



Peningkatan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Media Pembelajaran *Board Game* Kelas V/B UPT SDN 05 Pasar Muara Labuh

Nora Audina^{1*}, Ade Marlia², Yosi Lara Jenita³

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

^{1*}noraaudina3@gmail.com, ²ademarlia@gmail.com, ³yosilarajenita23@gmail.com

Corresponding Author

Nama Penulis : Nora Audina

E-mail : noraaudina3@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V/B UPT SDN 05 Pasar Muara Labuh, Kecamatan Sungai Pagu, Kabupaten Solok Selatan. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media *Board Game*. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas V/B semester II Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar pada setiap pertemuan. Pada siklus I pertemuan 1, sebanyak 18 siswa 62,06% mencapai KKTP, meningkat menjadi 19 siswa 65,51% pada pertemuan 2. Pada siklus II pertemuan 1, jumlah siswa yang mencapai KKTP meningkat menjadi 26 orang 89,65%, dan pada pertemuan 2 menjadi 27 orang 93,10%. Aktivitas guru juga meningkat dari 75,55% dan 78,88% pada siklus I menjadi 86,66% dan 87,77% pada siklus II. Aktivitas siswa meningkat dari 74,44% dan 76,66% pada siklus I menjadi 83,33% dan 86,66% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media *Board Game* mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V/B UPT SDN 05 Pasar Muara Labuh, Kecamatan Sungai Pagu, Kabupaten Solok Selatan.

Kata kunci - Hasil Belajar, IPAS, Penerapan Media *Board Game*

Abstract

This study addresses the poor learning outcomes of students in the IPAS subject in class V/B at UPT SDN 05 Pasar Muara Labuh, Sungai Pagu District, South Solok Regency. The aim of the study is to improve student learning outcomes through the use of board games. The study employed the Classroom Action Research (CAR) method, with class V/B students serving as the study group during the second semester of the 2025/2026 academic year. The study was conducted in two cycles, each consisting of two instructional sessions. The results indicate an improvement in learning outcomes across each session. In the first cycle, Session 1, 18 students (62.06%) met the minimum requirements (KKTP); this figure rose to 19 students (65.51%) in Session 2. In the second cycle, the number of students meeting the minimum requirements increased to 26 (89.65%) in Session 1 and to 27 (93.10%) in Session 2. Teacher activity levels also rose from 75.55% and 78.88% in the first cycle to 86.66% and 87.77% in the second cycle. Student activity levels increased from 74.44% and 76.66% in the first cycle to 83.33% and 86.66% in the second cycle. Based on the research findings, the use of the Board Game successfully improved the IPAS learning performance of class V/B students at UPT SDN 05 Pasar Muara Labuh, Sungai Pagu District, South Solok Regency.

Keywords - Learning Outcomes, IPAS, Use Of Board Games

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses yang dirancang dan ditujukan untuk mengoptimalkan potensi individu, mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan karakter. Melalui pendidikan, siswa diarahkan untuk berpikir secara kritis, sehingga mereka dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Di samping itu, pendidikan memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai serta keberanian siswa dalam menjalani kehidupan. Menurut (Ahdar 2021), pendidikan adalah kegiatan belajar yang terjadi di sekolah sebuah lembaga pendidikan yang formal. Proses ini mencakup semua pengaruh yang diberikan oleh sekolah kepada siswa, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan secara menyeluruh serta meningkatkan kesadaran akan tanggung jawab sosial mereka.

Menurut Ahmadi dan Unbiyati (2007) dalam (Nurbaya et al. 2024), pendidikan adalah suatu proses yang dengan sengaja dan penuh tanggung jawab dibentuk oleh pengajar untuk meningkatkan sikap dan keterampilan siswa dalam rangka mencapai kematangan diri mereka. Sebaiknya, proses belajar ini dilakukan oleh guru yang sudah matang secara psikologis, yang mampu mengenali dan memenuhi kebutuhan siswa sambil membantu mereka beradaptasi dengan lingkungan sosial. Dengan kata lain, pendidikan berperan sebagai persiapan untuk kehidupan, yang memungkinkan siswa untuk memahami, menghadapi, dan beradaptasi dengan baik terhadap tuntutan dalam masyarakat.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah sebuah proses yang direncanakan dengan cermat untuk meningkatkan potensi, nilai-nilai, serta kepribadian siswa, agar mereka dapat berpikir kritis dan menyesuaikan diri dengan masyarakat di sekitar. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga pada pelestarian budaya, pengembangan sikap, dan peningkatan kesadaran akan tanggung jawab sosial siswa.

