

**DAMPAK PENGGUNAAN METODE BELAJAR SAMBIL BELAJAR PADA
PEMBELAJARAN IPS “Daerahku Kebanggaanku” DI KELAS V
SDN 02 TAEH BUKIK KECEMATAN PAYAKUMBUH**

Velina Safitri¹, Ulfa Nabila², Viona Ramadhani³, Zonatul Fajira⁴, Susi Ratna Sari⁵

^{1,2,3,4,5} PGMI Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar

¹velinasafitri0@gmail.com, ²nabilau675@gmail.com,

³vionarahmadani874@gmail.com, ⁴zonatulfajirahh@gmail.com,

⁵susiratnasari@uinmybatusangkar.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of the application of Game-Based Learning methods in improving the social skills of fifth-grade elementary school students, especially in learning Social Studies about "My Proud Region". This study used a qualitative approach, with data collection through interviews with class teachers and observations of the learning process at SDN 02 Taeh Bukik, Payakumbuh District.

Research findings indicate that game-based learning positively impacts student engagement, increases communication skills, strengthens group collaboration, and boosts self-confidence. Game-based activities, such as travel puzzles that require students to match regional potential cards to maps, successfully create a fun, active, and interactive learning environment. Furthermore, this method helps students better understand the material because they learn from direct experience. However, there are several challenges in implementing this method, such as a lack of effective time management, overcrowded classrooms, and the need for more time and effort from teachers to prepare game media. Therefore, game-based learning can be an innovative alternative in teaching social studies at the elementary school level if properly designed and managed.

Keywords: Game-Based Learning, Play Approach to Learning, Social Skills

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode Pembelajaran Berbasis Permainan dalam meningkatkan kemampuan sosial siswa kelas V SD, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang "Daerah Kebanggaanku". Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan pengumpulan data melalui wawancara dengan guru kelas dan observasi terhadap proses pembelajaran di SDN 02 Taeh Bukik, Kecamatan Payakumbuh.

Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran melalui permainan memberikan dampak positif pada keterlibatan siswa dalam proses belajar, meningkatkan keberanian mereka dalam berkomunikasi, memperkuat kerjasama dalam kelompok, serta meningkatkan rasa percaya diri siswa. Kegiatan permainan, seperti teka-teki wisata yang memerlukan siswa untuk mencocokkan kartu potensi daerah dengan peta, berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan interaktif. Selain itu, metode ini juga membantu siswa

untuk memahami materi dengan lebih baik karena mereka belajar dari pengalaman langsung. Namun, ada beberapa tantangan dalam penerapan metode ini, seperti kurangnya manajemen waktu yang efektif, suasana kelas yang terlalu ramai, serta persiapan media permainan yang memerlukan lebih banyak waktu dan tenaga dari guru. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif inovatif dalam pengajaran IPS di tingkat sekolah dasar jika dirancang dan dikelola dengan baik.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Permainan, Pendekatan Bermain untuk Belajar, Keterampilan Sosial.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses yang berlangsung sepanjang hidup yang bertujuan untuk mengembangkan dan mengembangkan kemampuan siswa secara aktif sehingga mereka dapat menangani tuntutan hidup (Amri et al, 2025; Wahyu Kusuma et al, 2025). Pendidikan bukan hanya dianggap sebagai pemindahan pengetahuan, tetapi juga sebagai usaha untuk membentuk individu yang memiliki karakter, keterampilan hidup, dan kemampuan sosial yang cukup. Ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual, kontrol diri, kecerdasan, akhlak baik, serta keterampilan yang diperlukan dalam Masyarakat nantinya (Ilhami

dan Fathoni, 2025). Oleh karena itu, pendidikan harus mampu mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh, baik dari segi kecerdasan maupun sosial (Fathoni, 2024; Ihsaniyah, 2024; Nasrudin et al, 2025).

