

**UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI PEMBELAJARAN
BERBASIS GAME EDUKASI PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD
NEGERI 182/I HUTAN LINDUNG**

Maulidia Alqanita¹, Ivta Juita Ananda², Eka Kurnia³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi

¹maulidiaalqanita@gmail.com, ²ivtajuitaananda@gmail.com,

³ekakurniaaaa09@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve the learning activeness of fourth-grade students in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject at SD Negeri 182/I Hutan Lindung through the implementation of educational game-based learning. The background of this research is the low level of student activeness, where less than 40% of students were actively engaged in the conventional lecture-based learning process. A Classroom Action Research (CAR) design following the Kemmis and McTaggart model was applied, with 16 fourth-grade students as subjects. Data collection instruments included student activeness observation sheets covering five indicators: asking questions, answering questions, discussion participation, expressing opinions, and completing tasks. The intervention consisted of game-integrated learning activities, including interactive group quizzes and flip bottle games aligned with second-semester IPAS content. Results showed a significant increase in student learning activeness after the Cycle I intervention, with the percentage of actively engaged students exceeding the established success indicator of at least 75%. In conclusion, educational game-based learning is proven effective in improving student activeness in IPAS learning.

Keywords: educational games, learning activeness, IPAS, classroom action research, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 182/I Hutan Lindung melalui penerapan pembelajaran berbasis game edukasi. Latar belakang penelitian adalah rendahnya keaktifan siswa, di mana kurang dari 40% siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan metode konvensional berbasis ceramah. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dengan subjek 16 siswa kelas IV. Instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi keaktifan siswa dengan lima indikator: bertanya, menjawab pertanyaan, partisipasi diskusi, mengemukakan pendapat, dan mengerjakan tugas. Tindakan yang diberikan berupa pembelajaran terintegrasi game edukasi, di antaranya kuis kelompok interaktif dan permainan flip bottle yang disesuaikan dengan materi IPAS semester genap. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan belajar siswa yang signifikan setelah penerapan tindakan pada Siklus I, dengan persentase siswa berkategori aktif melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 75%. Kesimpulannya, pembelajaran berbasis game edukasi terbukti efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci: game edukasi, keaktifan belajar, IPAS, penelitian tindakan kelas, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan dasar utama pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Pada era globalisasi dan kemajuan teknologi yang pesat saat ini, dunia pendidikan dituntut untuk terus berinovasi dalam menyajikan proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Tantangan terbesar yang dihadapi pendidik adalah menciptakan lingkungan belajar yang mampu membangkitkan minat, motivasi, serta keaktifan siswa pada setiap tahap pembelajaran.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu indikator penting keberhasilan proses belajar mengajar. Siswa yang aktif lebih mudah menyerap materi, mengasah kemampuan berpikir kritis, dan mempertahankan pengetahuan dalam jangka panjang. Menurut Nurfauzi dkk. (2022), keaktifan belajar adalah keterlibatan siswa secara fisik dan mental dalam pembelajaran, yang meliputi kegiatan bertanya, menjawab, berdiskusi, serta menyampaikan pendapat secara aktif.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka Belajar yang

menggabungkan IPA dan IPS. Pembelajaran IPAS yang efektif harus menghubungkan konsep ilmiah dengan kehidupan sehari-hari siswa agar terasa relevan dan bermakna. Namun tantangan mengajar IPAS adalah menyederhanakan materi abstrak agar mudah dipahami dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di kelas IV SD Negeri 182/I Hutan Lindung pada April 2026, ditemukan sejumlah permasalahan dalam pembelajaran IPAS. Dari 16 siswa di kelas, hanya sekitar 5–6 siswa atau kurang dari 40% yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Metode ceramah yang masih mendominasi membuat siswa jenuh dan bosan, sehingga perhatian mereka mudah teralihkan. Partisipasi siswa dalam diskusi dan tanya jawab sangat rendah, hampir tidak ada yang berani bertanya atau menjawab pertanyaan guru. Kondisi ini jelas memengaruhi kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Permasalahan keaktifan belajar rendah ditandai oleh: jarang siswa bertanya; partisipasi minim dalam diskusi kelompok; kurangnya inisiatif mencari informasi tambahan; keterlibatan rendah dalam presentasi

kelas; serta seringnya siswa melamun (mind wandering) selama pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi metode pembelajaran di kelas.

