

**PENGARUH GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL
TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI MAGNET, LISTRIK DAN TEKNOLOGI
BAGI KEHIDUPAN PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 13 CURIO**

Alief Muhammad¹, Dian Firdiani², Hasan³, Muh. Idham Haliq⁴, Fuad Danindra⁵

¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Enrekang

1alief4607@gmail.com , 2dianfirdiani1@gmail.com , 3achank.hasan80@gmail.com

, 4muhidhamhalik@gmail.com , 5fuadgarege@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of fifth-grade students in Science and Social Studies (IPAS) at SD Negeri 13 Curio. Teacher-centered learning and the lack of innovative learning models and media have caused students to be less active during the learning process. This study aimed to determine the effect of Game Based Learning assisted by audio-visual media on students' learning outcomes in magnetism, electricity, and technology for life topics. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a One Group Pretest-Posttest Design. The sample consisted of 21 students selected through saturated sampling techniques. Data were collected through pretests and posttests and analyzed using descriptive statistics and the Wilcoxon Signed Rank Test. The results showed that the mean pretest score was 61.90 and increased to 91.43 in the posttest. The Wilcoxon test yielded a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_1 was accepted. Therefore, Game Based Learning assisted by audio-visual media had a positive and significant effect on students' IPAS learning outcomes.

Keywords: Game Based Learning, Audio Visual Media, Learning Outcomes, IPAS, Elementary School.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SD Negeri 13 Curio. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta kurangnya pemanfaatan model dan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model Game Based Learning berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar materi magnet, listrik, dan teknologi bagi kehidupan peserta didik kelas V SD Negeri 13 Curio. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental melalui desain One Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian berjumlah 21 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Analisis data menggunakan statistik

deskriptif dan statistik inferensial dengan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest peserta didik sebesar 61,90 dan meningkat menjadi 91,43 pada posttest. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, penerapan Game Based Learning berbantuan media audio visual berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 13 Curio.

Kata Kunci: Game Based Learning, Media Audio Visual, Hasil Belajar, IPAS, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang berperan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi diri, keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan memecahkan masalah yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran diarahkan pada pengembangan kompetensi peserta didik melalui pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membangun pemahaman peserta didik terhadap fenomena alam dan

kehidupan sosial di sekitarnya. Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga kemampuan berpikir ilmiah, pemecahan masalah, serta pengambilan keputusan berdasarkan fakta yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 13 Curio, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Sebagian peserta didik mengalami kesulitan memahami materi yang diajarkan, khususnya pada materi magnet, listrik, dan teknologi bagi kehidupan. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran

yang menarik dan interaktif masih terbatas sehingga motivasi belajar peserta didik belum berkembang secara optimal.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran adalah penerapan model Game Based Learning (GBL). Game Based Learning merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Model ini mampu meningkatkan motivasi belajar karena peserta didik terlibat secara aktif dalam berbagai aktivitas yang menuntut partisipasi dan kerja sama.

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran juga dapat membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak. Media audio visual memadukan unsur suara dan gambar sehingga informasi dapat diterima melalui lebih dari satu indera. Menurut teori pembelajaran multimedia, penggunaan media audio visual dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena

informasi disajikan melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan.

Kombinasi antara Game Based Learning dan media audio visual diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Game Based Learning berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS materi magnet, listrik, dan teknologi bagi kehidupan peserta didik kelas V SD Negeri 13 Curio.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design. Pada desain ini, peserta didik diberikan tes awal (pretest), kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model Game Based Learning berbantuan media audio visual, dan selanjutnya diberikan tes akhir (posttest).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 13 Curio Kabupaten Enrekang pada semester ganjil Tahun Ajaran

2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 21 orang. Karena jumlah populasi relatif kecil, seluruh populasi dijadikan sampel penelitian menggunakan teknik sampling jenuh.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui gambaran hasil belajar peserta didik dan statistik inferensial menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar peserta didik. Prosedur pengolahan data diterapkan untuk menguji sejauh mana signifikansi dampak implementasi model GBL berbasis media audio-visual terhadap capaian belajar murid. Data yang diuji merupakan akumulasi skor pre-test serta post-test siswa, yang selanjutnya dikalkulasi memakai teknik statistik deskriptif maupun inferensial.

