



Peningkatan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Canva *Artificial Intelligence* Siswa Kelas IV

M. Rata Dwi Aufa^{1*}, Ade Marlia², Fitriani³

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

1m.ratadwiaufa@gmail.com, 2ademarlia@gmail.com, 3fitrianispdmsn@gmail.com

Corresponding Author

Nama Penulis : M. Rata Dwi Aufa

E-mail : m.ratadiaufa@gmail.com

Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SDN 28 Rawang yang mengakibatkan minat belajar siswa rendah serta guru belum menerapkan model pembelajaran yang tepat. Solusinya adalah penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan media Canva *Artificial Intelligence* pada pembelajaran IPAS. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan peningkatan proses pembelajaran dan hasil belajar IPAS siswa. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siswa kelas IV UPT SDN 28 Rawang. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS siswa setelah dua siklus. Pada siklus I diperoleh ketuntasan hasil belajar sebesar 69,23% dan meningkat menjadi 84,62% pada siklus II, dengan persentase peningkatan 15,38%. Aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 sebesar 68,88% meningkat menjadi 74,44% pada pertemuan 2. Pada siklus II pertemuan 1 persentasenya 83,33% dan meningkat menjadi 91,11% pada pertemuan 2. Aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 1 sebesar 73,33% meningkat menjadi 74,44% pada pertemuan 2. Pada siklus II pertemuan 1 persentasenya 87,77% dan meningkat menjadi 93,33% pada pertemuan 2. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model *Game Based Learning* berbantuan media Canva *Artificial Intelligence* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SDN 28 Rawang.

Kata kunci - *Game Based Learning*, Media Canva *Artificial Intelligence*, Hasil Belajar, IPAS

Abstract

The research was motivated by the low learning outcomes of science students in grade IV of UPT SDN 28 Rawang which resulted in low student interest in learning and teachers who had not implemented the right learning model. The solution is to use the Game Based Learning model assisted by Canva Artificial Intelligence media in IPAS learning. The purpose of this study is to describe the improvement of the learning process and learning outcomes of social studies students. This type of research is Classroom Action Research (PTK) on grade IV UPT SDN 28 Rawang students. The research was conducted in two cycles, each cycle consisted of two meetings. The results of the study showed an increase in the learning outcomes of social studies students after two cycles. In the first cycle, the completeness of learning outcomes was obtained by 69.23% and increased to 84.62% in the second cycle, with a percentage increase of 15.38%. Teacher activity in the first cycle of meeting 1 was 68.88% increased to 74.44% in meeting 2. In the second cycle of meeting 1, the percentage was 83.33% and increased to 91.11% in meeting 2. Student activity in the first cycle of meeting 1 was 73.33% increased to 74.44% in meeting 2. In the second cycle of meeting 1, the percentage was 87.77% and increased to 93.33% in meeting 2. Based on the results of the study, it can be concluded that the Game Based Learning model assisted by Canva Artificial Intelligence media can increase the interest and learning outcomes of IPAS students in grade IV UPT SDN 28 Rawang.

Keyword - *Game Based Learning*, Canva *Artificial Intelligence* Media, Learning Outcomes, IPAS

PENDAHULUAN

Elemen esensial di bidang pendidikan yang memegang peranan vital dalam menentukan kualitas pendidikan di Indonesia adalah kurikulum. Sejalan dengan pandangan tersebut, (Arsyad 2024) menyatakan bahwa kurikulum merupakan himpunan rencana dan pengaturan yang berkaitan dengan materi serta bahan pembelajaran. Dalam makna yang lebih luas, kurikulum mencakup seluruh kegiatan dan pengalaman pembelajaran serta berbagai aspek yang membentuk kepribadian siswa, baik yang berlangsung di lingkungan sekolah ataupun di luar lingkungan sekolah yang menjadi tanggung jawab institusi pendidikan guna mewujudkan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Di Indonesia, sistem kurikulum telah melewati berbagai transformasi. Pada masa sekarang, kurikulum yang diterapkan pada sistem pendidikan nasional adalah Kurikulum Merdeka.

