

Peningkatan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* Kelas III SD

Alan Gustian¹, Animar Fauziah², Rosi Satria Ardi³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widyaswara Indonesia, Indonesia

¹animarfauziah34@gmail.com, ²triaardi@gmail.com, ³alangusrian@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang dipengaruhi oleh kurangnya motivasi dan konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)*. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas III SD Negeri 04 Sungai Aro Kabupaten Solok Selatan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui lembar observasi aktivitas guru, aktivitas peserta didik, serta tes hasil belajar pada setiap akhir siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar. Persentase ketuntasan hasil belajar meningkat dari 23,80% pada siklus I menjadi 80,95% pada siklus II. Aktivitas guru meningkat dari 68,88% menjadi 90%, sedangkan aktivitas peserta didik meningkat dari 63,33% menjadi 86,67%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* efektif dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas III SD Negeri 04 Sungai Aro Kabupaten Solok Selatan serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Kata kunci - *Game Based Learning (GBL)*, Hasil Belajar, IPAS, Peserta Didik, Penelitian Tindakan Kelas

Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes of students in Natural and Social Sciences (IPAS), which is influenced by a lack of motivation and concentration in participating in learning. One effort to overcome this problem is to apply the Game Based Learning (GBL) learning model. This research aims to improve the learning outcomes of grade III students of SD Negeri 04 Sungai Aro, South Solok Regency. The type of research used is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles with the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Research data were obtained through observation sheets of teacher activities, student activities, and learning outcome tests at the end of each cycle. The results of the study showed an increase in teacher activities, student activities, and learning outcomes. The percentage of learning outcome completion increased from 23.80% in cycle I to 80.95% in cycle II. Teacher activities increased from 68.88% to 90%, while student activities increased from 63.33% to 86.67%. Based on these results, it can be concluded that the implementation of the Game-Based Learning (GBL) model is effective in improving learning activities and science learning outcomes for third-grade students at SD Negeri 04 Sungai Aro, South Solok Regency, and creating a more active, enjoyable, and meaningful learning process.

Keywords *Game-Based Learning (GBL), learning outcomes, science, students, Classroom Action Research*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar, terencana, dan sistematis untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter yang diperlukan dalam kehidupan. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan pendidik secara terencana untuk mencapai tujuan pendidikan (Mustadi, 2020, as cited in Yanto & Chudari, 2024). Keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kurikulum yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Saat ini Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), sehingga guru dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Dalam implementasinya, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Belajar merupakan proses perubahan perilaku yang diperoleh melalui pengalaman, latihan, serta interaksi dengan lingkungan. Proses belajar tidak hanya menghasilkan peningkatan pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap dan keterampilan peserta didik. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Kunandar, 2017, as cited in Ridwan et al., 2023). Dengan demikian, pembelajaran yang berkualitas diharapkan mampu menghasilkan perubahan positif pada ketiga aspek tersebut sehingga peserta didik tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam Kurikulum Merdeka adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran IPAS merupakan integrasi antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, ilmiah, serta meningkatkan kepedulian peserta didik terhadap lingkungan alam maupun sosial. Menurut (Suhelayanti et al. 2023), IPAS mempelajari berbagai fenomena alam, lingkungan, teknologi, sejarah, geografi, dan kehidupan sosial yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Selain memberikan pemahaman konseptual, pembelajaran IPAS juga bertujuan melatih keterampilan proses sains, seperti mengamati, bertanya, melakukan penyelidikan, menganalisis data, menyimpulkan, serta mengomunikasikan hasil. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS seharusnya dilaksanakan secara aktif melalui kegiatan yang memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik.

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPAS masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 23 September 2025 di kelas III SD Negeri 04 Sungai Aro Kabupaten Solok Selatan, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru, rendahnya motivasi dan konsentrasi peserta didik, kurangnya keterlibatan peserta didik dalam memahami materi, serta proses pembelajaran yang masih didominasi oleh guru. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Hasil penilaian sumatif menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Rendahnya hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Game Based Learning (GBL)*. *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pengalaman belajar peserta didik (Pho, 2015, as cited in Hermawan, 2024). Model ini tidak sekadar mengajak peserta didik bermain, tetapi memanfaatkan permainan sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Zhang (2018), penerapan GBL meliputi enam tahapan, yaitu memilih permainan yang sesuai, mengintegrasikan permainan ke dalam pembelajaran, menetapkan aturan permainan, menentukan batas waktu, memberikan penghargaan dan umpan balik, serta memvariasikan permainan. Tahapan tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik

terdorong untuk aktif berdiskusi, bekerja sama, berpikir kritis, serta menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru.

