

IMPLEMENTASI MODEL GAME BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

Fadila Tri Kuntari¹, Dwi Anggraeni Siwi²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Veteran Bangun Nusantara

¹khfadilatri22@gmail.com, ²deanggraenny89@gmail.com

ABSTRACT

Science and Social Studies (IPAS) learning is often considered challenging and uninteresting for elementary school students. The Game Based Learning (GBL) model has emerged as an innovative solution to increase student motivation and understanding. This study aims to describe the implementation of the GBL model and the obstacles encountered in IPAS learning among fifth-grade students at SD Negeri Jombor 03 Sukoharjo. Using a descriptive qualitative approach, this study collected data through observation, in-depth interviews with teachers and students, and documentation studies. Data validity was strengthened by triangulation techniques. The results show that the implementation of GBL went through the stages of planning, implementation, and evaluation by utilizing various educational games. The application of this model succeeded in creating a fun and interactive learning atmosphere, as evidenced by increased enthusiasm, active questioning, and ease of understanding the material by students. However, there were major obstacles in the form of limited facilities and infrastructure as well as suboptimal time management. These findings confirm that GBL is effective in increasing learning motivation, but requires careful planning to overcome technical challenges in the field.

Keywords: game-based learning, science education, learning motivation, elementary school students

ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) seringkali dianggap menantang dan kurang menarik bagi siswa Sekolah Dasar. Model *Game Based Learning (GBL)* muncul sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model GBL beserta kendala yang dihadapi dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas V SD Negeri Jombor 03 Sukoharjo. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini mengumpulkan data melalui observasi, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta studi dokumentasi. Keabsahan data diperkuat dengan teknik triangulasi. Hasil menunjukkan bahwa implementasi *GBL* berjalan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan

memanfaatkan berbagai permainan edukatif. Penerapan model ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, terbukti dari peningkatan antusiasme, keaktifan bertanya, dan kemudahan siswa dalam memahami materi. Meskipun demikian, terdapat kendala utama berupa keterbatasan sarana dan prasarana serta pengelolaan waktu yang kurang optimal. Temuan ini menegaskan bahwa GBL efektif meningkatkan motivasi belajar, namun memerlukan perencanaan matang untuk mengatasi tantangan teknis di lapangan.

Kata kunci: *game based learning*, pembelajaran ipas, motivasi belajar, siswa sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan di era digital menuntut sebuah transformasi fundamental untuk mencetak generasi yang tidak hanya cerdas secara kognitif, tetapi juga mampu beradaptasi, berkolaborasi, dan memecahkan masalah secara kreatif. Di balik tuntutan Kurikulum Merdeka untuk menciptakan pembelajar yang kritis dan kreatif, realitas di lapangan sering kali menunjukkan gambaran yang berbeda. Banyak siswa sekolah dasar justru merasa kesulitan dan kehilangan motivasi karena konsep yang abstrak dan metode pembelajaran yang monoton (Siwi et al., 2016). Padahal, pendidikan dasar adalah fondasi krusial untuk mengembangkan tidak hanya kemampuan kognitif, tetapi juga sikap afektif dan keterampilan psikomotorik yang akan menunjang mereka di masa depan (Zaldie & Hanif, 2025).

Kurikulum nasional melalui Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang fokus pada siswa dan bertujuan mengembangkan keterampilan abad ke-21, yang merupakan kompetensi penting yang perlu dikembangkan sejak dini (Agrifina et al., 2024). Hal ini mendorong guru untuk terus berinovasi, terutama dalam mata pelajaran terpadu seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang tidak hanya menyampaikan materi tetapi juga membangun motivasi dan keterlibatan aktif siswa (Fannisa et al., 2023).

Upaya inovasi ini sejalan dengan arahan kebijakan nasional. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pada Pasal 37 ayat (2) memberikan landasan kuat dengan menekankan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas

pembelajaran. Prinsip ini diimplementasikan lebih teknis melalui Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi, yang secara eksplisit mendorong penggunaan berbagai model pembelajaran inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu model yang relevan adalah *Game Based Learning (GBL)*, sebuah pendekatan yang menggabungkan unsur permainan ke dalam proses belajar (Silfia et al., 2025). Menurut Prensky (2014), pembelajaran berbasis permainan meningkatkan keterlibatan siswa karena menciptakan suasana yang menyenangkan dan menantang, sementara penelitian Lathifah (2025) menunjukkan potensinya dalam menumbuhkan motivasi dan pemahaman konsep siswa.

