

Peningkatan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Pada Siswa Kelas III SDN 28 Rawang Kabupaten Solok Selatan

Rinaldi Araken^{1*}, Ade Marlia², Rosma Diana³

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

^{1*}rinaldijmb21@email.com, ²ademarlia@email.com, ³rosmadiana2014@email.com

Corresponding Author

Nama Penulis : Rinaldi Araken

E-mail : rinaldijmb21@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas III SDN 28 Rawang Kabupaten Solok Selatan. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa hanya 27,27% siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 72,73% lainnya belum tuntas. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar IPAS melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 11 siswa, terdiri atas 5 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar serta lembar observasi aktivitas guru dan siswa, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar IPAS. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 27,27% pada kondisi awal menjadi 55% pada siklus I dengan rata-rata nilai 46,67, kemudian mencapai 91% pada siklus II dengan rata-rata nilai 72,5. Aktivitas guru meningkat dari 63% menjadi 88%, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 61% menjadi 85%. Dengan demikian, model *Game Based Learning* efektif meningkatkan hasil belajar dan aktivitas pembelajaran IPAS siswa kelas III SDN 28 Rawang.

Kata kunci - *Game Based Learning*, Hasil Belajar, IPAS, Penelitian Tindakan Kelas, Sekolah Dasar.

Abstract

This study was motivated by the low learning outcomes of third-grade students in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject at SDN 28 Rawang, South Solok Regency. Preliminary observations indicated that only 27.27% of students met the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP), while 72.73% had not yet achieved mastery. This study aimed to improve IPAS learning outcomes through the implementation of the Game-Based Learning model. The study employed the Classroom Action Research (CAR) method, conducted over two cycles, each comprising the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 11 students (5 boys and 6 girls). Data were collected via learning outcome tests and observation sheets regarding teacher and student activities, then analyzed both quantitatively and qualitatively. The results demonstrated that the Game-Based Learning model successfully improved IPAS learning outcomes. The percentage of learning mastery rose from 27.27% at the initial stage to 55% in Cycle I (with an average score of 46.67), and subsequently reached 91% in Cycle II (with an average score of 72.5). Teacher activity increased from 63% to 88%, while student activity increased from 61% to 85%. Thus, the Game-Based Learning model is effective in enhancing learning outcomes and learning activities in IPAS for third-grade students at SDN 28 Rawang.

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

PENDAHULUAN

Menyatakan bahwa pada undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional diungkapkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta berbagai keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menjelaskan bahwa proses pembelajaran adalah segala upaya bersama antara guru dan siswa untuk berbagi dan mengolah informasi, dengan harapan pengetahuan yang diberikan bermanfaat dalam diri siswa dan menjadi landasan belajar yang berkelanjutan, serta diharapkan adanya perubahan-perubahan yang lebih baik untuk mencapai suatu peningkatan positif yang ditandai dengan perubahan tingkah laku individu demi terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya (Nurrita, 2018). Hasil belajar yang diperoleh seorang siswa menggambarkan tingkat keberhasilannya terhadap bidang ilmu atau mata pelajaran tertentu. Pencapaian hasil belajara siswa dapat di ukur dengan perolehan nilai mereka masing-masing bagi siswa yang mampu memahami materi pelajaran tertentu. Memperoleh nilai melebihi batas KKTP. Sebaiknya yang belum mampu akan mendapatkan nilai yang belum memuaskan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada hari Jum'at, 3 Oktober 2025, melalui wawancara dengan guru kelas III, yaitu bapak Syahril di SDN 28 Rawang, diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah dan belum mencapai Kriteia Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Dalam proses pembelajaran, *Pertama*, siswa tidak fokus dengan penjelasan materi dari guru. *Kedua*, siswa merasa bosan dan jenuh dengan metode pembelajaran. *Ketiga*, siswa mempunyai minat dan motivasi belajar yang rendah. *Keempat*, hasil belajar siswa masih rendah. Rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas III di SDN 28 Rawang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1
Nilai Formatif IPAS Kelas III SDN 28 Rawang
Semester 1 (Ganjil) Tahun ajaran 2025/2026

