

**PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* (GBL) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V DI SDN 008
SUKARAJA KUANTAN SINGINGI**

Rindi Maivina¹, Dea Mustika²

PGSD FKIP Universitas Islam Riau¹

Dosen PGSD FKIP Universitas Islam Riau²

Alamat e-mail: ¹ rindimaivina@student.uir.ac.id, ² deamustika@edu.uir.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas VB SDN 008 Sukaraja melalui penerapan model Game Based Learning (GBL). Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat dan hasil belajar siswa yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang membosankan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Pada siklus I, tingkat ketuntasan siswa mencapai 75% dengan nilai rata-rata 77,9. Setelah perbaikan dalam siklus II, ketuntasan meningkat menjadi 90% dengan nilai rata-rata 82,4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar IPA. Model ini menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk lebih memahami materi secara mandiri dan kolaboratif. Dengan demikian, GBL dapat menjadi alternatif inovatif yang relevan dalam implementasi Kurikulum Merdeka di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Game Based Learning, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Alam, Sekolah Dasar, PTK

ABSTRACT

This study aims to improve the science learning outcomes of fifth-grade students at SDN 008 Sukaraja through the implementation of the Game Based Learning (GBL) model. The research was motivated by low student interest and learning outcomes due to conventional teaching methods that lack variation. This Classroom Action Research (CAR) employed the Kemmis and McTaggart model in two cycles. Data were collected through observation, interviews, documentation, and learning outcome tests. In the first cycle, student mastery reached 75% with an average score of 77.9. After improvements in the second cycle, mastery increased to 90% with an average score of 82.4. The results indicate that the implementation of the Game Based Learning model effectively enhances student engagement and learning outcomes in science. This model creates an active, enjoyable learning atmosphere and motivates students to understand the material independently and collaboratively. Therefore, GBL can serve as an innovative alternative aligned with the Merdeka Curriculum implementation at the elementary school level.

Keywords: Game Based Learning, Learning Outcomes, Science, Elementary School, Classroom Action Research

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peran vital dalam membangun masa depan bangsa, terutama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) Indonesia. Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah proses sadar dan terencana yang menciptakan suasana belajar aktif untuk mengembangkan potensi peserta didik. Dalam konteks ini, belajar dan pembelajaran tidak bisa dipisahkan karena merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik guna meningkatkan kemampuan mereka.

Belajar adalah proses sadar untuk memperoleh pengalaman dan keterampilan baru (Sartika et al., 2022). Amral & Asmar (2020) menyebutkan bahwa belajar membawa dampak positif bagi individu melalui perolehan ilmu, peningkatan perilaku, dan pengembangan kemampuan. Pembelajaran yang baik, menurut Ikhsani et al. (2023), adalah yang mampu melibatkan anak secara aktif, kreatif, menyenangkan, dan memenuhi tujuan pendidikan.

Salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yang berfungsi membantu siswa memahami diri sendiri dan lingkungannya. Widodo (2021) menyatakan bahwa pembelajaran IPA memungkinkan siswa bertindak bijaksana terhadap alam. Hal ini menuntut keterlibatan aktif peserta didik melalui pertanyaan dan eksplorasi terhadap fenomena alam. Minat dan motivasi menjadi faktor penting dalam proses ini. Sihite & Situmorang (2024) menyebut minat sebagai ketertarikan untuk melakukan aktivitas tanpa paksaan, sedangkan Herwati et al. (2023) menjelaskan motivasi sebagai dorongan internal untuk mencapai tujuan tertentu. Agatha & Mustika (2024) menegaskan bahwa motivasi sangat berpengaruh dalam pembelajaran IPA. Minat dan motivasi yang tinggi akan mendorong peserta didik lebih aktif dan fokus dalam memahami materi.