Secara etimologis, hasil belajar merupakan perpaduan antara istilah hasil dan belajar. Berdasarkan KKBI, hasil diartikan sebagai sesuatu yang diperoleh melalui suatu usaha, sedangkan belajar dimaknai sebagai kegiatan untuk memperoleh pengetahuan maupun pemahaman. Oleh karena itu, hasil belajar dapat dipahami sebagai kemampuan serta perubahan perilaku yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

(Suhelayanti et al. 2023) menjelaskan IPAS merupakan cabang ilmu yang mempelajari organisme, barang tidak hidup, serta hubungan yang terjadi di dalam alam semesta, melibatkan kehidupan manusia secara pribadi maupun anggota masyarakat yang berpengaruh terhadap lingkungan sekitarnya. Umumnya, IPAS dapat dimaknai selaku perpaduan berbagai konsep wawasan yang tersusun secara sistematis, teratur dan rasional dengan memperhatikan keterkaitan sebab dan akibat. Kajian tersebut mencakup IPA serta IPS. Sejalan dengan itu, Menurut (Nadhifah 2023) Pembelajaran IPAS diproyeksikan dapat membekali siswa dalam menghadapi serta memecahkan berbagai kendala yang ditemui dalam aktivitas keseharian, baik yang terkait dengan peristiwa alam maupun interaksi sosial di lingkungan sekitar. Oleh karena itu, materi IPAS menjadi satu di antara bidang studi yang dikembangkan dalam penerapan Kurikulum Merdeka.

(Hendra et al. 2023) menyatakan *Game Based Learning* dapat dikatakan sebagai metode pembelajaran berbasis permainan atau aplikasi berbasis *game* yang dibuat secara khusus untuk menunjang proses pembelajaran serta meningkatkan efektivitas siswa dalam memahami materi. Melalui metode ini, guru dapat memberikan rangsangan terhadap aspek penting dalam pembelajaran, yaitu kemampuan emosional, intelektual, dan keterampilan motorik siswa. Sejalan dengan itu, Menurut Yanti & Yhasmin, (2023) dalam (Wulandari 2024) *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan, seperti ketentuan, hambatan, penilaian, serta interaksi dalam permainan untuk menyampaikan materi, kemampuan, maupun pengetahuan tertentu kepada siswa. Pendekatan ini telah dimanfaatkan pada berbagai tahapan pendidikan, mulai dari pendidikan awal sampai pendidikan tinggi serta praktik kerja. Bersamaan dengan berkembangnya sistem digital, berbagai perangkat lunak dan media berbasis *Game Based Learning* semakin mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain mendukung proses belajar, metode ini juga dapat mendorong siswa untuk bekerja sama, menyampaikan gagasan, serta melakukan diskusi dengan siswa lainnya.

Langkah model *Game Based Learning* menurut Pambudi (2022) dalam (Rahmaniati 2024) yaitu : (1) memilih game sesuai topik, guru menentukan permainan yang relevan dengan materi pembelajaran berdasarkan panduan yang telah disiapkan. (2) Penjelasan konsep, guru menyampaikan gambaran awal mengenai permainan yang akan digunakan, termasuk tujuan pembelajaran dan tantangan yang perlu diselesaikan siswa. (3) Menentukan sistem permainan dan peraturan, siswa memahami serta menyetujui ketentuan permainan yang dijelaskan oleh guru, sekaligus diberikan kesempatan untuk berkreasi dan menampilkan kemampuan diri. (4) Permainan dimulai, siswa mulai memainkan game menggunakan media yang telah ditentukan dengan memperhatikan waktu dan jadwal yang telah ditetapkan. (5) Merangkum pengetahuan, siswa menyimpulkan pengetahuan, pengalaman, dan informasi yang diperoleh setelah mengikuti permainan. (6) Melakukan refleksi, pada bagian akhir, siswa melaksanakan evaluasi diri pada pengalaman serta capaian belajar yang diperoleh pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung.