NO	KODE SISWA	KKTP	IPAS	T	BT
1	AS	60	55	-	√
2	ALF		50	-	√
3	AVP		55	-	√
4	AA		60	√	-
5	AMS		55	-	√
6	DAK		50	-	√
7	FHS		70	√	-
8	PA		55	-	√
9	PPA		75	√	-
10	TSP		50	-	√
11	ZAP		55	-	√
	Jumlah		630	3	8
	Persentase			27,27%	72,73%

Sumber : Buku Nilai Guru Kelas III SDN Rawang Kabupaten Solok Selatan Semester I (Ganjil) Tahun Ajaran 2025/2026

KKTP : Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

T : Tuntas
BT : Belum Tuntas

Game Based Learning sebagai salah satu model pembelajaran yang mempunyai karakteristik berupa pengintegrasian proses berlangsungnya pembelajaran dengan bermain. Tujuan penggunaan *Game Based Learning* sebagai paradigma pengajaran baru adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu proses pembelajaran

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Arikunto, dkk. (2017: 1-2) mengemukakan penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa aja yang terjadi ketika perlakuan diberikan dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.

Subjek penelitian Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III UPT SDN 28 Rawang Kabupaten Solok Selatan tahun ajaran 2025/2026. Dengan jumlah siswa sebanyak 11 orang yang terdiri dari 5 orang laki-laki dan 6 orang perempuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Game Based Learning merupakan pendekatan inovatif dalam pendidikan yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran. *Game Based Learning* sebagai sistem yang memungkinkan pengguna mengadopsi permainan untuk meningkatkan minat kognitif dan motivasi belajar (Annuar, dkk 2025: 70) Menurut (Wulandari, 2024) *Game Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan, seperti aturan, tantangan, skor dan interaksi berbasis *game* untuk mengajar konsep, keterampilan atau pengetahuan tertentu kepada siswa. *Game Based Learning* telah digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi dan pelatihan profesional Menurut (Asriyanti 2018) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui Sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Menurut (Wardana 2021) menjelaskan tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika si pelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Siswa dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatannya. Menurut Gagne & Briggs (2008) dalam (Wahab 2021) menjelaskan bahwa belajar adalah hasil pasangan stimulus dan respon yang kemudian diadakan penguatan kembali (*reinforcement*) yang terus menerus. Reinforcement ini dimaksudkan untuk menguatkan tingkah laku yang diinternalisasikan dalam proses belajar. Proses belajar setiap orang akan menghasilkan hasil belajar yang berbeda-beda untuk itu perlunya reinforcement yang terus menerus hingga mengalami perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik.

Dalam pembahasan ini, dibahas dua topik utama yang terkait dengan teori-teori yang relevan. Pertama, peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran berbasis *game* yang didukung oleh *Wordwall* Kedua, terjadi peningkatan keterlibatan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar ketika menggunakan model *Game Based Learning* yang didukung oleh *Wordwall*

1. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II

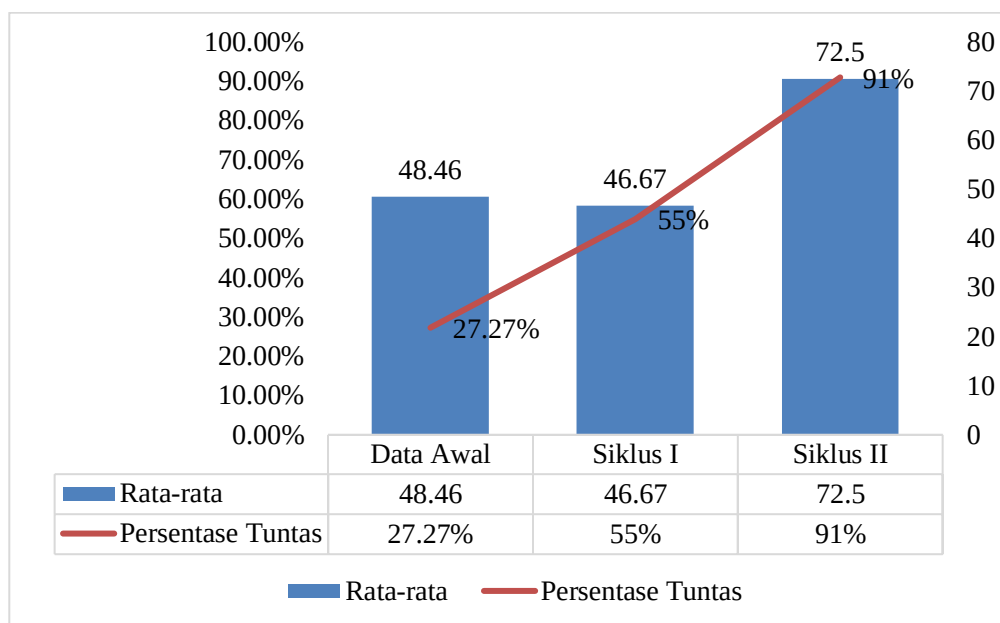
Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran berbasis permainan *Game Based Learning* yang didukung oleh *wordwall* menunjukkan peningkatan. Hasil belajar siswa dalam IPAS pada pertemuan kedua siklus I dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1

Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III SDN 28 Rawang Menggunakan Model *Game Based Learning* Siklus I dan Siklus II

No	Kode Siswa	KKTP	IPAS		Keterangan
			Siklus I	Siklus II	
1	ALF	60	40	60	Meningkat
2	AS		70	80	Meningkat
3	AVP		30	60	Meningkat
4	AA		30	70	Meningkat
5	AMS		60	90	Meningkat
6	DAK		70	80	Meningkat
7	FHS		20	90	Meningkat
8	PA		80	100	Meningkat
9	PPA		70	100	Meningkat
10	TSP		20	50	Meningkat
11	ZAP		70	90	Meningkat
Jumlah			560	870	Meningkat 36%
Rata-rata			46,67	72,5	
Persentase tuntas			55%	91%	
Persentase belum tuntas			45%	9%	

Berdasarkan tabel 1 di atas, terlihat bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS pada siklus I memiliki rata-rata sebesar 46,67 dan persentase ketuntasan sebesar 55%. Kemudian naik menjadi 72,5 pada siklus II dengan persentase ketuntasan mencapai 91%. Peningkatan hasil belajar IPAS.

**Gambar 1**

Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III SDN 28 Rawang Menggunakan Model *Game Based Learning* Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 1 di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dari data awal menunjukkan persentase sebesar 27,27%. Dalam siklus I, tingkat ketuntasan yang dicapai sebesar 55%, namun hal ini belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan, yaitu 75%. Sementara itu, pada siklus II dicapai tingkat keberhasilan sebesar 91%, yang sudah memenuhi indikator keberhasilan atau target yang ditetapkan.

2. Peningkatan Hasil Pengamatan Guru dan Siswa pada Siklus I dan II

Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan IPAS yang berbasis model pembelajaran *Game Based Learning* dengan bantuan Wordwall. Peningkatan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2

Peningkatan Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Siklus I dan Siklus II

Aktivitas	Siklus	Pertemuan		Peningkatan
		1	2	
Guru	I	62%	69%	7%
	II	76%	87%	11%
Siswa	I	60%	69%	9%
	II	74%	84%	10%

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis *game* sudah tepat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS pada siswa kelas III SDN 28 Rawang Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. Bukti menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis

permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil observasi guru dan siswa dapat dilihat pada gambar 8 berikut ini.