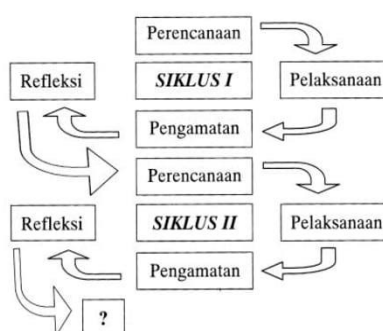
Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* memberikan pengaruh positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Model ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, kemampuan berpikir kritis, kemampuan bekerja sama, serta hasil belajar pada berbagai mata pelajaran. Meskipun demikian, penelitian mengenai penerapan *Game Based Learning* pada pembelajaran IPAS di kelas III sekolah dasar, khususnya di SD Negeri 04 Sungai Aro Kabupaten Solok Selatan, masih belum banyak dilakukan. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan karena menerapkan model *Game Based Learning* pada pembelajaran IPAS melalui penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas III SD Negeri 04 Sungai Aro Kabupaten Solok Selatan melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru sekolah dasar dalam memilih model pembelajaran yang inovatif dan interaktif, sekaligus memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran IPAS yang lebih efektif sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada model Arikunto yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. PTK dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pemberian tindakan secara berulang hingga mencapai indikator keberhasilan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 di kelas III SD Negeri 04 Sungai Aro, Kabupaten Solok Selatan, dengan subjek penelitian sebanyak 21 peserta didik, yang terdiri atas 12 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan.

Prosedur penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang akan dilakukan untuk peningkatan hasil belajar peserta didik. Peneliti melaksanakan penelitian ini menggunakan teknik Arikunto, dkk. (2019: 42) yang dilaksanakan secara bersiklus. Setiap siklus terdiri dari beberapa sesi, dalam penelitian ini meliputi empat fase, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi.



Gambar 1.

Alur Penelitian Tindakan Kelas

Tindakan yang diberikan berupa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, perangkat pembelajaran, media, lembar kerja peserta didik (LKPD), instrumen observasi, serta soal evaluasi. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan model *Game Based Learning* (GBL) sesuai langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran.

berlangsung. Tahap refleksi dilakukan pada akhir setiap siklus untuk mengevaluasi hasil tindakan serta menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas peserta didik selama penerapan model *Game Based Learning (GBL)*. Tes diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung selama pelaksanaan penelitian.

Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik, kemudian dianalisis menggunakan persentase dan dikonversikan ke dalam kategori penilaian sesuai pedoman yang digunakan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar peserta didik yang dianalisis dengan menghitung nilai individu dan persentase ketuntasan belajar secara klasikal. Penelitian dinyatakan berhasil apabila hasil belajar peserta didik mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar ≥ 70 serta menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar pada setiap siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Penerapan model *Game Based Learning (GBL)* dilakukan pada pembelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 04 Sungai Aro yang berjumlah 21 peserta didik. Data penelitian diperoleh melalui observasi aktivitas guru, observasi aktivitas peserta didik, dan tes hasil belajar pada akhir setiap siklus.

Pada Siklus I, hasil belajar peserta didik masih belum mencapai indikator keberhasilan. Nilai rata-rata kelas sebesar 52,61, dengan 5 peserta didik (23,80%) mencapai KKTP dan 16 peserta didik (76,20%) belum mencapai KKTP. Hasil observasi aktivitas guru menunjukkan peningkatan dari 68,88% pada pertemuan pertama menjadi 77,77% pada pertemuan kedua. Aktivitas peserta didik juga meningkat dari 63,33% menjadi 72,22%, namun keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih belum optimal. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, dilakukan beberapa perbaikan pada siklus II, antara lain meningkatkan penguasaan guru terhadap sintaks *Game Based Learning*, memberikan arahan yang lebih jelas mengenai aturan permainan, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta mengelola kelas dengan lebih efektif.