Merespons potensi ini, SD Negeri Jombor 03 menjadi gambaran nyata implementasi di lapangan. Observasi awal pada pembelajaran IPAS kelas V materi "Daur Air" menunjukkan bahwa guru, Ibu Ana Kusumastuti, S.Pd., telah berinovasi dengan game digital (Kahoot!) dan permainan papan sederhana. Fakta menunjukkan mayoritas siswa (sekitar

75%) sangat antusias dan mampu menjelaskan kembali konsep dengan bahasa mereka sendiri. Wawancara dengan Ibu Ana (20 Januari 2026) mengungkapkan kesadarannya: "Anak-anak sekarang itu kan sukanya main... Jadi saya kepikiran bikin pembelajaran yang ada mainnya, tapi tetap ada materi yang masuk." Perspektif siswa, seperti yang diungkapkan Gilang (11 tahun), "Belajarnya jadi lebih seru, Bu," mengindikasikan keberhasilan model ini dalam menumbuhkan minat.

Namun, fenomena di lapangan tidak sepenuhnya positif. Terungkap adanya respons yang bersifat heterogen; di sisi mayoritas yang antusias, teridentifikasi pula sekelompok siswa yang responsnya cenderung netral tanpa antusiasme berarti. Keefektifan *GBL* sangat tergantung pada faktor individual dan kontekstual, yang mengharuskan implementasi model ini dilakukan dengan pertimbangan cermat agar manfaatnya dapat dirasakan secara optimal oleh seluruh spektrum siswa (Iliza & Hanif, 2025). Kondisi inilah yang menjadi titik tolak penelitian, di mana SD Negeri Jombor 03 merupakan lokasi yang relevan untuk mendeskripsikan secara mendalam

proses implementasi *GBL*, mulai dari perencanaan hingga evaluasi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada analisis penerapan model *Game Based Learning (GBL)* dalam konteks pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri Jombor 03, dengan siswa sebagai sumber data utama mengenai perubahan motivasi belajar mereka, serta guru dan kepala sekolah sebagai informan kunci. Fokus ini melahirkan rumusan masalah utama: bagaimana penerapan model *GBL* dalam pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri Jombor 03, dan apa saja kendala yang dihadapi dalam implementasinya? Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses penerapan model *GBL* dan mengidentifikasi kendala-kendala yang muncul.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang signifikan. Secara teoritis, hasilnya dapat memperkaya kajian strategi pembelajaran inovatif dan berfungsi sebagai rujukan akademis dalam pengembangan model pembelajaran berpusat pada siswa. Secara praktis, penelitian ini memberikan gambaran implementatif bagi guru untuk menangani masalah motivasi rendah,

bagi sekolah sebagai dasar merancang program pengembangan profesional dan mengalokasikan sumber daya, serta memberikan dampak positif langsung bagi siswa melalui lingkungan belajar yang lebih menarik. Bagi peneliti lain, kajian ini dapat berfungsi sebagai referensi empiris untuk mengembangkan penelitian serupa di masa depan, menjadikannya sebuah pondasi yang kuat bagi pengembangan praktik pembelajaran yang lebih baik.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan utama penelitian, yaitu untuk menggambarkan secara mendalam dan holistik implementasi model *Game Based Learning (GBL)* pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri Jombor 03 Sukoharjo. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2023) yang menjelaskan bahwa penelitian kualitatif dirancang untuk memahami fenomena sosial secara mendalam, mengeksplorasi makna di balik tindakan manusia, dan menangkap realitas secara apa adanya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas V SD Negeri Jombor 03, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning (GBL) dalam pembelajaran IPAS berjalan efektif dan memberikan dampak positif yang signifikan, meskipun dihadapkan pada beberapa kendala.