Selanjutnya, hasil belajar menjadi tolok ukur dari efektivitas proses pembelajaran. Menurut Nirmala et al. (2024), hasil belajar mencakup aspek pengetahuan, emosi, dan keterampilan yang diukur sesuai kurikulum. Tes digunakan

sebagai alat evaluasi untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mencapai standar yang ditentukan.

Namun, realita di lapangan menunjukkan tantangan serius. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V SDN 008 Sukaraja pada 30 Januari 2025, diketahui bahwa minat siswa terhadap pelajaran IPA rendah karena model pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan kurang variatif. Hal ini menyebabkan suasana kelas membosankan, kurang interaktif, serta tidak mampu mengembangkan kerja sama, pemikiran kritis, maupun daya ingat siswa. Dauly et al. (2024) menyatakan bahwa rendahnya pemahaman guru terhadap variasi model pembelajaran dan minimnya penggunaan media turut memper-buruk situasi ini.

Akibatnya, hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA rendah. Di SDN 008 Sukaraja, nilai KKM untuk IPA adalah 75. Dari 29 siswa kelas V, hanya 68% yang mencapai nilai tuntas, sementara 32% belum memenuhi KKM. Rahmi & Nurlizawati (2023) serta Syafitri et al. (2024) sepakat bahwa kurangnya variasi pembelajaran menyebabkan hasil

belajar menurun. Afrianti (2024) juga mengaitkan rendahnya hasil belajar dengan kurangnya motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pelajaran.

Untuk menjawab tantangan tersebut, perlu adanya inovasi pembelajaran. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah Game Based Learning (GBL). GBL adalah pendekatan yang menggabungkan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran. Model ini bertujuan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Menurut Putri & Firdaus (2025), GBL menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Ansori & Fathir (2024) menambahkan bahwa GBL mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Keunggulan GBL terletak pada kemampuannya mendorong partisipasi aktif peserta didik, melatih keterampilan literasi, serta berfungsi sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif. Materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan diingat, sehingga efektivitas pembelajaran meningkat (Oktavia, 2022). GBL juga mendorong siswa berpikir mandiri dan mengembangkan kreativitas serta keterampilan berpikir

kritis (Karaman et al., 2022). secara nyata meningkatkan hasil
 Penelitian Carli Wiseza et al. (2023) belajar siswa.
 menunjukkan bahwa GBL dapat

Tabel 1. Sintak Game Based Learning

Fase – fase	Aktivitas Siswa dan Guru
Fase 1: Memilih game yang sesuai topik pembelajaran.	Guru menyesuaikan pilihan permainan agar sesuai dengan pokok bahasan pelajaran.
Fase 2: Penjelasan konsep	Guru memberikan penjelasan mengenai konsep materi yang akan diajarkan dengan bantuan game.
Fase 3: Penyampaian aturan main game	Guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilaksanakan.
Fase 4: Pelaksanaan game	Siswa menggunakan media yang telah ditentukan sebelumnya untuk melakukan kegiatan bermain game. Observasi, intervensi, dan pengelolaan kelas pengelolaan merupakan tiga cara utama guru berpartisipasi aktif dalam kegiatan tersebut
Fase 5: Merangkum pengetahuan	Siswa membuat kesimpulan dari pengetahuan yang di dapatkan melalui permainan yang telah dimainkan
Fase 6: Melakukan refleksi	Guru serta siswa melakukan refleksi dari hasil pembelajaran.

Sumber: Hardianto dan Irwan (dalam Santoso et al., 2022)

Dengan mempertimbangkan berbagai keunggulan tersebut, peneliti tertarik mengeksplorasi apakah penerapan Game Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V. Oleh karena itu, penelitian ini diangkat dengan judul “Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V di SDN 008 Sukaraja Kuantan Singingi.”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas V-B SDN 008 Sukaraja melalui penerapan model *Game Based Learning* (GBL). Penelitian dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas menggunakan model PTK dari Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan berulang: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pendekatan yang

digunakan adalah gabungan antara kualitatif dan kuantitatif, di mana pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami proses pembelajaran melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa melalui tes.