Pada Siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 72,52, dengan 17 peserta didik (80,95%) telah mencapai KKTP dan hanya 4 peserta didik (19,05%) yang belum tuntas. Aktivitas guru juga meningkat menjadi 83,33% pada pertemuan pertama dan 90,00% pada pertemuan kedua. Aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dari 80,00% menjadi 86,67%, yang menunjukkan bahwa peserta didik semakin aktif mengikuti proses pembelajaran. Rekapitulasi hasil penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 1.
Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

Aspek	Siklus I	Siklus II
Nilai rata-rata	52,61	72,52
Ketuntasan belajar	23,80%	80,95%
Aktivitas guru	68,88%–77,77%	83,33%–90,00%
Aktivitas peserta didik	63,33%–72,22%	80,00%–86,67%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* mampu meningkatkan aktivitas pembelajaran sekaligus hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning (GBL)* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas III SD Negeri 04 Sungai Aro. Peningkatan tersebut terlihat dari kenaikan rata-rata nilai peserta didik dari 52,61 pada siklus I menjadi 72,52 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan yang cukup besar, yaitu dari 23,80% menjadi 80,95%, sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Peningkatan hasil belajar tersebut tidak terlepas dari karakteristik model *Game Based Learning* (GBL) yang mampu menciptakan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Hasil ini sejalan dengan teori Pho (2015) yang menyatakan bahwa *Game Based Learning* mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pengalaman belajar peserta didik. Melalui aktivitas permainan, peserta didik lebih aktif berdiskusi, bekerja sama, memecahkan masalah, serta berani mengemukakan pendapat sehingga mereka lebih mudah memahami materi dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru. Selain itu, penerapan tahapan *Game Based Learning* sebagaimana dikemukakan Zhang (2018), yaitu pemilihan permainan yang sesuai, penetapan aturan, pemberian batas waktu, umpan balik, dan penghargaan, turut mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya pemahaman konsep IPAS dan hasil belajar peserta didik.

Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan *Game Based Learning* juga berdampak positif terhadap aktivitas guru dan peserta didik. Aktivitas guru meningkat dari kategori cukup menjadi sangat baik karena guru semakin terampil menerapkan sintaks *Game Based Learning*, mengelola kelas, memberikan motivasi, serta membimbing peserta didik selama permainan berlangsung. Sementara itu, aktivitas peserta didik meningkat secara bertahap karena mereka lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tantangan dalam permainan. Temuan ini memperkuat teori Pho (2015) yang menegaskan bahwa *Game Based Learning* mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Dengan demikian, peningkatan aktivitas guru dan peserta didik menjadi faktor yang mendukung tercapainya peningkatan hasil belajar IPAS pada penelitian ini.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Pho (2015) yang menyatakan bahwa *Game Based Learning* mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Iskandar dkk. (2023) yang menyimpulkan bahwa penerapan *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas III SD Negeri 04 Sungai Aro Kabupaten Solok Selatan. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase ketuntasan belajar yang meningkat dari 23,80% pada siklus I dengan nilai rata-rata 52,61 menjadi 80,95% pada siklus II dengan nilai rata-rata 72,52. Selain itu, aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran juga mengalami peningkatan pada setiap pertemuan, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* (GBL) efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS sekaligus mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, guru disarankan untuk memanfaatkan model *Game Based Learning* (GBL) sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang inovatif, khususnya pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Sekolah juga diharapkan mendukung penerapan model ini melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai serta pelatihan bagi guru. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penerapan model *Game Based Learning* pada materi, jenjang, atau mata pelajaran yang berbeda sehingga diperoleh hasil yang lebih luas dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, Maulia Nurul & Aslam. (2020) Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 (4), 5795.
- Alrahmadani, R., & Wahyudi. (2025). Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan Media Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPAS tentang Kebutuhan dan Keinginan pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Wonokromo Tahun Ajaran 2024/2025. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 14(1).
- Arikunto, Suharsimi dkk. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara: Jakarta.

- Hermawan, Wawan. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Based Learning (GBL) dalam Pembelajaran di SMPN 2 Ngronggot. *Jurnal Communnity Development*, 5 (1), 1264.
- Iskandar, Akbar, dkk. (2023). *Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Era Digital*.
- Lisnawati, P. D., Almujaib, S., & Nurfaidah, S. S. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2).
- Purnama Sigit Hardiyanti Pratiwi & Prima Suci Rahmat Heny. 2020. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosa Karya.
- Ridwan, Jusuf, dkk. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Circuit Learning pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup. *Jurnal Riset Pedagogik*, 7 (2), 692.
- Sari, D. Y., Agrita, T. W., & Aprizan. (2025). Penerapan Model Game Based Learning Berbantu Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri 227/VIII Tirta Kencana. *SOSIOEDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 14(3).
- Setyowati. (2020). *Belajar Energi Bunyi dengan KIT IPA*. Jawa Tengah: CV. Pilar Nusantara.
- Suhelayanti, dkk (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*.
- Yanto, Febri & Ima Ni"mah Chudari. (2022). Peran Orang Tua Siswa Kelas IV SD Negeri Sumuranja 2 dalam Membantu Belajar di Rumah. *Jurnal Perseda*, 5 (3), 186.