A. Hasil Penelitian

1. Proses Implementasi Model *Game Based Learning* (GBL) Berjalan Terstruktur dan Efektif

Penelitian membuktikan bahwa proses implementasi *GBL* di kelas berjalan dengan terencana dan efektif. Hal ini tidak terjadi secara kebetulan, melainkan melalui tahapan yang jelas. Guru merancang pembelajaran secara sistematis. Modul ajar disusun lengkap, mencakup tujuan pembelajaran yang jelas untuk aspek kognitif dan afektif, aturan permainan yang relevan dengan materi IPAS, serta pemilihan jenis permainan yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut. Struktur perencanaan ini adalah fondasi dari keberhasilan pelaksanaan.

Pada tahap eksekusi, guru menjalankan perannya sebagai

fasilitator dengan efektif. Guru menjelaskan aturan permainan dengan suara yang jelas, memberikan contoh langsung, dan secara konsisten memberikan umpan balik verbal untuk memperbaiki pemahaman siswa. Guru juga langsung menangani kendala di lapangan, seperti memberikan arahan kepada dua siswa yang kurang kooperatif, sehingga proses pembelajaran tetap terkendali.

2. Dampak Positif terhadap Siswa Signifikan dan Terukur

Penerapan model *GBL* memberikan dampak yang nyata dan signifikan bagi siswa. Perubahan perilaku dan sikap mereka teramati dengan jelas selama penelitian. *GBL* menumbuhkan motivasi belajar siswa. Mereka yang sebelumnya pasif kini menunjukkan keterlibatan aktif. Perilaku ini terlihat dari siswa yang sering mengangkat tangan untuk bertanya, berebutan maju ke depan saat diminta mencoba tantangan baru, dan fokus sepenuhnya selama sesi permainan berlangsung.

3. Tantangan dan Kendala Nyata di Lapangan Teridentifikasi

Penelitian ini juga secara terbuka mengidentifikasi adanya hambatan nyata yang tidak dapat diabaikan. Temuan ini memberikan gambaran yang seimbang dan realistis. Meskipun secara umum positif, temuan juga mencatat adanya kendala dari perilaku individu siswa. Terdapat satu siswa yang kurang kooperatif dan siswa lain yang fokusnya teralihkan dari permainan. Ini adalah fakta bahwa tidak semua siswa merespons dengan cara yang identik terhadap model pembelajaran yang sama.

Kendala paling signifikan berasal dari eksternal, yaitu keterbatasan fasilitas sekolah. Kondisi ini secara langsung mempengaruhi pelaksanaan *GBL*, menyebabkan satu sesi permainan terpaksa dimodifikasi menjadi versi yang lebih sederhana dan tidak dapat berjalan sesuai dengan rencana awal yang maksimal. Ini adalah bukti nyata bahwa keberhasilan sebuah model pembelajaran sangat bergantung pada dukungan infrastruktur.

4. Persepsi Guru dan Siswa Terhadap *GBL* Positif

Temuan penelitian menunjukkan adanya penerimaan yang luar biasa dari pihak yang terlibat langsung, yaitu guru dan siswa. Guru memiliki pandangan yang sepenuhnya positif terhadap *GBL*. Menurut guru, model ini mengubah pembelajaran IPAS yang tadinya biasa menjadi kegiatan yang lebih aktif dan menyenangkan. Komitmen guru untuk terus menerapkan model ini di masa depan adalah bukti akhir dari keyakinannya terhadap efektivitas *GBL*.

Dari sisi siswa, sikap positif juga jelas terlihat. Temuan ini menunjukkan bahwa *GBL* tidak sekadar menciptakan minat, tetapi justru memperkuat dan menumbuhkan minat yang sudah ada pada siswa terhadap pelajaran IPAS. Siswa tidak hanya menyukai, tetapi merasa pengalaman belajar mereka menjadi jauh lebih baik dengan adanya permainan.

Penelitian ini secara tegas membuktikan bahwa model *Game Based Learning* adalah sebuah alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS. Keberhasilannya terletak pada kemampuannya meningkatkan motivasi, kolaborasi, dan pemahaman

siswa, asalkan didukung oleh perencanaan yang matang dan diakui adanya tantangan nyata seperti keterbatasan fasilitas yang harus diatasi.