Lokasi penelitian berada di SDN 008 Sukaraja, Kecamatan Logas Tanah Darat, Kabupaten Kuantan Singingi, Riau. Sekolah ini dipilih karena rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA, minat belajar yang kurang, serta dominasi metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton. Selain itu, adanya dukungan dari pihak sekolah dan keterbukaan guru terhadap inovasi pembelajaran menjadi faktor pendukung pelaksanaan penelitian. Penelitian dilaksanakan selama dua bulan, yakni dari Januari hingga Maret 2025, yang disesuaikan dengan jadwal kegiatan belajar semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V-B yang berjumlah 29 orang, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 15 siswi perempuan. Guru kelas bertindak

sebagai pelaksana tindakan pembelajaran menggunakan model GBL, sedangkan peneliti berperan sebagai pengamat. Penelitian ini difokuskan pada peningkatan hasil belajar serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran khususnya pada materi "Organ Pernapasan Manusia". Rendahnya persentase ketuntasan belajar sebelumnya menjadi dasar pentingnya penerapan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif seperti GBL.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Siklus I

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I dimulai dengan tahap perencanaan yang matang oleh peneliti dan guru kelas VB SDN 008 Sukaraja. Tahap ini melibatkan identifikasi masalah utama, yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan temuan awal tersebut, peneliti merancang modul ajar dengan pendekatan pembelajaran berbasis permainan atau game based learning (GBL) yang bertujuan meningkatkan antusiasme belajar

siswa. Modul ajar ini dirancang dengan materi organ pencernaan manusia dan dilengkapi dengan media permainan seperti teka-teki silang dan permainan Rolling Bottle. Sebelum digunakan, seluruh perangkat pembelajaran dikonsultasikan terlebih dahulu dengan guru kelas untuk memperoleh masukan dan memastikan kesesuaian dengan kondisi siswa.

Tahapan pelaksanaan siklus I dilakukan dalam dua pertemuan yang berlangsung pada tanggal 15 dan 17 Mei 2025. Pada pertemuan pertama, pembelajaran diawali dengan kegiatan apersepsi, pemaparan tujuan pembelajaran, serta pemutaran video edukatif terkait sistem pencernaan. Guru menjelaskan aturan permainan dan membagi siswa ke dalam dua kelompok besar. Meskipun antusiasme siswa cukup tinggi, sebagian besar masih terlihat pasif dan canggung dalam memahami alur permainan. Pada pertemuan kedua, kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan pelaksanaan permainan Rolling Bottle, di mana siswa bergiliran menjawab soal yang diarahkan oleh putaran botol dan menuliskan jawabannya pada TTS di

papan tulis. Aktivitas ini bertujuan untuk melatih pemahaman konsep melalui cara yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru selama siklus I, pelaksanaan pembelajaran telah sesuai dengan langkah-langkah GBL, meskipun masih terdapat beberapa kekurangan. Guru cukup aktif dalam menjelaskan materi dan mengarahkan jalannya permainan, namun belum sepenuhnya mampu memfasilitasi diskusi kelompok secara efektif. Selain itu, guru kurang memberikan penguatan secara verbal dan tidak selalu mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan atau mengelaborasi jawaban mereka. Hal ini berdampak pada keterbatasan interaksi yang terjadi selama proses belajar, yang kemudian memengaruhi pencapaian hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Dari sisi observasi aktivitas siswa, sebagian besar menunjukkan antusiasme yang cukup baik, terutama saat permainan dimulai. Mereka merespon pertanyaan guru dengan semangat dan menunjukkan minat dalam menyimak tayangan video serta berpartisipasi menjawab soal. Namun demikian, masih ada