Salah satu komponen utama dalam kemajuan siswa adalah keterampilan sosial. Keterampilan sosial mencakup kemampuan untuk berkomunikasi, berkolaborasi, merasakan empati, serta berinteraksi dengan teman-teman dan lingkungan sosial. Keberhasilan anak dalam mengasah keterampilan sosial sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter dan kemampuan mereka untuk beradaptasi di masa depan. Dengan meningkatnya tuntutan pendidikan di zaman modern, pendidikan tidak hanya diharapkan dapat menghasilkan siswa yang berprestasi secara akademis, tetapi juga mampu menunjukkan

keterampilan sosial yang baik sebagai persiapan untuk menghadapi kehidupan di masyarakat. Namun, kenyataan yang ada menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah dasar masih bersifat tradisional. Para guru masih banyak mengandalkan papan tulis, buku ajar, dan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai sumber utama pembelajaran, yang mengakibatkan siswa menjadi pasif dan hanya menerima informasi tanpa partisipasi aktif. Situasi ini berdampak pada pemahaman konsep yang kurang mendalam dan terbatasnya kesempatan bagi siswa untuk mengasah kemampuan berpikir kritis (Nursidiq dan Batubara, 2022). Pembelajaran yang tidak bervariasi juga dapat mengurangi kualitas pengalaman belajar siswa dan menghalangi keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Minimnya ketertarikan siswa untuk belajar juga terlihat dari tindakan kurang aktif mereka selama proses pembelajaran. Beberapa siswa terlihat tidak berkonsentrasi, bermain sendiri saat guru memberikan penjelasan, mengganggu teman, berbicara di luar topik pembelajaran, dan cenderung bising

di kelas. Fenomena ini juga banyak terjadi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat sekolah dasar. Pembelajaran IPS sering kali masih terfokus pada metode ceramah yang dikendalikan oleh guru, sementara siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Keadaan ini membuat siswa sedikit terlibat dalam proses belajar, sehingga perkembangan kemampuan intelektual dan sosial mereka terbatas. Pembelajaran yang terlalu berorientasi pada ceramah juga menyebabkan penurunan motivasi belajar siswa dan membuat konsentrasi mereka terhadap materi menjadi rendah. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang lebih sering bermain, bercengkerama, bahkan mengeluh selama proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang ada, terdapat kebutuhan akan inovasi dalam metode pengajaran agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa di tingkat sekolah dasar. Salah satu metode yang bisa digunakan adalah pembelajaran melalui permainan. Metode pembelajaran ini fokus pada pengalaman belajar yang nyata

melalui kegiatan yang melibatkan interaksi antar siswa, kolaborasi dalam kelompok, serta penyelesaian masalah bersama. Dengan pendekatan ini, siswa dihadirkan sebagai partisipan aktif dalam proses belajar, bukan sekadar penerima materi. Dengan memasukkan unsur permainan ke dalam pengajaran, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk berkontribusi secara aktif. Di samping itu, pembelajaran berbasis permainan juga dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti berkomunikasi, bekerja sama, berempati, menghargai pandangan orang lain, serta kemampuan menyelesaikan konflik dengan cara yang positif. Peranan guru dalam konteks ini sangat penting, karena kesuksesan proses belajar sangat dipengaruhi oleh pendekatan yang diterapkan. Tugas guru tidak hanya sekedar menyampaikan informasi, melainkan juga mencakup tanggung jawab untuk membentuk sikap dan keterampilan sosial siswa. Oleh karena itu, guru diharapkan untuk terus berinovasi serta memilih metode belajar yang dapat

mengembangkan potensi siswa dengan maksimal. Penggunaan pembelajaran berbasis permainan bisa menjadi solusi strategis yang efektif, karena tidak hanya mendukung pencapaian tujuan akademik, tetapi juga mampu memperkuat kemampuan sosial siswa dengan seimbang.

Studi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana metode pembelajaran yang berorientasi pada permainan dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini akan menganalisis berbagai bentuk kegiatan permainan yang bisa diterapkan dalam proses belajar, mengevaluasi dampaknya terhadap perkembangan sosial siswa, serta mengidentifikasi tantangan yang mungkin muncul dalam penerapannya. Dengan adanya studi ini, diharapkan dapat terungkap bukti empiris yang mendukung efektivitas pembelajaran berbasis permainan dalam mengembangkan kemampuan sosial siswa. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan bagi guru, lembaga pendidikan, dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif,

inklusif, dan menyenangkan, khususnya dalam pelajaran IPS di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengetahui apa saja dampak menggunakan metode bermain sambil belajar pada kelas V SDN 02 Taeh bukit Kecamatan payakumbuh.

Setelah mengumpulkan data dari hasil wawancara dengan guru kelas, metode bermain sambil belajar memberi peluang terjadinya hubungan yang saling mempengaruhi antar individu.

Pada kelas V SDN 02 Taeh bukit kecamatan payakumbuh guru menerapkan metode bermain peran belum lengkap semua langkahnya, belum bisa mengelola waktu dengan baik, dan masih mengalami kesulitan Ketika menggali dengan menghubungkan penanaman nilai karakter yang di rancang.

