%, increasing to 31% in cycle II to 78%. Then the increase in learning activity in students was shown by the percentage increase in learning activity in the pre-cycle which was originally 32%, increasing in cycle I by 16% to 48% and increasing by 31% in cycle II to 79%. The average score for students' active learning results increased from cycle I, namely 76 to 87 in cycle II. Based on the research results, the application of Game-Based Learning Educaplay in science and science subjects can increase the learning activity of class IV students at SDN Gading V Surabaya.

Keywords: Educaplay, IPAS, Learning Activeness

ABSTRAK

Dengan metode pengajaran saat ini yang dilakukan oleh guru cenderung membuat Pelajaran membosankan karena suasana proses pembelajaran tidak menarik dan cenderung peserta didik sulit untuk fokus pada proses pembelajaran, sama halnya yang terjadi di SDN Gading V Surabaya. Peserta didik cenderung bosan dan gaduh pada pembelajaran tersebut, sehingga peneliti mencari alternatif lain untuk meningkatkan keaktifan pada peserta didik. Dalam proses pembelajaran yaitu dengan *game based learning educaplay*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada tingkat sekolah dasar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Gading V Surabaya, yang berjumlah 15 Laki-laki dan 16 perempuan. Metode yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan 2 siklus pembelajaran. Setiap siklus dilakukan kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Untuk Teknik pengumpulan data pada penelitian ini peneliti menggunakan. Teknik observasi yang mendalam dengan menggunakan lembar observasi mengenai keaktifan peserta

didik, wawancara, soal tes yang berbentuk uraian, dan catatan lapangan yang dilakukan ketika pembelajaran. Pada penelitian ini terdapat hasil dari siklus I sebesar 48% meningkat hingga 31% pada siklus II menjadi 78%. Kemudian peningkatan keaktifan belajar pada peserta didik ditunjukkan dengan perolehan persentase peningkatan keaktifan belajar pada pra siklus yang semula 32% meningkat pada siklus I sebanyak 16% menjadi 48% dan mengalami peningkatan sebesar 31 % pada siklus II menjadi 79%. nilai rata-rata hasil keaktifan belajar pada peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I yakni 76 menjadi 85 pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian, Penerapan *Game Based Learning Educaplay* pada mata pelajaran IPAS dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV SDN Gading V Surabaya.

Kata Kunci: *Educaplay*, IPAS, Keaktifan Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan, perkembangan, meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan, kecerdasan. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan keterampilan siswa di era yang terus berkembang saat ini. Pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdaasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara

Belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri manusia, yang disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku manusia tersebut. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologi memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada materi yang diajarkan, akan tetapi juga pada keterlibatan peserta didik dan keaktifannya dalam proses tersebut.

Metode adalah salah satu cara guru dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam menyampaikan materi. Materi pelajaran terkadang sulit dipahami oleh peserta didik dikarenakan metode yang kurang tepat. Oleh karenanya metode dalam hal ini yang digunakan guru, sebaiknya dapat membuat peserta didik mudah memahami materi tersebut. Metode

terpopuler sesuai zaman sekarang ini salah satunya ialah *games based learning*. Seperti yang dikatakan oleh Purwanto yang dikutip dari buku M.Thobroni: “berhasil atau tidaknya pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, salah satunya adalah faktor guru dan cara mengajarnya”

Games based learning jika diartikan dalam bahasa Indonesia ialah pembelajaran berbasis permainan. *Games based learning* ini merupakan salah satu metode pembelajaran berbasis permainan yang dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang digunakan oleh guru. menurut Astuti (2017) metode games based learning “dapat membuat proses pembelajaran menjadi seru dan membangkitkan gairah belajar sehingga dapat memotivasi dan mendorong peserta didik lebih kreatif” (p. 12) . Ryan Dellos (2015), menyatakan bahwa pembelajaran berlandaskan permainan merupakan suatu alat yang dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan pemikiran kritis dan membuat sebuah penilaian dalam proses pembelajaran. . *Game Based Learning* dapat juga dikatakan

pendekatan pembelajaran yang menggunakan media permainan online sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan seperti contoh *EducPlay*, *EducaPlay* sendiri merupakan salah satu platform *Game Based Learning* yang bisa di manfaatkan oleh guru untuk membuat aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Tak hanya itu guru juga dapat memanfaatkan *EducaPlay* sebagai permainan edukatif yang sesuai dengan kurikulum. . Mata pelajaran IPAS di sekolah dasar memerlukan pendekatan yang menarik dan kontekstual, agar peserta didik dapat memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menerapkan *Game Based Learning EducaPlay*, diharapkan peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga mampu meningkatkan keaktifan, keterampilan kritis, kolaborasi dalam pembelajaran IPAS. (Tafonao)