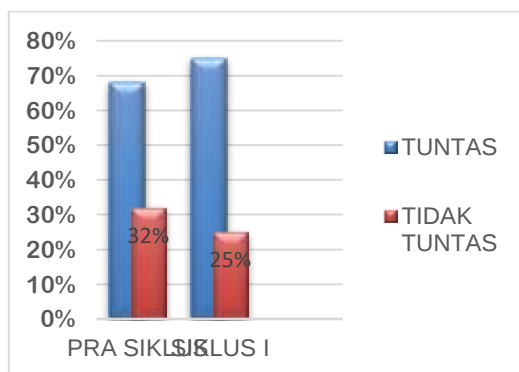
siswa yang tampak ragu, kurang percaya diri, dan belum terbiasa dengan konsep pembelajaran berbasis permainan. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang kesulitan memahami aturan permainan dan kurang aktif dalam diskusi kelompok. Beberapa siswa juga cenderung pasif

saat diminta untuk menyampaikan rangkuman atau menjawab soal evaluasi.

Setelah pelaksanaan dua kali pertemuan pada siklus I, peneliti melakukan pengukuran hasil belajar siswa.

Tabel 2. Persentase Pencapaian Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas VB Pada Siklus I

Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	22	75%
Belum Tuntas	7	25%



Grafik 1. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan evaluasi, diperoleh nilai rata-rata pengetahuan sebesar 73,4, keterampilan 80, dan sikap 80. Secara keseluruhan, nilai akhir yang diperoleh siswa pada siklus I adalah rata-rata 77,89. Dari 29 siswa yang mengikuti pembelajaran, sebanyak 22 siswa (75%) dinyatakan tuntas, sementara 7 siswa (25%) belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan

dibandingkan kondisi awal, namun belum memenuhi target minimal ketuntasan klasikal sebesar 80%.

Refleksi pada akhir siklus I menunjukkan bahwa penggunaan model GBL telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Namun, masih terdapat beberapa aspek penting yang harus diperbaiki, antara lain penguatan materi, keterlibatan aktif

siswa dalam diskusi, serta penyusunan aturan permainan yang lebih rinci. Selain itu, perlu adanya strategi untuk mendorong siswa yang pasif agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan memperhatikan hasil refleksi ini, peneliti kemudian menyusun perencanaan siklus II yang diharapkan mampu menjawab kekurangan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Siklus II

Pada pelaksanaan siklus II, peneliti menyusun kembali perencanaan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. Penyusunan modul ajar kembali difokuskan pada materi gangguan sistem pencernaan manusia, yang disusun lebih interaktif dan menarik. Perangkat pembelajaran yang disiapkan meliputi modul ajar, LKPD, soal evaluasi, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta media permainan Rolling Bottle yang telah diperbarui dengan aturan yang lebih jelas. Seluruh perangkat disesuaikan agar lebih mudah dipahami oleh siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Selain itu,

peneliti dan guru juga sepakat menambahkan strategi ice breaking dan diskusi kelompok untuk menjaga konsentrasi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan dalam dua pertemuan, yakni pada tanggal 23 dan 26 Mei 2025. Pada pertemuan pertama, guru memulai kegiatan dengan memperkenalkan topik gangguan sistem pencernaan melalui tayangan video berita terkini. Video ini menjadi pemantik diskusi siswa tentang pentingnya menjaga kesehatan pencernaan. Setelah itu, guru menjelaskan alur permainan Rolling Bottle yang digunakan dalam sesi pembelajaran dan memberikan contoh simulasi. Siswa mulai menunjukkan peningkatan pemahaman dan keaktifan dalam menjawab pertanyaan pemantik. Antusiasme siswa terlihat lebih tinggi dibandingkan siklus sebelumnya, dan mereka lebih siap mengikuti kegiatan permainan dengan peran aktif.