(Shoffa et al. 2023) mengemukakan media pembelajaran merupakan sarana perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim ditujukan ke penerima guna mendorong

antusiasme belajar siswa. Dalam kehidupan sehari-hari, terdapat berbagai jenis media, seperti koran, televisi, telepon pintar, media sosial, dan internet. Berbagai media tersebut berfungsi sebagai penghubung informasi dan penghubung pesan antara sumber informasi dengan penerima pesan. Sejalan dengan itu, (Rochaendi et al 2024) menjelaskan salah satu fungsi penting media pembelajaran yaitu sebagai sarana visual Yang mampu memfasilitasi siswa dalam menangkap bahan ajar yang diajarkan guru. Penggunaan media seperti gambar, diagram, grafik, maupun video dapat menyederhanakan siswa dalam memahami gagasan yang kompleks akibat informasi disajikan secara lebih nyata dan jelas.

(Lukma 2023) menyatakan canva sebagai salah satu platform perangkat lunak desain visual yang banyak digunakan pada saat ini. Aplikasi ini berbasis cloud, sehingga penggunaannya memerlukan koneksi internet agar dapat diakses secara optimal. Canva memberikan kesempatan bagi guru untuk mengeksplorasi Serta meningkatkan inovasi dalam mendesain perangkat edukasi. Dengan tersedianya berbagai elemen desain dalam jumlah yang sangat banyak, hasil rancangan pembelajaran dapat dibuat menjadi lebih menarik dan variatif. Aplikasi ini juga dapat diakses melalui laptop maupun *smartphone*, serta didukung oleh banyak panduan penggunaan yang tersedia di *platform* YouTube, sehingga pengguna tidak mengalami kesulitan berarti dalam mengoperasikannya (Wulandari 2022).

(Setiawan et al. 2023) menjelaskan *Artificial Intelligence* adalah kemampuan luar biasa dari komputer dan mesin untuk meniru perilaku manusia dalam menjalankan tugas, berbekal ilmu pengetahuan dan teknologi. Kisah *Artificial Intelligence* dimulai pada 1955 ketika John McCarthy, seorang ilmuwan matematika dan komputer dari Amerika Serikat, menggagas konsep ini. *Artificial Intelligence* telah menjadi mitra yang sangat diperlukan dalam meningkatkan efisiensi dan produktivitas manusia, menghemat waktu, dan tenaga. (Mubin et al. 2023) dalam (Pratiwi 2025) menjelaskan salah satu manfaat penting *Artificial Intelligence* bagi guru adalah kemampuannya dalam mengenali pola belajar siswa. Melalui teknologi ini, guru dapat mengolah data capaian belajar Dengan lebih efisien dan presisi, sehingga dapat mengadaptasi strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individual masing-masing siswa. Lebih lanjut, kecerdasan buatan juga dapat memperkirakan perkembangan akademik siswa di masa depan, termasuk kemungkinan keberhasilan maupun kendala yang dapat muncul. Dengan demikian, guru dapat merancang intervensi pedagogis yang lebih tepat waktu dan sesuai sasaran.

Penelitian menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* pernah dilakukan sebelumnya oleh (Maivina 2025) dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN 008 Sukaraja Kuantan Singingi”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Game Based Learning* terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa serta hasil belajar pada mata pelajaran IPAS. Model pembelajaran ini mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk memahami materi secara mandiri maupun melalui kerja sama dengan teman. Oleh karena itu, *Game Based Learning* dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang sesuai untuk mendukung penerapan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SDN 28 Rawang yang mengakibatkan minat belajar siswa rendah serta guru belum menerapkan model pembelajaran yang tepat. Solusinya adalah penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan media Canva Artificial Intelligence pada pembelajaran IPAS. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan peningkatan proses pembelajaran dan hasil belajar IPAS siswa.

Merujuk pada paparan tersebut, peneliti ingin mengetahui penggunaan *Game Based Learning* berbantuan media Canva Artificial Intelligence dalam pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka siswa kelas IV UPT SDN 28 Rawang. Oleh karena itu, penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Canva Artificial Intelligence Siswa Kelas IV UPT SDN 28 Rawang, Kabupaten Solok Selatan,” penting untuk dilaksanakan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses

sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil penelitian tindakan kelas (PTK) di kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Arikunto et al. 2017). Penelitian dilakukan secara kolaboratif antara peneliti, guru kelas dan siswa kelas IV UPT SDN 28 Rawang. Peneliti bertindak sebagai pengajar sedangkan guru kelas IV bertindak sebagai pengamat. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar dalam kegiatan observasi dan pengumpulan data menjadi lebih mudah dan teliti.