Salah satu pendekatan inovatif untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah pembelajaran berbasis game edukasi (Educational Game-Based Learning). Game edukasi adalah permainan yang dirancang untuk mendukung pembelajaran secara menyenangkan dan interaktif. Melalui game edukasi, siswa mempelajari konten pelajaran sekaligus mengasah keterampilan memecahkan masalah, kerja tim, dan berpikir strategis. Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa game edukasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keaktifan siswa secara signifikan (Septianing dkk., 2024; Pranoto, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui apakah penerapan pembelajaran berbasis game edukasi dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 182/I Hutan Lindung; dan (2) mendeskripsikan cara penerapan pembelajaran berbasis game edukasi dalam proses pembelajaran IPAS kelas IV.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 182/I Hutan Lindung, Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi, pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 16 orang, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

Tindakan yang diterapkan adalah pembelajaran IPAS yang mengintegrasikan game edukasi, meliputi kuis kelompok interaktif, permainan kartu konsep IPAS, teka-teki bergambar, dan permainan flip bottle pada materi skema kegiatan ekonomi. Setiap pertemuan berlangsung selama 2 × 35 menit.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi terstruktur dengan lembar observasi keaktifan belajar siswa, wawancara semi-terstruktur dengan guru, dan

dokumentasi. Lembar observasi keaktifan memuat lima indikator yang masing-masing dinilai dengan skor 1–4.

Tabel 1 Indikator Keaktifan Belajar Siswa

No	Indikator Keaktifan	Skor (1–4)
1	Keaktifan bertanya	
2	Keaktifan menjawab pertanyaan	
3	Partisipasi dalam diskusi kelompok	
4	Keberanian mengemukakan pendapat	
5	Keaktifan mengerjakan tugas	

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman (1994) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Persentase keaktifan dihitung dengan rumus: $\text{Persentase Keaktifan} = (\text{Jumlah Skor Diperoleh} / \text{Jumlah Skor Maksimal}) \times 100\%$. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 75% siswa mencapai kategori Aktif atau Sangat Aktif.

Tabel 2 Kriteria Penilaian Keaktifan Belajar Siswa

Persentase	Kategori
85% – 100%	Sangat Aktif
75% – 84%	Aktif
60% – 74%	Cukup Aktif
< 60%	Kurang Aktif

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi kondisi keaktifan belajar siswa. Berdasarkan observasi pada bulan Maret–April 2026, proses pembelajaran di kelas IV masih berlangsung secara konvensional dengan metode ceramah tanpa media pembelajaran yang menarik.

Kondisi awal menunjukkan rendahnya keaktifan belajar siswa, yang ditandai dengan: (1) banyak siswa tidak memperhatikan penjelasan guru; (2) siswa kurang aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan; (3) partisipasi dalam diskusi kelompok sangat minim; (4) hampir tidak ada yang berani mengemukakan pendapat; dan (5) sebagian siswa tidak menyelesaikan tugas dengan tuntas. Dari 16 siswa, hanya sekitar 5–6 siswa (kurang dari 40%) yang aktif terlibat.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV mengungkap bahwa guru menyadari rendahnya keaktifan siswa, namun belum pernah mencoba pendekatan pembelajaran berbasis game sebagai alternatif solusi. Kondisi ini menjadi dasar dilaksanakannya tindakan penelitian pada Siklus I.

2. Pelaksanaan Siklus I

a. Perencanaan (Planning)

Peneliti bersama guru menyusun RPP yang mengintegrasikan game edukasi pada mata pelajaran IPAS, menyiapkan game edukasi (kuis kelompok interaktif, kartu konsep IPAS, teka-teki bergambar, permainan flip bottle), lembar observasi keaktifan siswa dan aktivitas guru, LKPD, media papan skor, panduan wawancara, serta lembar catatan lapangan.

b. Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Pelaksanaan Siklus I dilaksanakan dalam beberapa pertemuan, masing-masing 2 × 35 menit. Guru membuka pembelajaran, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan dan aturan game. Pada kegiatan inti, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil (4–5 orang) untuk melaksanakan game edukasi secara berkelompok. Guru memfasilitasi dan memantau jalannya permainan, membimbing diskusi antara kelompok, serta memberikan penguatan verbal secara konsisten. Suasana kelas berubah signifikan; siswa terlihat bersemangat dan saling mendukung anggota kelompoknya.

c. Pengamatan (Observing)

Observer melakukan pengamatan menggunakan lembar observasi keaktifan belajar siswa. Hasil observasi

menunjukkan peningkatan signifikan pada hampir semua indikator keaktifan dibandingkan kondisi awal. Indikator keberanian bertanya dan menjawab mengalami peningkatan paling mencolok; hampir seluruh siswa antusias berpartisipasi. Seluruh 16 siswa telah mencapai kategori Aktif atau Sangat Aktif, melampaui indikator keberhasilan minimal 75% siswa.

d. Refleksi (Reflecting)

Hasil analisis menunjukkan seluruh indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi. Kelebihan: (1) game edukasi berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan; (2) format permainan kelompok efektif meningkatkan partisipasi; (3) guru membangun interaksi dua arah yang lebih aktif. Penelitian dinyatakan berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

3. Rekapitulasi Pra-Siklus dan Siklus I

Tabel 3 Rekapitulasi Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa

Aspek	Pra-Siklus	Siklus I	Ket.
Rata-rata keaktifan kelas	< 40%	> 75%	Naik
Siswa kategori Aktif/Sangat Aktif	5–6 siswa (<40%)	≥12 siswa (≥75%)	Tercapai ✓
Keberanian bertanya	Sangat rendah	Meningkat signifikan	Positif
Partisipasi diskusi	Minim	Hampir semua terlibat	Positif
Antusiasme	Rendah	Tinggi	Positif

belajar

4. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis game edukasi mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 182/I Hutan Lindung secara signifikan. Peningkatan terjadi pada semua indikator yang diamati, dan indikator keberhasilan penelitian berhasil dicapai pada Siklus I.