Pada pertemuan kedua, kegiatan inti difokuskan pada pelaksanaan permainan Rolling Bottle. Siswa tampak lebih percaya diri dan tidak canggung saat memutar

botol serta menjawab soal yang mereka dapatkan. Diskusi kelompok berjalan lancar, dan siswa terlihat saling bekerja sama dalam menyelesaikan soal. Guru memberikan bimbingan kepada kelompok yang memerlukan bantuan serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Setelah permainan selesai, siswa menyusun rangkuman materi yang telah dipelajari, mengerjakan soal evaluasi secara individu, dan menyampaikan hasil kerja kelompok mereka. Guru juga memberikan penguatan terhadap materi serta menyampaikan refleksi bersama siswa mengenai pengalaman belajar.

Hasil observasi guru pada siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dalam hal kemampuan mengelola kelas, memberi penguatan, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif. Guru aktif memberikan motivasi dan merespon pertanyaan siswa dengan baik. Strategi diskusi kelompok dan pemanfaatan media visual berhasil meningkatkan pemahaman siswa. Guru juga lebih sistematis dalam

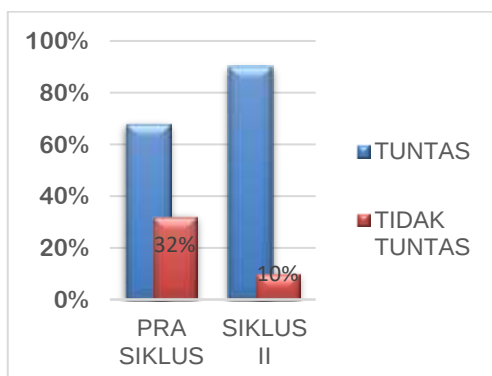
menjelaskan aturan permainan dan menyimpulkan materi pembelajaran. Selain itu, guru memberikan apresiasi kepada kelompok terbaik, yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Aktivitas pembelajaran berjalan lebih tertib dan terorganisir dengan baik dibandingkan siklus I.

Observasi terhadap aktivitas siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan peningkatan keaktifan dan partisipasi. Mereka merespons dengan baik setiap instruksi yang diberikan guru, menjawab pertanyaan dengan semangat, dan bekerja sama dalam kelompok. Beberapa siswa yang sebelumnya pasif kini mulai terlibat lebih aktif dalam proses belajar. Permainan Rolling Bottle menjadi media yang efektif untuk memotivasi mereka belajar secara menyenangkan. Antusiasme siswa terlihat saat mereka mengikuti permainan, menyelesaikan TTS, dan mengerjakan LKPD serta evaluasi. Pembelajaran berbasis permainan berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan kolaboratif.

Tabel 3. Persentase Pencapaian Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas VB Pada Siklus II

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
----------	--------------	------------

Tuntas	22	75%
Belum Tuntas	7	25%



Grafik 2. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus II, nilai rata-rata aspek pengetahuan siswa meningkat menjadi 81,43, keterampilan menjadi 83, dan sikap menjadi 85. Nilai akhir rata-rata siswa mencapai 82,43, dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 90% atau sebanyak 26 siswa dari 29 siswa mencapai nilai tuntas. Hanya 3 siswa (10%) yang belum mencapai KKM. Pencapaian ini menunjukkan bahwa target keberhasilan penelitian, yaitu ketuntasan minimal 80%, telah terlampaui. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menghentikan tindakan pada siklus II karena indikator keberhasilan telah tercapai secara optimal.

Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas (PTK) ini menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning (GBL) dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas VB SDN 008 Sukaraja. Peningkatan tersebut terlihat dari proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi hasil belajar.

Perencanaan Model Game Based Learning dalam Pembelajaran IPAS

Perencanaan pembelajaran berbasis model Game Based Learning (GBL) dilakukan secara sistematis dimulai dengan penyusunan modul ajar. Modul dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran aktif dengan pendekatan yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Purwanti dkk. (2022) yang menyatakan bahwa

modul harus dirancang secara sistematis, menarik, dan mendorong siswa belajar mandiri. Modul GBL memuat langkah-langkah pembelajaran seperti memilih permainan yang relevan, menjelaskan konsep, menyusun aturan, bermain, merangkum pengetahuan, serta refleksi (Dalimunthe & Syahbudi, 2025).

