



Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V UPT SD Negeri 15 Kampai Kabupaten Solok Selatan

Iis Yulia Fuji Astuti^{1*}, Ade Marlia², Yosi Lara Jenita³,

^{*1,2}, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widyaswara Indonesia, , Indonesia

³Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini, STKIP Widyaswara Indonesia, Indonesia

[1*iisyulia123krc@gmail.com](mailto:iisyulia123krc@gmail.com), [2ademarlia@gmail.com](mailto:ademarlia@gmail.com), [3yosilarajenita@yahoo.com](mailto:yosilarajenita@yahoo.com),

Corresponding Author

Nama Penulis : Iis Yulia

E-mail : iisyulia123krc@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di UPT SD Negeri 15 Kampai masih tergolong rendah, dengan sebagian besar siswa belum mencapai KKTP. Observasi awal menunjukkan guru belum menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan sehingga siswa kurang aktif dan mudah bosan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *Pre-Eksperimental Designs*, tipe *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel terdiri dari 10 siswa kelas V yang dipilih dengan teknik total sampling dari satu kelas. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang terdiri dari 30 soal *Pretest* dan *Posttest*. Perlakuan yang diberikan adalah pembelajaran dengan model *Game Based Learning* yang didukung *Chromebook* dan media *Educaplay*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor hasil nilai rata-rata siswa dari 31,8 menjadi 75. Uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal dengan nilai signifikan dari data *Pretest* $0,828 > 0,05$ dan data *Posttest* $0,080 > 0,05$. sementara uji hipotesis menggunakan Uji-t menunjukkan nilai signifikan $0,001 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh signifikan model *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, model *Game Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa pada pembelajaran IPAS.

Kata kunci - *Game Based Learning*, Hasil Belajar, Ipas, Siswa Sekolah Dasar.

Abstract

This research was motivated by the relatively low learning outcomes of students in science studies at the UPT SD Negeri 15 Kampai, with most students not yet achieving the KKTP (National Qualification Level). Initial observations indicated that teachers were not yet using a game-based learning approach, resulting in students being less active and easily bored. This study aimed to determine the effect of the Game-Based Learning model on fifth-grade science studies learning outcomes. This quantitative study employed a Pre-Experimental Design, using a One Group Pretest-Posttest Design. The sample consisted of 10 fifth-grade students selected using total sampling from one class. The research instrument was a learning outcome test consisting of 30 pretest and posttest questions. The treatment used was a Game-Based Learning model supported by Chromebooks and Educaplay media. The results showed an increase in students' average scores from 31.8 to 75. Normality tests indicated a normally distributed data distribution, with a significance value of 0.828 for the pretest data and 0.080 for the posttest data. Meanwhile, the hypothesis test using the t-test showed a significant value of $0.001 < 0.05$, indicating a significant influence of the Game-Based Learning model on student learning outcomes. Thus, the Game-Based Learning model has proven effective in improving student understanding and engagement in science learning.

Keywords - *game based learning, learning outcomes, science, elementary school students*

PENDAHULUAN

Menurut Agustiningsih (2021:183) belajar merupakan kegiatan yang sangat penting yang dilakukan oleh setiap individu untuk dapat mengenali dan mengetahui lebih lanjut tentang sebuah hal yang berguna bagi hidup dan kehidupannya. Belajar adalah kebutuhan yang dimiliki oleh setiap orang agar dapat beradaptasi dengan baik pada lingkungan yang terus mengalami perkembangan dan perubahan seperti pada era modern saat ini. Nurrita (2018:175) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

Menurut Prensky (2001) dalam Wulandari, Wahid, & Reza (2025: 489) *Games Based Learning* adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran. Model ini dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa...Pembelajaran berbasis permainan (*Games Based Learning*) tidak hanya sekedar bermain, tetapi juga memberikan konteks pendidikan yang terstruktur. Metode pembelajaran memudahkan guru untuk memberikan pembelajaran dan membantu siswa dalam menguasai pelajaran yang disampaikan. Salah satu metode yang interaktif dan menarik adalah dengan menggunakan metode *Game Based Learning* dengan metode ini perlu menggunakan bantuan media *educaplay* dan *chromebook* agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Farda, Linda, & Hanjrah (2023:57) IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Hasil observasi pada Kamis tanggal 04 Februari 2025 di kelas V UPT SD Negeri 15 Kampai yang memiliki 10 siswa, dengan rincian terdiri dari 7 laki-laki 3 perempuan menunjukkan adanya kendala dalam pembelajaran IPAS. Siswa masih kesulitan mengerjakan ulangan secara mandiri dan lebih sering bertanya kepada teman atau guru. Selain itu, mereka kurang aktif, kurang memperhatikan, serta sulit berkonsentrasi sehingga merasa bosan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar IPAS.