B. Pembahasan

1. Implementasi GBL sebagai Keterpaduan Antara Teori Pembelajaran dan Praktik Kelas

Proses implementasi *GBL* yang terstruktur di SD Negeri Jombor 03 membuktikan bahwa model pembelajaran ini bukan sekadar aktivitas bermain tanpa tujuan. Implementasi yang diamati secara langsung mencerminkan penerapan prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivisme dan kognitivisme. Siswa tidak lagi menjadi penerima informasi pasif, melainkan membangun pemahaman mereka sendiri (konstruksi pengetahuan) melalui pengalaman langsung dalam permainan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Prensky (2001) mengenai "*Digital Natives*", yang menyatakan bahwa generasi masa kini belajar lebih efektif melalui pendekatan yang cepat, interaktif, dan menyenangkan. Elemen-elemen *GBL* seperti aturan

yang jelas, tantangan (*challenges*), dan umpan balik instan (*feedback*) secara langsung merangsang kerja kognitif siswa. Sesi refleksi yang dipimpin guru di akhir pembelajaran berfungsi sebagai *scaffolding* dalam perspektif Vygotsky, di mana guru membantu siswa menginternalisasi konsep yang mereka pelajari secara informal selama bermain, sehingga pemahaman mereka berada pada tingkat yang lebih formal dan sistematis.

Temuan ini juga memperkuat penelitian Wulandari & Widiensyah (2023) yang menekankan bahwa perancangan *GBL* yang efektif harus dimulai dari perencanaan pembelajaran yang matang, di mana tujuan pembelajaran menjadi landasan utama desain permainan, bukan sebaliknya. Guru di SD Negeri Jombor 03 telah berhasil menunjukkan keterpaduan ini.

2. Transformasi Motivasi

Penumbuhan motivasi dan antusiasme siswa yang sangat signifikan bukanlah kebetulan semata, melainkan dampak psikologis langsung dari elemen-elemen permainan yang dirancang dengan baik. Fenomena ini dapat dijelaskan

melalui *Teori Self-Determination Deci & Ryan* (2000) yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik tumbuh ketika kebutuhan psikologis dasar terpenuhi, yaitu *autonomy* (merasa memiliki kontrol), *competence* (merasa mampu), dan *relatedness* (merasa terhubung dengan orang lain).

- a. *Autonomy* yang berarti dalam permainan "Petualangan Sumber Daya Alam", siswa memiliki kebebasan untuk membuat pilihan strategis (jalur mana yang akan diambil, tantangan mana yang akan dijawab terlebih dahulu). Rasa kontrol ini meningkatkan keterlibatan pribadi mereka.
- b. *Competence* setiap kali siswa berhasil menjawab tantangan atau maju di papan permainan, mereka merasakan rasa capaian (*sense of accomplishment*). Umpan balik langsung dari guru dan teman sekelompok memperkuat perasaan kompeten ini.
- c. *Relatedness* pembelajaran berbasis kelompok dalam *GBL* mendorong interaksi sosial, kerja sama, dan saling

mendukung. Siswa merasa menjadi bagian dari tim yang memiliki tujuan bersama.

Pernyataan siswa yang mengaku "seru" dan "tidak mengantuk" adalah bukti empiris dari terpenuhinya ketiga kebutuhan tersebut. Belajar tidak lagi dipandang sebagai beban dari luar diri siswa, tetapi sebagai aktivitas yang memuaskan secara mendalam diri siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Farhan et al (2025) yang menemukan bahwa *GBL* secara signifikan menumbuhkan motivasi dalam diri siswa pada pembelajaran IPAS.

3. Kendala sebagai Titik Refleksi untuk Pengembangan Profesional Guru

Kendala yang diidentifikasi, yaitu manajemen waktu dan variasi profil siswa, bukanlah kegagalan implementasi, melainkan merupakan wawasan berharga untuk perbaikan berkelanjutan. Masalah ini merupakan karakteristik umum dari pembelajaran berbasis *inkuiri* dan *student-centered learning*. Kebebasan yang diberikan kepada siswa memang berpotensi mengurangi durasi pembelajaran. Solusinya bukan dengan mengurangi kebebasan, melainkan dengan

meningkatkan keterampilan guru dalam manajemen kelas dinamis, seperti menggunakan timer, memberikan sinyal waktu, dan merancang sesi refleksi yang lebih efisien.