Semua kekurangan tersebut dapat dilihat ketika guru sampai akhir pelajaran belum dapat menyelesaikan rancangan pelaksanaan pembelajar- any, sehingga apa yang disampaikan terkadang buru-buru sekedar informasi saja. Kondisi ini

bisa mempengaruhi penerimaan siswa terhadap apa yang dipelajarinya. Kelemahan yang ada pada guru sampai pencapaian, ini bisa dimaklumi karena guru baru saja belajar, me- mahami dan mempraktekkan metode bermain peran dalam proses pembelajarannya, sehingga apabila ditemukan kekeliruan atau tidak maksi- malnya dalam pembelajaran wajar adanya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penerapan metode Game Based Learning pada materi “Daerah Kebanggaanku” di kelas V, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan bermain memberikan dampak positif terhadap keterlibatan, pemahaman, serta pengalaman belajar siswa. Kegiatan permainan berupa teka-teki jelajah wisata, di mana siswa mencocokkan kartu potensi daerah dengan lokasi pada peta, terbukti mampu mendorong siswa untuk aktif secara fisik maupun mental. Aktivitas ini tidak hanya melatih kemampuan kognitif, tetapi juga memperkuat kerja sama, komunikasi, dan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat.

Respon siswa terhadap metode ini tergolong sangat baik. Siswa yang sebelumnya pasif atau cenderung pendiam menunjukkan perubahan sikap menjadi lebih berani dan percaya diri. Hal ini terjadi karena suasana belajar yang santai dan menyenangkan mampu mengurangi tekanan belajar, sehingga siswa merasa lebih nyaman untuk berpartisipasi. Keterlibatan yang tinggi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan interaktif.

Dari segi pencapaian tujuan pembelajaran (CP), metode ini terbukti efektif karena permainan yang dirancang tetap berorientasi pada substansi materi. Aturan permainan menjadi kunci utama dalam mengarahkan siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Misalnya, siswa hanya dapat melanjutkan ke tahap berikutnya jika mampu menjelaskan potensi atau tradisi daerah tertentu. Dengan demikian, permainan bukan sekadar hiburan, tetapi menjadi media untuk memperkuat pemahaman konsep secara mendalam.

Jika ditinjau dari teori pembelajaran, temuan ini sejalan dengan pendekatan konstruktivistik yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Selain itu, sesuai dengan teori perkembangan kognitif oleh Jean Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami materi melalui aktivitas nyata, interaksi sosial, dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, metode bermain menjadi sangat relevan untuk digunakan pada jenjang ini.

Dampak jangka panjang dari pembelajaran ini juga terlihat positif. Siswa cenderung lebih mudah mengingat materi yang dipelajari melalui pengalaman dibandingkan dengan metode ceramah. Mereka mungkin tidak selalu mengingat penjelasan guru secara verbal, tetapi pengalaman saat bermain, berdiskusi, dan menemukan jawaban sendiri membuat konsep materi lebih melekat dalam ingatan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman memiliki kontribusi besar dalam membangun pemahaman yang bertahan lama.

Namun demikian, dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala yang perlu diperhatikan. Pengelolaan waktu menjadi tantangan utama karena aktivitas permainan memerlukan durasi yang lebih panjang dibandingkan metode konvensional. Selain itu, suasana kelas yang cenderung ramai juga dapat menjadi hambatan jika tidak dikelola dengan baik. Persiapan media pembelajaran seperti kartu permainan dan peta juga membutuhkan waktu dan tenaga lebih dari guru.

Dibandingkan dengan metode ceramah atau penggunaan buku teks, metode Game Based Learning memberikan perbedaan yang signifikan pada dinamika kelas. Dalam metode ceramah, siswa lebih banyak berperan sebagai penerima informasi secara pasif, sedangkan dalam pembelajaran berbasis permainan, siswa menjadi pusat kegiatan belajar. Mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolah, menemukan, dan menyampaikan kembali pengetahuan dengan bahasa mereka sendiri. Hal ini berdampak pada hasil belajar yang lebih bermakna dan autentik.

Agar pembelajaran semakin efektif, guru perlu merancang permainan yang tidak hanya menarik, tetapi juga selaras dengan tujuan pembelajaran. Aturan permainan harus jelas dan terarah agar siswa tetap fokus pada materi.