Instrumen dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis berbentuk pilihan ganda dan *essay* yang dilaksanakan pada akhir setiap siklus. Tes tersebut bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis dengan jumlah 10 soal pilihan ganda dan 5 soal *essay* pada akhir siklus I dan II. Hasil dari setiap tes kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui efektivitas tindakan yang diberikan dengan mengacu pada indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Selain tes tertulis, penelitian ini juga menggunakan instrumen observasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Kegiatan observasi dilaksanakan oleh observer dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom indikator yang telah disediakan pada lembar observasi. Adapun rumusan yang digunakan dalam mencari nilai siswa menurut (Purnama et al. 2020) sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Rumus yang digunakan untuk mencari persentase ketuntasan siswa, yaitu menggunakan rumus Sudijono (2018) dalam Loza, dkk. (2025: 147) sebagai berikut.

$$P = \frac{Fx}{N} \times 100 \%$$

Keterangan

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya (Tuntas/Tidak Tuntas)

N = Jumlah frekuensi /banyaknya individu

Data kualitatif diperoleh melalui observasi yang dilakukan oleh pengamat untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan Canva *Artificial Intelligence* yang berpedoman pada lembar observasi. Pedoman observasi dilengkapi dengan rubrik dan petunjuk skor, dengan menggunakan rumus (Purnama et al. 2020) sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan awal peneliti pada hasil belajar siswa di buku nilai guru kelas IV UPT SDN 28 Rawang semester II tahun pelajaran 2025/2026. Terdapat 7 orang siswa yang tuntas mencapai KKTP dengan persentase 53,85% dan terdapat sebanyak 6 orang siswa yang belum tuntas mencapai KKTP dengan persentase 46,15%. Kualifikasi keberhasilan siswa dalam belajar pada data awal tergolong rendah. Berdasarkan permasalahan pada data awal, maka peneliti melakukan PTK bertujuan untuk dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti menggunakan model pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media Canva *Artificial Intelligence*.

Dalam pembahasan ini, diuraikan dua pokok kajian yang dikaitkan dengan acuan teori relevan. *Pertama*, peningkatan hasil belajar IPAS menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media Canva *Artificial Intelligence*. *Kedua*, peningkatan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan *Game Based Learning* berbantuan media Canva *Artificial Intelligence*.

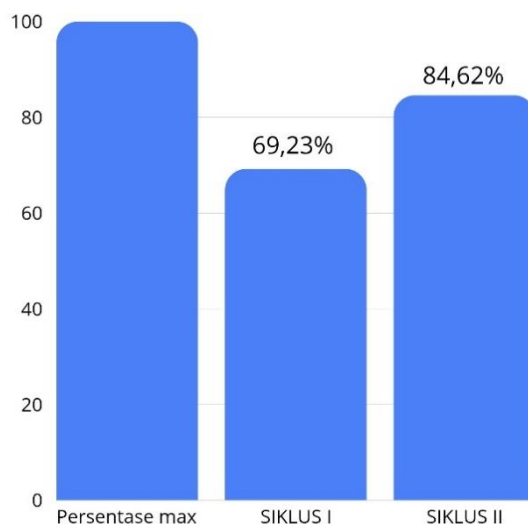
1. Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Hasil belajar IPAS siswa menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media Canva *Artificial Intelligence* mengalami peningkatan. Adapun persentase hasil belajar siswa pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1.
Peningkatan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model *Game Based Learning*
Berbantuan Media Canva *Artificial Intelligence* Siklus I dan Siklus II

Berbanding Hasil Siswa Hasil Belajar Mengetes Siklus I dan Siklus II					
No	Kode Siswa	KKTP	IPAS		Keterangan
			Siklus I	Siklus II	
1	AAP	60	85	95	Meningkat
2	FA		50	55	Meningkat
3	HOC		75	95	Meningkat
4	JRP		70	65	Menurun
5	KPP		90	95	Meningkat
6	OK		75	65	Menurun
7	MA		85	95	Meningkat
8	RI		55	85	Meningkat
9	SDS		45	50	Meningkat
10	SS		85	85	Tetap
11	UW		55	80	Meningkat
12	NAH		85	95	Meningkat
13	HNA		85	85	Tetap
Jumlah			940	1.045	
Persentase Tuntas			69,23%	84,62%	
Persentase Belum Tuntas			30,77%	15,38%	