Pada siklus I, peneliti merancang modul untuk materi organ pencernaan dengan pendekatan permainan teka-teki silang. Tujuan pembelajaran difokuskan pada kemampuan siswa mengidentifikasi dan menjelaskan fungsi organ pencernaan. Peneliti juga menetapkan alur kegiatan mulai dari kegiatan awal, inti, hingga penutup, dilengkapi dengan LKPD, evaluasi, pengayaan, dan refleksi. Modul juga mencantumkan indikator capaian, serta menyesuaikan dengan profil pelajar Pancasila.

Pada siklus II, perencanaan lebih difokuskan pada materi gangguan pencernaan manusia. Penyusunan modul tetap menggunakan struktur yang sama, namun lebih menekankan pada analisis gejala dan penyebab gangguan

pencernaan. Pertanyaan pemantik juga disiapkan untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa sejak awal. Penyusunan tujuan pembelajaran dilakukan secara spesifik agar siswa mampu menjelaskan pengertian, gejala, dan penyebab gangguan pencernaan.

Setiap modul dilengkapi dengan lampiran berupa bahan bacaan, media pembelajaran, glosarium, hingga daftar pustaka, yang berfungsi sebagai sumber belajar tambahan. Evaluasi dilakukan melalui LKPD dan soal evaluasi. Refleksi guru dan siswa dijadikan dasar revisi untuk siklus selanjutnya. Dengan demikian, perencanaan pembelajaran berbasis GBL ini memberikan kerangka yang matang dan fleksibel untuk pelaksanaan di kelas.

Penerapan Model Game Based Learning dalam Pembelajaran IPAS

Pelaksanaan model Game Based Learning dilakukan melalui langkah-langkah terstruktur, dimulai dengan pemilihan permainan yang relevan. Pada siklus I dan II, permainan yang digunakan adalah teka-teki silang dan rolling bottle yang

menyesuaikan dengan materi. Menurut Amalia et al. (2021), penggunaan teka-teki silang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Kegiatan ini memberikan ruang partisipasi aktif bagi seluruh siswa.

Setelah permainan dipilih, guru menjelaskan konsep materi yang akan dipelajari, sekaligus mengaitkannya dengan aturan permainan. Penjelasan ini penting untuk membangun pemahaman awal siswa dan mendorong keterlibatan aktif. Seperti dikemukakan Nikmah (2025), peran guru dalam menjelaskan konsep sangat menentukan keberhasilan permainan edukatif. Guru juga memastikan siswa memahami aturan dengan jelas sebelum permainan dimulai.

Saat permainan berlangsung, guru mendampingi dan memfasilitasi siswa. Penguatan konsep dilakukan selama kegiatan permainan, dan siswa diberi kesempatan untuk bekerja secara individu maupun kelompok. Setelah bermain, siswa

mengisi LKPD, menyelesaikan evaluasi, dan mengikuti sesi refleksi. Menurut Vrcelj et al. (2023), pemahaman aturan permainan dan pendampingan guru berperan penting dalam menciptakan keterlibatan optimal siswa.

Penerapan GBL terbukti efektif meningkatkan antusiasme siswa. Pada siklus I, keterlibatan mulai meningkat meskipun belum merata. Beberapa siswa masih kurang percaya diri. Oleh karena itu, pada siklus II, guru lebih aktif memberi motivasi dan apresiasi. Hasilnya, siswa lebih percaya diri, berani bertanya, dan lebih antusias mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan keberhasilan pendekatan GBL dalam membangun keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Hasil Belajar IPAS dengan Penerapan Model Game Based Learning

Evaluasi hasil belajar siswa dilakukan dengan membandingkan nilai sebelum tindakan (pra-siklus), siklus I, dan siklus II.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Per Kategori Tiap Siklus

Kategori	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Persentas e	Frekuensi	Persentas e	Frekuensi	Persentas e