Tahapan penafsiran data ini menjadi bagian krusial dalam penelitian yang dijalankan setelah seluruh informasi penunjang untuk menjawab rumusan masalah terkumpul secara lengkap. Ketepatan serta ketajaman pemilihan instrumen

analisis ini sangat menentukan validitas simpulan akhir yang ditarik (Millah & Arobiah, 2023).

Formulasi spesifik yang diterapkan dalam studi ini yaitu One-Group Pretest-Posttest Design. Mengacu pada penjelasan Sugiyono (2022), skema One-group Pretest-Posttest design merupakan rancangan riset yang melibatkan pengukuran awal (pretest) sebelum subjek diberikan intervensi. Setelah periode perlakuan atau treatment selesai diberikan, barulah dilakukan pengukuran akhir (posttest). Model One-group Pretest-Posttest ini merupakan bagian dari klasifikasi Pre-Experimental Design. Menurut Christensen (dalam Seniati dkk., 2005), “metode ini juga kerap diistilahkan sebagai before-after design. Pada penerapannya, variabel terikat pada subjek diukur terlebih dahulu di awal penelitian. Setelah intervensi atau manipulasi selesai diberikan, variabel terikat tersebut kembali diukur menggunakan alat evaluasi yang identik”. Lebih lanjut, Suherman (2013) memaparkan tiga karakteristik utama dari One Group Pretest-Posttest Design (Rancangan pra dan pos tes pada kelompok tunggal).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model Game Based Learning berbantuan media audio visual.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Rata-rata
Pretest	21	40	80	61,90
Posttest	21	80	100	91,43

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum perlakuan sebesar 61,90. Setelah diberikan perlakuan menggunakan model Game Based Learning berbantuan media audio visual, rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 91,43. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Tabel 2. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Keterangan	N
Negative Ranks	0
Positive Ranks	21
Ties	0
Z	-4,025
Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan Game Based Learning berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning berbantuan media audio visual mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 61,90 pada pretest menjadi 91,43 pada posttest. Selain itu, seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai setelah mengikuti pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena Game Based Learning memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses

pembelajaran. Melalui aktivitas permainan edukatif, peserta didik terdorong untuk berpartisipasi, bekerja sama, dan menyelesaikan tantangan yang diberikan selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Selain model pembelajaran yang menarik, penggunaan media audio visual turut mendukung keberhasilan pembelajaran. Media audio visual membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak melalui penyajian gambar, animasi, dan video pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik lebih mudah memahami materi magnet, listrik, dan teknologi bagi kehidupan yang sebelumnya dianggap sulit.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Rahmania dkk. yang menyatakan bahwa Game Based Learning mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif. Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Mayer bahwa penggunaan media audio visual dapat

meningkatkan pemahaman peserta didik karena informasi disampaikan melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan.

Dengan demikian, kombinasi Game Based Learning dan media audio visual terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik sekolah dasar. Model ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik.

Pasca-pemberian perlakuan menggunakan model Game-Based Learning berbantuan media audio-visual dioptimalkan, performa akademik siswa kelas V mengalami eskalasi yang signifikan. Evaluasi akhir mencatat lonjakan nilai rata-rata kelas menjadi 91,43, dengan rentang perolehan skor yang terkonsentrasi secara dominan antara nilai minimal 80 hingga capaian maksimal mutlak 100. Temuan empiris ini membuktikan bahwa hampir semua peserta didik di dalam kelas mampu meraih kriteria tuntas dengan penguasaan materi yang sangat tinggi pasca-kegiatan pembelajaran interaktif dilakukan. Di samping itu, penyusutan indeks standar deviasi menjadi 6,735

mengonfirmasi bahwa sebaran hasil belajar siswa pasca-perlakuan bersifat homogen atau kompetensinya menjadi jauh lebih merata. Komparasi mendalam antara capaian data pre-test dan post-test membuktikan adanya tren peningkatan yang konsisten, baik dari segi akumulasi nilai rata-rata maupun homogenitas persebaran datanya. Dengan demikian, penerapan strategi pengajaran baru ini terbukti efektif dalam mempermudah siswa menginternalisasi serta memahami materi pembelajaran secara substansial, jika dikomparasikan dengan efektivitas pendekatan konvensional yang digunakan sebelumnya.