Berdasarkan tabel 15 di atas, pada siklus I diperoleh persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 69,23%. Kemudian pada siklus II meningkat menjadi 84,62%. Persentase ketuntasan peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 15,38%. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan, yakni mencapai KKTP 60 dan persentase keberhasilan hasil yang diperoleh melebihi 75%. Perbandingan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa digambarkan pada gambar 1 berikut.

**Gambar 1.**

Peningkatan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 28 Rawang Menggunakan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media *Canva Artificial Intelligence* Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan pemaparan di atas diketahui bahwa penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan media *Canva Artificial Intelligence* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Maivina 2022) dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN 008 Sukaraja Kuantan Singingi” yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. 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.

2. Peningkatan Aktivitas Guru dan Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

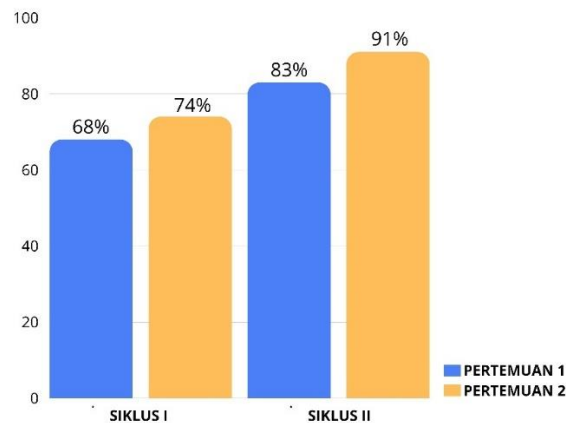
Hasil pengamatan aktivitas guru mengalami peningkatan dalam pembelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Canva Artificial Intelligence*. Peningkatan hasil pengamatan aktivitas guru dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2.

Peningkatan Hasil Pengamatan Guru Menggunakan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media *Canva Artificial Intelligence* Siklus I dan Siklus II

Siklus	Pertemuan		Peningkatan
	1	2	
I	68%	74%	6%
II	83%	91%	8%

Berdasarkan tabel 16 di atas, persentase keseluruhan aspek guru dari siklus I pertemuan 1, yaitu 68% dan siklus I pertemuan 2, yaitu 74% dengan terjadi peningkatan sebanyak 6%. Siklus II pertemuan 1, yaitu 83% dan Siklus II pertemuan 2, yaitu 91% dengan terjadi peningkatan 8%. Agar lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini.

**Gambar 2.**

Peningkatan Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Menggunakan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Canva *Artificial Intelligence*

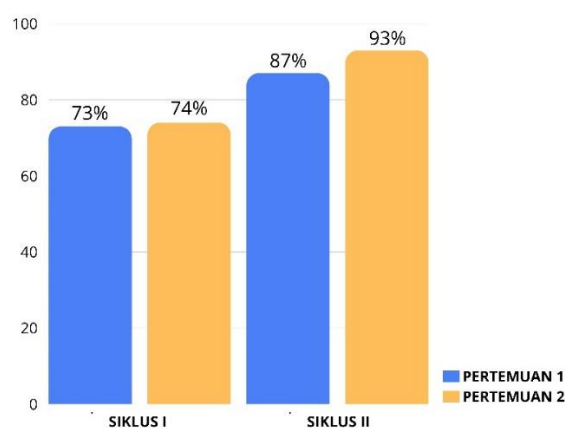
Hasil pengamatan aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dalam pembelajaran IPAS menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media Canva *Artificial Intelligence*. Peningkatan hasil pengamatan aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3.