Tuntas	20	68%	22	75%	26	90%
Tidak Tuntas	9	32%	7	25%	3	10%

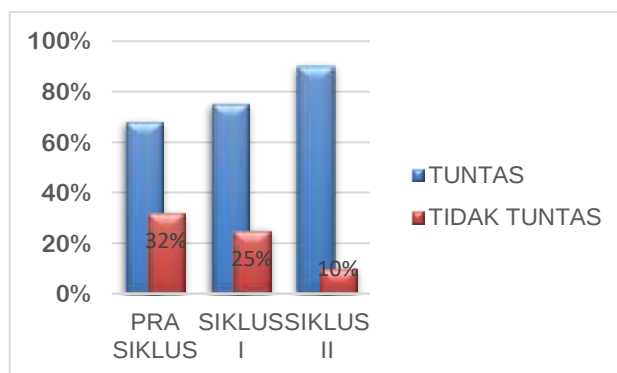
Tabel 5. Perbandingan Rata- Rata Hasil Belajar Setiap Siklus

Pra siklus	Siklus I	Siklus II
74,3	77,9	82,4

Pada pra-siklus, hanya 68% siswa yang mencapai KKM dengan nilai rata-rata 74,3. Setelah tindakan pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 75% dengan rata-rata nilai 77,9. Namun, karena belum mencapai target ketuntasan 80%, maka dilakukan perbaikan melalui siklus II.

Pada siklus II, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan

signifikan. Sebanyak 90% siswa mencapai KKM dengan rata-rata nilai meningkat menjadi 82,4. Ini menunjukkan bahwa penerapan GBL mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Peningkatan ini tak hanya kuantitatif, tetapi juga mencerminkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa selama pembelajaran berlangsung.



Grafik 3. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Tiap Siklus

Grafik dan tabel hasil belajar menunjukkan bahwa tren peningkatan cukup tajam dari pra-siklus hingga siklus II. Peningkatan sebesar 22% dari awal pembelajaran mencerminkan keberhasilan pendekatan GBL. Ketuntasan siswa yang

sebelumnya di bawah standar kini telah melebihi target keberhasilan yang ditentukan (>80%). Hasil ini juga menegaskan bahwa metode GBL sesuai untuk diterapkan di tingkat sekolah dasar.

Penelitian ini sejalan dengan temuan Wati dkk. (2024), Fiqriah dkk. (2025), dan Indriyansyah dkk. (2024) yang menyatakan bahwa GBL mampu meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa. GBL juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta memperkuat rasa percaya diri siswa. Dengan demikian, GBL menjadi alternatif strategi pembelajaran yang relevan dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

E. Kesimpulan

Perencanaan penelitian Tindakan kelas dalam menerapkan model *game based learning* dengan Menyusun modul ajar setelah modul ajar selesai evaluasi modul ajar dilakukan untuk mengetahui layak tidaknya modul tersebut untuk digunakan. Hasil evaluasi modul ajar pada siklus I menunjukkan skor 90 sedangkan pada siklus II skor sebesar 93,1 yang mana modul tersebut layak digunakan. Selain itu membut media pembelajaran berupa teka teki silang untuk mendukung permainan.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas penerapan model *game based learning* yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa

kelas VB SDN008 Sukaraja, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan model *game based learning* adalah sesuatu yang baru dan dapat dikatakan berhasil untuk diterapkan pada pembelajaran IPA di kelas VB.

Penerapan *game based learning* ini mampu membantu memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari selalu bertambahnya nilai rata rata kelas dan jumlah siswa yang tuntas pada setiap siklus. Pada siklus I, nilai rata-rata kelas menjadi 77,9 dengan 75% siswa tuntas dan meningkat menjadi 82,4 dengan 90% siswa tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, D. (2024). *Pengaruh Minat dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA*. Jurnal Pendidikan Dasar, 15(1), 45–53.
- Agatha, S., & Mustika, Y. (2024). *Motivasi Belajar dan Implikasinya terhadap Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 19(2), 88–95.
- Amral, S., & Asmar, R. (2020). *Belajar sebagai Proses Perubahan: Tinjauan dari Aspek Perilaku dan Kognitif*. Jurnal Psikologi Pendidikan, 7(2), 101–110.