Selain itu, teori pembelajaran multimedia dari Richard Mayer yang menegaskan bahwa pemanfaatan instrumen audio-visual mampu mengakselerasi pemahaman karena informasi disajikan melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan. Hal ini membantu peserta didik dalam mengolah informasi secara lebih leluasa dan efektif.

Model Game Based Learning juga diperkuat oleh teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa unsur permainan terbukti mampu

menstimulus keterlibatan aktif serta minat belajar peserta didik sepanjang proses instruksional. Menurut Malone Thomas, elemen tantangan, kompetisi, dan penghargaan dalam permainan mampu meningkatkan motivasi intrinsik.

Hasil penelitian ini juga berjalan linear dengan studi yang dipublikasikan oleh Sari (2021), yang menunjukkan bahwa pengintegrasian GBL sukses mendongkrak hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Dampak positif tersebut ditandai dengan perubahan sikap murid yang menjadi jauh lebih aktif, responsif, serta antusias sepanjang kegiatan akademik di kelas berlangsung.

Penelitian lain oleh Pratama dan Wulandari (2022) mengonfirmasi bahwa pemanfaatan media audio-visual berkontribusi nyata dalam memperkuat pemahaman konsep IPA siswa di tingkat sekolah dasar. Penggunaan instrumen ini dinilai sangat membantu anak dalam mencerna materi pelajaran yang semula bersifat abstrak menjadi representasi visual konkret yang dikemas lewat tayangan animasi interaktif.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan Game Based Learning berbantuan media audio visual berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 13 Curio.

Rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat dari 61,90 pada pretest menjadi 91,43 pada posttest. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga terdapat pengaruh yang signifikan setelah penerapan model pembelajaran tersebut.

Model Game Based Learning berbantuan media audio visual dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). Metode Penelitian Kualitatif. Makassar: Syakir Media Press.
- Amnah, Rahmi, & Mellisa. (2022). Pelatihan Pelatihan Model Active Learning Dan Cooperative Learning Di SMPN34 Pekanbaru.
- Community Education Engagement Journal, 3(2), 81–87.
- Aiken, L. R. (1985). Three coefficients for analyzing the reliability and validity of ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45(1), 131–142.
- Asmaka, R. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Balen Tahun Pelajaran 2018/2019 [Skripsi, IKIP PGRI Bojonegoro]. Repositori IKIP PGRI Bojonegoro.
- Amran, M., Trophy, A. E., & Kadir, A. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Inpres 12/79 Polewali. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(2), 276–293.
- Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, G. W. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 799–812.
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran Ipas Pada Kurikulum Merdeka. *JPGSD*, 11(9), 1841–1854.

- Anggita, A. D., Subekti, E. E., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ipa Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 78–84.
- Anuraga, G., Indrasetianingsih, A., & Athoillah, M. (2021). Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar Dengan Software R. *Jurnal BUDIMAS*, 3(2), 327–334.
- Fadillah, M. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual Di Kelas Rendah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 1–11.
- Farhana, H., Awiria, & Muttaqien, N. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. IC Publisher.
- Fatmawati, L. W., Suryanti, H. H. S., & Widyaningrum, R. (2021). Analisis Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Sinektik*, 4(1), 71– 79.
- Fauziyah, A., Sakinah, Z. A., Mariyanto, & Juansah, D. E. (2023). Instrumen Tes Dan Non Tes Pada Penelitian. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3).
- Fauzi, A. (2024). Pengaruh pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 15–23.
- Firmansyah, E., & Okianna. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Active Learning Tipe Team Quiz Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(2), 73–82.
- Gunawan, I. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Rahmania, N., dkk. (2024). Implementasi Game Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 5(1), 45–57.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2022). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Wulandari, S., & Safitri, R. (2024). Game Based Learning sebagai Inovasi Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 20–30.
- Zuliani, A., dkk. (2023). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah

Dasar. Jurnal Pendidikan
Dasar Nusantara, 7(2), 155–
166.