Temuan variasi profil siswa ini menegaskan bahwa tidak ada satu model pembelajaran yang cocok untuk semua siswa. Keberadaan siswa dominan dan pasif menunjukkan perlunya strategi diferensiasi instruksional di dalam *GBL* itu sendiri. Untuk siswa dominan, guru dapat menetapkan peran sebagai "mentor" atau "moderator" di dalam kelompoknya. Untuk siswa pasif, guru dapat memberikan peran spesifik yang lebih terstruktur, seperti "pencatat" atau "pembaca kartu", untuk secara bertahap meningkatkan kepercayaan dirinya. Kendala-kendala ini sejalan dengan temuan Khairina et al. (2023) yang menyoroti pentingnya kesiapan guru dan fleksibilitas dalam menghadapi dinamika kelas saat menerapkan model pembelajaran inovatif.

Berdasarkan seluruh analisis yang telah dipaparkan, jelas terbukti bahwa implementasi model *Game Based Learning* di kelas V SD Negeri

Jombor 03 Sukoharjo berhasil dilaksanakan dengan baik secara prosedural. Lebih penting lagi, implementasi ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi dan antusiasme belajar siswa, dengan mengubah persepsi mereka terhadap pembelajaran IPAS dari yang awalnya mungkin dianggap membosankan menjadi sebuah kegiatan yang dinantikan. Kendala yang muncul, berupa manajemen waktu dan heterogenitas siswa, bukanlah penghalang yang fatal, melainkan merupakan area refleksi kritis yang menunjukkan ruang untuk menumbuhkan dan pengembangan strategi pembelajaran di masa depan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa model *Game Based Learning* (*GBL*) terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri Jombor 03. Keberhasilan ini tidak hanya terlihat dari proses implementasi yang terstruktur dan sistematis, tetapi juga dari dampak nyata berupa terciptanya lingkungan belajar yang kolaboratif,

aktif, dan bermotivasi tinggi di kalangan siswa.

Untuk menjawab tantangan tersebut dan mengoptimalkan penerapan *GBL* secara berkelanjutan, maka diperlukan beberapa saran perbaikan yang bersifat praktis. Bagi guru, implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya terus berkreasi dalam mengembangkan permainan dan menerapkan diferensiasi instruksial untuk mengakomodasi kebutuhan semua siswa.

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agrifina, V. F., Vrisilia, V., Agustina, L. N., Supriyadi, & Izzatika, A. (2024). *Pedagogika : Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan. Pedagogika: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 414–431.
- Fannisa, A. A., Anggraini, D., Romdani, K. N., & Dewi, M. T. (2023). The Challenges of Learning Social Science in the "Merdeka " Curriculum in Elementary Schools. *MANDALIKA: Journal of Social Sciences*, 1(2), 52–59. <https://doi.org/10.56566/mandalik.a.v1i2.117>
- Farhan, M., Abidin, M., & Rosyidah, I. (2025). Pengaruh Game Based Learning dan Motivasi Belajar terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 02(04), 1118–1130.
- Iliza, I. N., & Hanif, M. (2025). Membangun Minat Dan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Al - Ilmiya : Jurnal Pendidikan Islam*, 01(03), 700–708.
- Khairina, D., Saputra, H. H., & Oktaviyanti, I. (2023). Strategi Guru dalam Mengatasi Kesulitan Membaca dan Menulis Permulaan Siswa Kelas Rendah SDN 20 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 305–311.
- Lathifah, I. (2025). Improving Elementary Students ' Science Literacy Through Game-Based Learning Supported By Baamboozle Media. *Jurnal*

- Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 08(01), 60–69.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *The American Psychological Association, Inc*, 55(1), 68–78.
- Silfia, A., Ulfa, D., & Basir, A. (2025). Penerapan Strategi Game-Based Learning sebagai Inovasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 15851–15856.
- Siwi, D. A., Sari, N. K., & Prasetya, K. (2016). Desain Model Praktikum IPA Berbasis JAS (Jelajah Alam Sekitar) di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Bendosari. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 6(02), 180–188.
<https://doi.org/10.25273/pe.v6i02.810>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.
- Wulandari, W., & Widiensyah, A. T. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Games Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 13(3), 113–119.
- Zaldie, Z. El, & Hanif, M. (2025). *Peranan Psikologi Pendidikan Dalam Mendorong Pertumbuhan Dan Perkembangan Holistik Peserta Didik Melalui Aspek Kognitif , Afektif , Dan Psikomotorik*.