Berdasarkan hasil observasi di Kelas Pada tahun ajaran 2024-2025 di SDN Gading V Surabaya masih minim dalam penggunaan media aplikasi interaktif untuk menarik dan meningkatkan keaktifan pada peserta

didik. Kebanyakan guru hanya menggunakan media papan tulis dan media power point sebagai media pembelajaran, tak jarang guru juga menggunakan media buku lks dan buku paket untuk pembelajaran. Cara guru mengecek peserta didiknya masih fokus pada materi yang disampaikan atau tidak guru biasanya memberikan pertanyaan secara random kepada peserta didik, jika peserta didik tersebut bisa menjawab maka peserta didik tersebut masih fokus sedangkan peserta didik yang tidak bisa menjawab berarti fokus belajarnya sudah teralihkan ke fokus yang lain, contohnya becanda dengan temannya, ngobrol dengan temannya, triak triak dan lain sebagainya (2018:105) mengemukakan pendapatnya bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran yang berguna untuk membangkitkan cara pikir, batin, perhatian dan kemampuan atau keterampilan seorang siswa sehingga dapat mendorong motivasi terjadinya proses belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan *Game Based Learning EducaPlay* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa

pada mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Studi ini akan menganalisis dampak penggunaan *platform EducaPlay* terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung efektivitas metode ini. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap praktik pengajaran di sekolah dasar dan mendorong penggunaan teknologi sebagai alat inovatif dalam pendidikan.

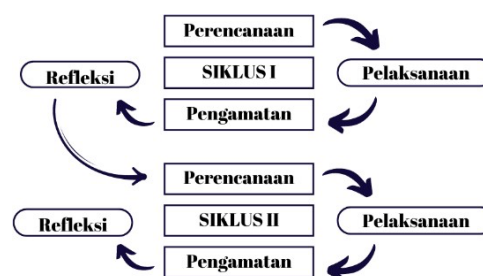
B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menekankan pada hasil belajar siswa dengan menambahkan jam belajar. Penelitian tindakan kelas atau PTK (*Classroom Action Research*) memiliki peran yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. diimplementasikan dengan baik, artinya pihak yang terlibat dalam PTK (guru) mencoba dengan sadar mengembangkan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran di kelas melalui

tindakan bermakna yang diperhitungkan dapat memecahkan masalah atau memperbaiki situasi dan kemudian secara cermat mengamati pelaksanaannya untuk mengukur tingkat keberhasilannya.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Gading V Surabaya, yang berjumlah 31 peserta didik, terdiri dari 15 laki-laki dan 16 perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi mendalam, wawancara, tes hasil belajar dalam bentuk uraian, dan catatan lapangan berisi tentang apa yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini mengacu pada desain penelitian yang dilakukan oleh Kemmis dan Taggart yaitu model spiral. Hopkins dalam (Wiriaatmadja, 2006) bahwa, tahapan ini dimulai dari perencanaan (plan), tindakan (act), pengamatan (observe), dan refleksi (reflect). Adapun model penelitian tindakan yang dimaksud yang menggambarkan adanya empat tahapan menurut Kemmis dan MC. Taggart, yang disajikan pada gambar berikut ini.



Gambar 2 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar, yang diakhiri dengan proses evaluasi belajar. (Dimiyati,2010) Berdasarkan penelitian yang telah diperoleh di sekolah pada kelas IV SDN Gading V Surabaya, yang berjumlah 31 peserta didik, terdiri dari 15 laki-laki dan 16 perempuan peningkatan keaktifan siswa dalam proses penerapan pembelajaran penerapan *Game Based Learning EducaPlay* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Siswa dikatakan tuntas secara individu jika hasil tes yang diperoleh memenuhi KKM yang telah ditetapkan oleh sekolahnya. Standar KKM mata pelajaran IPAS di SDN Gading V Surabaya adalah nilai 75. namun setelah dilakukan tindakan pendekatan *game based learning* poinnya menjadi meningkat kedalam

kategori “sedang”. Dengan hal ini hasil yang diperoleh menunjukkan siswa lebih aktif dibandingkan sebelumnya.

Pada bagian ini akan dibahas temuan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Pada tabel dibawah ini muenunjukkan bahwa ada beberapa temua yang akan dipaparkan sebagai berikut.

Table 1 rata-rata siswa

Siklus	Jumlah Siswa Tuntas >75	Jumlah Siswa Tidak Tuntas <75	Nilai Rata-Rata
PraSiklus	10	21	68
Siklus I	15	16	76
Siklus II	23	6	87

Penelitian tindakan kelas ini menghasilkan data yang diperoleh dari tahap awal atau pra-siklus, serta tindakan yang diambil pada siklus I dan II. Tes pada tahap awal merupakan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan dalam tugas yang di berikan sebelum penelit memberikan metode yang akan berikan pada siswa pada maple Mata pelajaran IPAS di SDN Gading V Surabaya,

Hasil yang diperoleh menunjukkan siswa lebih aktif

dibandingkan pelaksanaan pembelajaran pada situs 1. Hasil observasi menunjukkan melalui pembelajaran model game based learning pada situs 2, sebagai berikut: (a) proses pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan pembelajaran, dan siswa juga aktif yang ditunjukkan dengan siswa menyelesaikan semua tugas yang diberikan guru; (b) *model game based learning* sudah dilaksanakan secara sistematis, dapat ditunjukkan dengan hasil observasi yang diperoleh, siswa lebih aktif dibandingkan dengan tindakan siklus 1; (c) siswa yang sebelumnya masih belum dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran, setelah dilakukan tindakan *game based learning* menunjukkan keaktifan; (d) siswa dan guru lebih interaktif, hal ini dapat dilihat siswa tidak tampak canggung untuk mengajukan pertanyaan dan mengeluarkan pendapatnya.