Nilai asesmen formatif IPAS menunjukkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar masih rendah. Penyebab utamanya adalah kurangnya perhatian, konsentrasi, dan munculnya rasa bosan selama pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan model pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi siswa, salah satunya adalah *Game Based Learning* (GBL). Oleh karena itu, peneliti akan melaksanakan penelitian berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V UPT SD Negeri 15 Kampai Kabupaten Solok Selatan."

Penelitian yang akan peneliti laksanakan ini relevan dengan penelitian: **Pertama**, Wulandari, Wahid, & Reza. 2025 berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Games Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD" membuktikan bahwa GBL meningkatkan nilai rata-rata IPAS dari 44,13 menjadi 76,30. **Kedua**, Mukaromah, dkk. 2021 berjudul "Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Kubus Magic Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I". menunjukkan bahwa GBL berbantuan media kubus magic berpengaruh positif pada kemampuan berhitung siswa kelas I. **Ketiga**, Purnama, Yasir, & Eni. 2023 berjudul "Pengaruh Metode *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Energi Alternatif di SD Negeri 02 Lahat". juga menemukan bahwa GBL berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA energi alternatif di SD Negeri 02 Lahat.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Pre-Eksperimental Designs*. *Pre-Eksperimental Designs* ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu desain *One-Grup Pretest-Posttest Design*. Variable Penelitian adalah Variabel Independen (X) model Pembelajaran *Game Based Learning*. Dan Variabel Dependen (Y) hasil belajar. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah butir-butir soal tes hasil belajar IPAS yang sudah dikumpulkan, untuk mengukur hasil belajar siswa setelah pembelajaran IPAS dengan model pembelajaran *Game Based*

Learning. Teknik Pengumpulan Data melalui Tes Awal (*Pretest*), Pemberian Perlakuan (*Treatment*) dan Tes Akhir (*Posttest*). Teknik Analisis Data distribusi frekuensi dengan berbantuan aplikasi SPSS 28.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-Eksperimental Designs yang menggunakan satu kelas sampel eksperimen saja. Data kuantitatif diperoleh dari hasil Pretest, hasil belajar dan hasil Posttest. Sebelum melakukan penelitian di UPT SD Negeri 15 Kampai, peneliti terlebih dahulu menyusun instrument tes berupa soal Pretest dan Posttest sebanyak 30 soal yang terdiri dari 10 pilihan ganda, 5 pilihan ganda kompleks, 10 isian, dan 5 esay.

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tanggal 08 Mei dan 09 Mei 2025, pada BAB 5 Topik C Bagaimana Aku Bertumbuh Besar dan pada Materi Pertumbuhan Manusia. Pelaksanaan penelitian ini dipadukan dengan jadwal mata pelajaran IPAS pada kelas V. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran Game Based Learning terhadap hasil belajar siswa kelas V UPT SD Negeri 15 Kampai Kabupaten Solok Selatan pada materi yang sudah ditentukan.

Pada hari pertama peneliti melakukan Pretest kepada siswa kelas V di UPT SD Negeri 15 Kampai, menjelaskan pembelajaran IPAS dan melaksanakan model pembelajaran Game Based Learning dengan menggunakan Chromebook yang ada disekolah. Hari kedua peneliti melakukan Posttest pada siswa kelas V di UPT SD Negeri 15 Kampai Kabupaten Solok Selatan.

Hasil

1. Hasil *Pretest* (Sebelum Dilakukan Perlakuan)

Data perolehan skor hasil *Pretest* IPAS kelas V UPT SD Negeri 15 Kampai Kabupaten Solok Selatan, dapat diketahui sebagai berikut.

Tabel 1.