Peningkatan keaktifan dapat dijelaskan melalui beberapa perspektif teoritis. Pertama, pembelajaran berbasis game edukasi berhasil memenuhi kebutuhan dasar motivasi belajar siswa melalui elemen Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction (teori ARCS Keller). Format permainan yang kompetitif menarik perhatian penuh; konten game yang dikaitkan kehidupan sehari-hari menunjukkan relevansi materi; keberhasilan dalam permainan membangun kepercayaan diri; dan rasa puas mendorong siswa terus terlibat aktif.

Kedua, temuan ini mendukung teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman langsung. Game edukasi yang bersifat

interaktif memungkinkan siswa terlibat aktif dengan konten pembelajaran, bukan sekadar pendengar pasif (Ratnasari & Permana, 2022).

Ketiga, pemilihan game edukasi sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas IV yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget. Siswa usia 9–10 tahun belajar lebih efektif melalui pengalaman konkret, visual, dan interaktif. Game edukasi dengan unsur kompetisi kelompok sangat sesuai karakteristik tersebut (Septianti & Afiani, 2020).

Keempat, kolaborasi yang baik antara peneliti dan guru kelas menjadi faktor pendukung keberhasilan yang penting. Guru menunjukkan komitmen tinggi dalam mengintegrasikan game edukasi dan memberikan penguatan verbal secara konsisten.

Temuan ini sejalan dengan Pranoto (2020) yang mencatat peningkatan keaktifan dari 45% menjadi 82%, dan Septianing dkk. (2024) yang mencatat kenaikan partisipasi aktif dari 38% menjadi 79% melalui game-based learning. Hal ini memperkuat bahwa pembelajaran berbasis game edukasi merupakan strategi efektif yang dapat diterapkan lintas mata pelajaran di

sekolah dasar, termasuk IPAS dalam Kurikulum Merdeka.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan: (1) Penerapan pembelajaran berbasis game edukasi terbukti efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 182/I Hutan Lindung; indikator keberhasilan minimal 75% siswa berkategori Aktif atau Sangat Aktif berhasil dicapai pada Siklus I. (2) Penerapan dilakukan secara terstruktur dalam tiga tahap: kegiatan awal berupa penjelasan aturan game dan apersepsi; kegiatan inti berupa pelaksanaan game edukasi berkelompok, diskusi hasil, dan penguatan materi; kegiatan akhir berupa refleksi dan penarikan kesimpulan. (3) Peningkatan terjadi pada semua indikator keaktifan yang diamati, mencakup bertanya, menjawab, berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan mengerjakan tugas.

Saran: Bagi guru, diharapkan terus mengembangkan pembelajaran berbasis game edukasi sebagai strategi inovatif pada mata pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka. Bagi kepala sekolah, diharapkan memberikan

dukungan dalam mengembangkan pembelajaran inovatif melalui program pelatihan dan penyediaan sumber daya. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan penelitian ini dengan menambah jumlah siklus atau mengkombinasikan game edukasi dengan media pembelajaran digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, W., & Nisa, S. (2024). Analisis keefektifan metode game edukatif terhadap keaktifan dan kerja sama siswa sekolah dasar. *TSAQOFAH*, 4(4), 3137–3147.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Victoria: Deakin University Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Thousand Oaks: Sage Publications.
- Nurfauzi, B., Karmila, S. H., & Nugraha, R. G. (2022). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran inovatif berbasis teknologi di sekolah dasar. *Khazanah Pendidikan*, 16(2), 45–55.

- Pahleviannur, R. S. (2022). Penelitian tindakan kelas. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan game based learning quizizz untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25–38.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Ratnasari, A. D., & Permana, I. (2022). Penerapan problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 261–270.
- Septiani, T., Febrianti, N., Maulana, A., & Rahmat, A. (2024). Pengaruh model pembelajaran game based learning terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Kependidikan*, 10(2), 216–232.
- Septianing, I., Melati, L., Cantika, N. D., & Destiani, W. (2024). Pengaruh penerapan game based learning terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 94–103.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya memahami karakteristik siswa sekolah dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 7–17.
- Ulfa, E. M., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi game based learning untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355.
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 310–324.