Peningkatan Hasil Pengamatan Siswa Menggunakan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Canva *Artificial Intelligence* Siklus I dan Siklus II

Siklus	Pertemuan		Peningkatan
	1	2	
I	73%	74%	1%
II	87%	93%	6%

Berdasarkan tabel 17 di atas, persentase keseluruhan aspek siswa dari siklus I pertemuan 1, yaitu 73% dan pertemuan 2, yaitu 74% dengan peningkatan 1%. Pada siklus II pertemuan 1, yaitu 87% dan pertemuan 2, yaitu 93% dengan peningkatan 6%. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar 9 di bawah ini.

**Gambar 3.**

Peningkatan Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Menggunakan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Canva *Artificial Intelligence*

Berdasarkan pemaparan di atas, proses pembelajaran menjadi lebih aktif dengan adanya penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media Canva *Artificial Intelligence*. Penelitian ini dilakukan dikarenakan rendahnya hasil belajar IPAS siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada siswa kelas IV UPT SDN 28 Rawang Kabupaten Solok Selatan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media Canva *Artificial Intelligence* dapat dilaksanakan dengan baik sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang sistematis, yaitu mulai dari pemilihan *game* sesuai topik, penjelasan konsep, penentuan aturan permainan, pelaksanaan permainan, merangkum pengetahuan, hingga kegiatan refleksi. Penerapan model ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran IPAS.

Setelah dilakukan penelitian sebanyak dua siklus, peneliti berhasil meningkatkan hasil belajar IPAS siswa, ditandai dengan data siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh ketuntasan hasil belajar sebesar 69,23% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 84,62%, persentase peningkatannya sebesar 15,38%. Aktivitas guru persentase ketuntasan siklus I pertemuan 1, yaitu 68,88% meningkat pada pertemuan 2 menjadi 74,44%. Pada siklus II pertemuan 1 persentase 83,33% meningkat menjadi 91,11% pada siklus II pertemuan 2. Sedangkan aktivitas siswa persentase ketuntasan siklus I pertemuan 1, yaitu 73,33% meningkat pada pertemuan 2 menjadi 74,44%. Pada siklus II pertemuan 1 persentase 87,77% meningkat menjadi 93,33% pada siklus II pertemuan 2. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model *Game Based Learning* berbantuan media Canva *Artificial Intelligence* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar pembelajaran IPAS di kelas IV UPT SDN 28 Rawang Kabupaten Solok Selatan.

Selain itu, penerapan model pembelajaran ini juga mampu meningkatkan minat, motivasi, dan fokus belajar siswa. Permasalahan yang ditemukan pada kondisi awal seperti rendahnya minat belajar, kebosanan, kurangnya fokus, serta kesulitan memahami materi IPAS dapat diatasi melalui pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan media Canva *Artificial Intelligence* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SDN 28 Rawang serta memperbaiki kualitas proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad & Safitriani. (2024). Konsep Kurikulum Pendidikan Intersepsi Bagi Guru dalam Mendesain Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 2 (1), 53-62.
- Hendra, dkk. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Loza, Dia, dkk. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model *Project Based Learning* (PjBL) pada Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 11 Lubuk Jaya Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 3 (1), 145-152.
- Lukma, Hazairin, Nikmatul & Nurjanah. (2023). *Media Pembelajaran Digital*. Jawa Tengah: Underline.
- Nadhifah, Yenin, dkk. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Sumatra Barat: PT Global Eksekutif Teknologi
- Pratiwi, Rachel, Theresa, Laras & Mahmuddin Yunus. (2025). Manfaat dan Tantangan Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) Bagi Guru dan Peserta Didik di Era Society 5.0. *Jurnal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3 (2), 488-494.
- Purnama, Sigit, dkk. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahmaniati, Rita. (2024). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rochaendi, Endi, dkk. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Lampung Selatan: Itera Press.
- Setiawan, Temy, dkk. (2023). *Artificial Intelligence dalam Perspektif Akuntansi*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Shoffa, Shoffan, dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. Sumatra Barat: CV. Avasa Pustaka

- Suhelayanti, dkk. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Wulandari, Sekar, Ayu & Sani Safitri. (2024). Penerapan Metode *Game Based Learning* dalam Materi Sejarah Bandung Lautan API di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2 (1), 34-41.
- Wulandari, Tri & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2 (1), 102-118.