Gambar 2

Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III SDN 28 Rawang Menggunakan *Game Based Learning*

Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran berbasis permainan *Game Based Learning* yang didukung Wordwall terbukti bisa meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas III SDN 28 Rawang. Keberhasilan ini berkat kerja sama dalam meningkatkan proses belajar mengajar di setiap siklusnya. Meskipun penelitian dihentikan pada siklus kedua karena sudah mencapai tujuan, metode ini masih bisa dikembangkan lebih lanjut agar mendapatkan hasil yang lebih baik di masa depan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan pada siswa kelas III SDN 28 Rawang Kabupaten Solok Selatan dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* mampu meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Penerapan model ini dilaksanakan melalui tahapan pemilihan permainan yang sesuai dengan materi, penjelasan konsep, penyampaian aturan permainan, pelaksanaan permainan, perangkuman pengetahuan, serta refleksi dan evaluasi. Melalui tahapan tersebut, pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada siswa sehingga mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari persentase ketuntasan belajar yang mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada kondisi awal, siswa yang mencapai ketuntasan hanya sebanyak 3 orang atau sebesar 27,27%, sedangkan 8 orang siswa atau 72,73% belum mencapai KKTP. Setelah diterapkan model *Game Based Learning* pada siklus I, ketuntasan belajar meningkat menjadi 55% dengan rata-rata nilai 46,67, di mana 6 siswa dinyatakan tuntas dan 5 siswa belum tuntas. Pada siklus II, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan dengan persentase ketuntasan mencapai 91% dan rata-rata nilai 72,5, yaitu 10 siswa telah mencapai KKTP dan hanya 1 siswa yang belum tuntas. Dengan demikian, terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar sebesar 36% dari siklus I ke siklus II.

Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan model *Game Based Learning* juga meningkatkan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 memperoleh persentase 63% dan meningkat menjadi 69% pada pertemuan 2. Pada siklus II, aktivitas guru kembali meningkat menjadi 77% pada pertemuan 1 dan mencapai 88% pada pertemuan 2. Sementara itu, aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 1 memperoleh persentase 61% dan meningkat menjadi 70% pada pertemuan 2. Pada siklus II, aktivitas siswa meningkat menjadi 74% pada pertemuan 1 dan mencapai 85% pada pertemuan 2. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa semakin aktif, antusias, dan terlibat

dalam proses pembelajaran, sedangkan guru semakin optimal dalam mengelola pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning*.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan proses dan hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 28 Rawang Kabupaten Solok Selatan. Keberhasilan tersebut ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan hasil belajar dari 27,27% pada kondisi awal menjadi 55% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 91% pada siklus II, serta didukung oleh peningkatan aktivitas guru dari 63% menjadi 88% dan aktivitas siswa dari 61% menjadi 85%. Oleh karena itu, model *Game Based Learning* layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, dkk. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V Melalui Penerapan *Game Based Learning*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9 (3), 654-670.
- Asriyanti, F. D., & Janah, L. A. (2018). Analisis Gaya Belajar Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 3 (2), 183-187.
- Arikunto, dkk. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Pt Bumi Aksara.
- Annuar, dkk. (2025). *Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game-Based Learning*. Malang: Pt Literasi Nusantara Abadi Grup
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Putra, R. R., & Zahara, L. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model *Game-Based Learning* Berbantuan Media Wordwall di Kelas IV SDN 122/III Mukai Tengah Kabupaten Kerinci. *Edu Research*, 6(2), 1993-2005.
- Rahmaniati. (2024). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur:Uwais Inspirasi Indonesia
- Selviari, dkk (2025). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia Melalui Penerapan *Game Based Learning* pada Siswa Kelas Kelas v SDN Dukuh Kupang 4/490 Surabaya. *Jurnal pendidikan dan Bahasa*, 2 (1), 288-315.
- Wardana dan Djameluddin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.
- Wahab dan Rosnawati. (2021). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: CV.Adanu Abimata.