Skor Nilai *Pretest*

No	Nama Siswa	Nilai
1	BK	34
2	BS	42
3	MAR	16
4	MDA	31
5	FMP	23
6	MG	40
7	QMS	44
8	RS	27
9	ZA	31
10	Y	30
Jumlah		318

(Sumber: Hasil Olahan Data Peneliti 2025).

Dari hasil nilai akhir yang telah didapatkan, selanjutnya peneliti mencari data statistik deskriptif dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 28 dari nilai seluruh siswa kelas V UPT SD Negeri 15 Kampai dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.

Data Statistik Deskriptif *Pretest*

<i>Descriptive Statistics</i>		
<i>Pretest</i>		
N	<i>Valid</i>	10
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		31.80
<i>Median</i>		31.00

<i>Mode</i>	31
<i>Std. Deviation</i>	8.690
<i>Minimum</i>	16
<i>Maximum</i>	44

(Sumber: Hasil Data dari SPSS).

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai tertinggi dari data Pretest 44 dan nilai terendah yaitu 16. Sedangkan, nilai rata-rata siswa 31,8 dengan standar deviasi 8.690, nilai mediannya 31 dan nilai modusnya juga 31.

2. Hasil *Posttest* (Setelah Diberi Perlakuan)

Selama peneliti melaksanakan penelitian pada siswa kelas V di UPT SD Negeri 15 Kumpai, peneliti melihat adanya perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh oleh peneliti, setelah diberikan *Posttest*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data perolehan skor hasil belajar siswa kelas V setelah penerapan model pembelajaran Game Based Learning berikut ini.

Tabel 3.

Skor Nilai *Pretest*

No	Nama Siswa	Nilai
1	BK	91
2	BS	97
3	MAR	21
4	MDA	90
5	FMP	65
6	MG	70
7	QMS	99
8	RS	70
9	ZA	84
10	Y	63
Jumlah		750

(Sumber: Hasil Olahan Data Peneliti 2025).

Berdasarkan hasil nilai akhir yang peroleh, peneliti kemudian melakukan analisis statistik deskriptif dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 28. Data statistik deskriptif dari nilai *Posttest* seluruh siswa kelas V UPT SD Negeri 15 Kumpai disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.

Data Statistik Deskriptif *Posttest*

Descriptive Statistics		
Posttest		
N	<i>Valid</i>	10
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		75.00
<i>Median</i>		77.00
<i>Mode</i>		70
<i>Std. Deviation</i>		23.171
<i>Minimum</i>		21
<i>Maximum</i>		99

(Sumber: Hasil Data dari SPSS).

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai tertinggi dari data *Posttest* 99 dan nilai terendah yaitu 21. Sedangkan, nilai rata-rata siswa 75 dengan standar deviasi 23.171, nilai mediannya 77 dan nilai modusnya yaitu 70.

3. Perbedaan Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Hasil nilai *Pretest* dan *Posttest* yang telah diperoleh terdapat peningkatan dari sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan kepada siswa kelas V UPT SD Negeri 15 Kampai dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5.
Perbedaan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	BK	34	91
2	BS	42	97
3	MAR	16	21
4	MDA	31	90
5	FMP	23	65
6	MG	40	70
7	QMS	44	99
8	RS	27	70
9	ZA	31	84
10	Y	30	63
Nilai Rata-rata		31,8	75

(Sumber: Hasil Olahan Data Peneliti 2025).

Dari tabel perbedaan nilai *Pretest* dan *Posttest* di atas, dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan pemerolehan nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest* siswa. Pemerolehan nilai rata-rata *Posttest* hasil belajar siswa lebih tinggi dibandingkan dengan pemerolehan dari nilai rata-rata *Pretest* siswa.

Analisis Data

1. Uji Normalitas

Dalam uji normalitas yang digunakan peneliti dapat melihat data berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal . Uji normalitas yang digunakan oleh peneliti ialah, menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dan dibantu dengan aplikasi SPSS 28. Terdapat kriteria dalam pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikan sebagai berikut:

- a) Jika nilai sig > 0,05 maka data dikatakan sebagai normal.
- b) Jika nilai sig < 0,05 maka data dikatakan sebagai tidak normal.