Selain itu, pengelolaan kelas yang baik sangat diperlukan untuk menjaga keseimbangan antara suasana menyenangkan dan ketercapaian tujuan belajar. Dengan perencanaan yang matang, metode ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif, bermakna, dan mampu meningkatkan kualitas proses serta hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penerapan pendekatan Game Based Learning pada topik “Daerah Kebanggaan” di kelas V, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran melalui permainan terbukti membuat siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Aktivitas permainan teka-teki wisata yang dilakukan dapat membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih mudah karena mereka belajar sambil bergerak,

berdiskusi, dan berkolaborasi dengan teman-teman.

Pendekatan ini juga menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, sehingga siswa yang biasanya diam atau kurang aktif menjadi lebih berani untuk berbicara dan menyampaikan pendapat mereka. Di samping itu, kegiatan bermain tidak hanya melatih pemahaman materi, tetapi juga mengasah keterampilan sosial seperti kolaborasi, komunikasi, dan membangun rasa percaya diri.

Pembelajaran ini tetap efektif dalam mencapai tujuan akademik karena permainan yang dipilih disesuaikan dengan materi dan aturan yang ada membantu siswa untuk tetap fokus pada pelajaran. Materi pun lebih mudah diingat karena siswa mengalami langsung proses belajar, bukan sekadar mendengar penjelasan dari guru.

Namun demikian, pendekatan ini juga menghadapi kendala, seperti membutuhkan waktu lebih lama, kelas bisa menjadi lebih bising, dan guru harus mempersiapkan alat permainan dengan baik. Tetapi, jika direncanakan dengan baik dan manajemen kelas dilakukan dengan tepat, metode Game Based Learning

bisa menjadi alternatif yang menarik, efektif, dan membuat hasil belajar siswa jadi lebih berarti.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, U., Taufiqurrohman, R., Khozani Rozak, E., Saputra, R. A., & Fathoni, T. (2025). Kepemimpinan Partisipatif Kepala Sekolah: Mendorong Keterlibatan Guru Dan Siswa Dalam Pengambilan Keputusan.
- Azryasalam, A., Friska, S. Y., & Purwanto, K. (2020). Pengaruh model cooperative learning tipe numbered heads together (NHT) terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V sekolah dasar. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 1(1), 40-47.
- Faadiyah, Najlaa Annisa, Najla Hana, and Aldy Ferdiyansyah. 2025. "Implementasi Media ULAFANA Sebagai Media Pembelajaran IPS Di Kelas 5 SDN Kelayan Dalam 5." 978–88.
- Fathoni, T. (2024). Mengintegrasikan Prinsip Froebel Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Era Modern. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Ilhami, A. H., & Fathoni, T. (2025). Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah Dalam Mewujudkan Pendidikan Berbasis Masa Depan. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan*

- Humaniora (E-ISSN 2745-4584), 5(2), 611–624.
- Ilmiah, Al-madrasah Jurnal, and Pendidikan Madrasah. 2025. "PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SDN PANYINGKIRAN I Zurhaida Universitas Pendidikan Indonesia Diah Gusrayani Universitas Pendidikan Indonesia Rana Gustian Nugraha Universitas Pendidikan Indonesia Abstrak Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah." 9(1):420–31.
doi:10.35931/am.v9i1.4273.
- Ihsaniyah, I., & Mujtahidin, S. (2024). Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemandirian AnakUsia Dini Di Tk Anshorussunnah Bunsalak. Jurnal Asimilasi Pendidikan, 2(4), 157-163.
<https://doi.org/10.61924/jasmin.v2i4.45>
- Nasrudin, M. F., Prasetyo, A. A., Nastain, M., Mukaromah, A., & Fathoni, T. (2025). Menangani Perubahan Fisik dan Emosi Remaja dalam Layanan Bimbingan
- Konseling. AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584), 5(2), 785–792.
- Nawir, Muhammad. 2025. "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Berbantuan Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa." 6(3):1474–85.
- Nursidiq, A. P., & Batubara, H. H. (2022). Pengalaman Guru Sekolah Dasar Dalam Menggunakan Media Pembelajaran. In Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Vol. 11, Issue 5).
<https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i5.9017>
- Sari, E. Y., Suastiaji, I. B., & Permata, L. (2016). Pengaruh Penggunaan Model Role Playing Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas V SD Islam Al-Gontory Tulungagung). Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar, 2(01).
- Supardi, R. 2021. "KELAS V SD INPRES BANGKALA III." 6:58–68.