- Ansori, M., & Fathir, M. (2024). *Efektivitas Model Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 11(3), 113–121.
- Carli Wiseza, T., Andari, N., & Wulandari, R. (2023). *Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Anak, 6(4), 234–243.
- Dalimunthe, D., & Syahbudi, I. (2025). *Strategi Penyusunan Modul Ajar Berbasis GBL dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka*. Jurnal Guru Cerdas, 13(1), 55–63.
- Dauliy, S., Hidayat, D., & Ramadhani, R. (2024). *Kesiapan Guru dalam Menghadapi Tantangan Kurikulum Baru: Studi Kasus Pembelajaran IPA*. Jurnal Pendidikan Profesional, 10(1), 40–49.
- Fiqriah, M., Saefulloh, A., & Tania, R. (2025). *Penerapan Model Game Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, 7(1), 76–84.
- Herwati, D., Nugroho, A., & Febrina, A. (2023). *Motivasi Belajar dan Kaitannya dengan Pencapaian Akademik*. Jurnal Pendidikan Karakter, 14(3), 112–119.
- Ikhsani, N., Dewi, F., & Putra, R. (2023). *Karakteristik Pembelajaran Menyenangkan dan Aktif di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 8(2), 78–85.
- Karaman, C., Yilmaz, B., & Erdem, M. (2022). *Game-Based Learning in Primary Science Education: Enhancing Critical Thinking Skills*. International Journal of Educational Research Review, 7(1), 1–10.
- Nikmah, R. (2025). *Peran Guru dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Permainan*. Jurnal Pendidikan Dasar Interaktif, 12(2), 67–74.
- Nirmala, S., Wulandari, R., & Hendra, A. (2024). *Evaluasi Hasil Belajar IPA Berdasarkan Dimensi Pengetahuan dan Keterampilan*. Jurnal Evaluasi Pendidikan, 9(1), 33–42.
- Oktavia, R. (2022). *Penggunaan Game Based Learning dalam Mengatasi Kesulitan Kognitif pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Psikologi dan Pendidikan, 5(2), 90–98.
- Putri, D., & Firdaus, F. (2025). *Model Game Based Learning dalam Kurikulum Merdeka: Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar*. Jurnal Kurikulum dan Inovasi, 14(1), 24–33.
- Rahmi, S., & Nurlizawati. (2023). *Keterbatasan Model Pembelajaran dan Pengaruhnya terhadap Prestasi Belajar IPA*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 6(3), 142–150.
- Sartika, A., Nugroho, T., & Hasanah, R. (2022). *Hakikat Belajar dalam Perspektif Psikologi dan Pendidikan*. Jurnal Edukasi dan Konseling, 4(2), 60–67.
- Santoso, K., Masfufah, L., Selatan, K., & Magelang, K. (2022). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Menggunakan “Kopi Hangat” Berorientasi Game Based Learning di MTsN 1 Kota Magelang*. MATH LOCUS: Jurnal Riset Dan

- Inovasi Pendidikan Matematika*, 3(2), 83–94.
- Syafitri, R., Dewanti, I., & Wahyuni, D. (2024). *Analisis Rendahnya Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Sains Pendidikan*, 13(2), 88–96.
- Vrcelj, L., Rukavina, S., & Perković Krijan, I. (2023). *The Effectiveness of Game-Based Learning in Primary Science Education*. *International Journal of Instruction*, 16(2), 101–116.
- Wati, R., Nurmalasari, A., & Zahrani, I. (2024). *Game Based Learning sebagai Inovasi Pembelajaran IPAS di SD*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 20(1), 56–63.