Tabel 6.
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
Data	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>			
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	
Hasil	<i>Pretest</i>	.137	10	.200*	.964	10	.828
	<i>Posttest</i>	.202	10	.200*	.862	10	.080

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas dapat dikatakan bahwa uji normalitas yang digunakan yaitu menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan nilai statistic dari data *Pretest* 0,964 dan *Posttest* 0,862, df = 10, sementara nilai signifikan uji normalitas dari data *Pretest* 0,828 > 0,05 dan *Posttest* 0,080 >

0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan dari data *Pretest* dan *Posttest* lebih besar dari 0,05. Maka, uji normalitas yang peroleh oleh peneliti berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis (t-test)

Sesuai dengan hipotesis penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu adanya pengaruh model Game Based Learning terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V UPT SD Negeri 15 Kampai Kabupaten Solok Selatan, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik infrensial dengan menggunakan uji-t yang dibantu dengan aplikasi SPSS 28 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7.
Analisis skor Pretest dan Posttest

		Paired Samples Test								Significance	
		Paired Differences				<i>t</i>	<i>df</i>	<i>One-Sided p</i>	<i>Two-Sided p</i>		
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	95% Confidence Interval of the Difference						
<i>Pair</i>					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>					
1	<i>Pretest - Posttest</i>	-43.200	16.844	5.327	-55.250	-31.150	-8.110	9	<,001	<,001	

Dari keterangan di atas dapat dijelaskan bahwa selisih rata-rata dari nilai *Pretest* dan *Posttest* adalah -43.200, standar deviasi dari perbedaan nilai *Pretest* dan *Posttest* 16.844, standar eror dari rata-rata selisih skor 5.327, Interval kepercayaan 95% menunjukkan bahwa rata-rata perbedaan nilai sesungguhnya (di populasi) berada antara -55,25 dan -31,15. Nilai *t*_{hitung} yang diperoleh yaitu 8.110, *df* yaitu jumlah sampel dikurangi 1 (10 – 1 = 9), Nilai signifikansi (sig. 2-tailed) dua sisi 0,001 < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *H*₀ ditolak dan *H*_a diterima. Jadi penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V UPT SD Negeri 15 Kampai Kabupaten Solok Selatan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 31,8 pada *Pretest* menjadi 75 pada *Posttest*. Berdasarkan hasil uji normalitas yang dibantu dengan aplikasi SPSS 28, dapat diketahui bahwa nilai signifikan uji normalitas dari data *Pretest* 0,828 > 0,05 dan *Posttest* 0,080 > 0,05. Sementara pada hasil uji hipotesis yang juga dibantu dengan aplikasi SPSS 28, dapat diketahui bahwa nilai signifikan dari hasil data *Pretest* dan *Posttest* sama yaitu 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *H*₀ ditolak dan *H*_a diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian dengan Model pembelajaran *Game Based Learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V UPT SD Negeri 15 Kampai Kabupaten Solok Selatan. Sebelum diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning*, hasil belajar siswa tergolong sangat rendah, dengan nilai rata-rata hanya 31,8. Setelah diterapkan model *Game Based Learning*, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan, ditunjukkan dengan rata-rata nilai *posttest* sebesar 75. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran membuat siswa lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi.

Hasil uji normalitas menggunakan aplikasi SPSS 28 menunjukkan bahwa nilai signifikan dari *Pretest* 0,828 > 0,05 dan *Posttest* 0,080 > 0,05 yang berarti bahwa data berdistribusi normal. Sementara dari hasil uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa nilai signifikan dari *Pretest* dan *Posttest*

sebesar $0,001 < 0,05$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan *Game Based Learning* terhadap hasil belajar IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih, N. (2021). *Strategi Pembelajaran Inovatif*. Mataram: Sanabil.
- Farda, U. J., Linda, I. P., & Hajrah, S. M. (2023). *Pembelajaran Berdiferensiasi di SD/MI*. Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery.
- Mukaromah, L., Ari, S., & Sukma, W. (2021). Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Media Kubus Magic Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I. *Borobudur Educational Review*, 1(02), 10–21.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 73–80.
- Purnama, A. V., Arafat, Y., & Hedayani, E. (2023). Pengaruh Metode Game Based Learning (GBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Energi Alternatif di SD Negeri 02 Lahat, 3, 9040–9050.
- Wulandari, P., Wahid, H., & Reza, A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Games Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Putri. *Alacrity: Journal of Education*, 5(1).