Siklus	Jumlah Siswa Tuntas >75	Jumlah Siswa Tidak Tuntas <75	Nilai Presentase ketuntasan %
--------	-------------------------	-------------------------------	-------------------------------

PraSiklus	10	21	32%
Siklus I	15	16	48%
Siklus II	23	6	79%

Berdasarkan tabel diatas menjelaskan ada peningkatan pada pra siklus sampai siklus ke 2 dari 32% meningkat sampai 79% menunjukkan penilaian yang meningkat dalam pembelajaran siswa dan menunjukkan bagus nya rata-rata siswa mau berusaha belajar untuk memperbaiki nilai dalam belajarnya. Dalam siklus tersebut nilai presentase berfungsi untuk mengetahui meningkatnya hasil pembelajaran guru dalam siswa pada tiap siklus.

Penelitian Tindakan kelas dilakukan untuk dapat menilai seberapa besar peningkatan keaktifan siswa yang diperoleh setelah melakukan tindakan model *game based learning*. Selain meningkatkan keaktifan, model ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga hasil tersebut sangat sesuai dengan yang diharapkan peneliti yaitu dapat menciptakan keaktifan siswa, mulai dari siswa aktif untuk bertanya, aktif untuk berdiskusi, dan memberikan simpulan pembelajaran. Indikator

pencapaian, pembelajaran yang telah berlangsung dapat lebih menarik dan perhatian siswa menjadi lebih baik ketika pembelajaran berlangsung. Untuk indikator tingkat kepuasan siswa juga meningkat, terlihat dari siswa yang terus menerus tertantang dalam mengerjakan kuis yang diberikan, semangat mengajukan pertanyaan, sehingga suasana kelas menjadi lebih efektif. Sedangkan untuk tingkat kepercayaan diri, siswa sendiri memiliki ketertarikan untuk belajar di kelas, sehingga akan membantu proses pembelajaran lebih baik.

Pembelajaran pada penelitian ini sudah dilaksanakan dengan mengikuti tahapan mode pembelajaran *game based learning*. Tahapan-tahapan pembelajaran pada model *game based learning* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa sesuai dengan hasil penelitian bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat setelah di terapkannya model pembelajaran *game based learning*. Dengan menerapkan model *Game Based Learning* siswa dituntut untuk aktif dalam proses belajar mengajar sehingga mengembangkan fikirannya. Hal tersebut dapat dilihat

pada saat pembelajaran berlangsung siswa bersemangat mengikuti pembelajaran, sehingga siswa termotivasi untuk belajar IPAS. Sehingga dapat dilihat dari analisis aktivitas siswa sudah sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini menggunakan penerapan metode *Game Based Learning* yang menggunakan platform aplikasi *EducaPlay* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SDN Gading V Surabaya. Berdasarkan hasil observasi dan analisis, ditemukan bahwa penggunaan *game based learning* dengan aplikasi *EducaPlay* secara signifikan meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan metode tradisional yang sebelumnya digunakan.

Studi ini menunjukkan peningkatan yang jelas dalam hasil belajar siswa, dengan persentase siswa yang mencapai Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat dari 32% pada pra-siklus menjadi 79% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar, lebih berani bertanya, serta merasa termotivasi untuk belajar.

Metode *game based learning* tidak hanya meningkatkan keaktifan akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan kritis dan kolaborasi di antara siswa. Implementasi model pembelajaran ini berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Penelitian ini menyarankan pemanfaatan *Information Technology* (IT), contohnya seperti menggunakan pembelajaran dengan aplikasi *EducaPlay*, sebagai alat inovatif dalam Pendidikan dan juga untuk mendorong peningkatan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, I. A., Suyanto, M., Road, J. R., & Catur, C. (2017). Penerapan Metode User Centered Design Pada Game Based. 2(1),10–20.
- Baharuddin, DKK. Teori Belajardan Pembelajaran .(Jakarta: PT. Ar-Ruzz Media: 2010) hal13.

Kunandar. Langkah mudah penrliti tindakan kelas sebagai profesi guru, (jakarta rajawali pers.2008) hal 41.

M. Thobroni, Belajar dan Pembelajaran, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), hal 28.

Rohman, Arif, Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan (Yogyakarta: CV. Aswaja Pressindo: 2008) hal 8.

Tafonao, T. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), hal103-114.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pusdiklat Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (Online), <http://pusdiklat.perpusnas.go.id>