Aktivitas pendidikan diatur melalui sebuah kurikulum yang mengidentifikasi tujuan, materi, dan metode pembelajaran. Semua hal ini adalah elemen penting untuk memastikan kualitas pendidikan. Tanpa adanya kurikulum, proses pendidikan akan sulit dilaksanakan dengan baik. Kurikulum adalah bagian penting dari kegiatan belajar mengajar karena menentukan arah, isi, dan cara pengajaran yang akhirnya membentuk karakter serta kemampuan para lulusan dari institusi pendidikan tertentu.

Ansyar (2017), yang diacu dalam (Arifin 2025), mengartikan kurikulum sebagai sebuah rencana jangka panjang yang disusun secara teratur dan berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaan pendidikan. Kurikulum tidak hanya mencakup visi dan misi yang menunjukkan arah dan tujuan pendidikan tetapi juga perencanaan menyeluruh mengenai kegiatan belajar (kurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler) yang ditujukan untuk mendukung perkembangan peserta didik secara keseluruhan. Selain itu, kurikulum juga terdiri dari berbagai mata pelajaran, materi pembelajaran, dan pengalaman belajar, serta berbagai aktivitas yang bertujuan membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diinginkan. Kurikulum juga berperan sebagai panduan bagi guru dalam merancang, melaksanakan, dan menilai proses pembelajaran, agar pendidikan dilaksanakan dengan terarah dan terstruktur sesuai dengan target yang telah ditentukan. Dengan demikian, kurikulum menjadi fondasi utama dalam menyusun keseluruhan proses pendidikan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter peserta didik secara maksimal. Berbagai elemen yang memengaruhi suasana dalam kelas muncul saat proses edukasi berlangsung, termasuk interaksi antara pengajar dan peserta didik. Apabila pengajar tidak berhasil menciptakan suasana belajar yang menggugah dan dinamis, maka siswa akan menjadi jenuh dan kurang bersemangat untuk belajar. Mata pelajaran IPAS adalah salah satu contoh dari hal ini.

Sesuai dengan pendapat (Suhelayanti et al. 2023), IPAS mencakup berbagai bidang ilmu seperti fisika, biologi, kimia, sejarah, dan geografi. IPAS merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di tingkat dasar. Pelajaran ini menggabungkan elemen dari ilmu pengetahuan alam dan sosial, serta mencakup beragam topik, mulai dari aspek alam dan teknologi hingga isu lingkungan, geografi, sejarah, dan budaya. Ketika diterapkan dengan pendekatan inkuiri ilmiah, pembelajaran IPAS dapat mendorong siswa untuk mengasah keterampilan berpikir kritis, menggunakan metode sistematis, melakukan penelitian ilmiah, dan menyampaikan ide-ide mereka. Pandangan ini diperkuat oleh (Ariel 2020) sebagaimana dicatat dalam Emi (2024) yang mengungkapkan bahwa IPAS adalah bidang studi yang disusun dengan sistematis dan struktural, bertujuan untuk memberikan pemahaman menyeluruh kepada siswa tentang fenomena

alam dan sosial. IPAS tidak hanya menekankan penguasaan fakta dan konsep, tetapi juga mendorong pengembangan pola pikir ilmiah dengan membangun hubungan antar-konsep yang dipelajari. Dengan demikian, pembelajaran IPAS berkontribusi pada pengembangan pengetahuan dan pemahaman siswa, serta kemampuan mereka dalam menganalisis kenyataan alam dan sosial secara menyeluruh.

Kurikulum menekankan pemanfaatan sumber belajar yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, masih banyak siswa yang menghadapi hambatan karena cakupan materi kurikulum IPAS yang luas dan memerlukan pemahaman yang mendalam. Beberapa penyebabnya termasuk kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi serta metode pengajaran yang masih didominasi oleh penjelasan dari guru. Oleh karena itu, sangat penting untuk menyediakan sumber belajar yang lebih menarik dan mampu melibatkan siswa secara aktif, sehingga materi IPAS dapat lebih mudah dipahami dan ketertarikan siswa terhadap pelajaran ini dapat meningkat.

Pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa para pendidik belum memanfaatkan alat bantu pembelajaran secara optimal saat menjalankan kegiatan pembelajaran IPAS. Sebagai akibatnya, mereka hanya menyampaikan informasi secara frontal dan meminta para siswa untuk menyelesaikan tugas di buku tanpa menggunakan alat bantu lainnya. Aktivitas semacam ini hanya menciptakan interaksi satu arah yang berujung pada kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Terdapat ketidaksesuaian antara apa yang diharapkan dalam kurikulum dan praktik nyata di kelas, terutama mengenai pemanfaatan media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi serta kreativitas siswa. Situasi ini menjadikan beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, yang akhirnya berpengaruh pada rendahnya minat mereka untuk belajar. Di samping itu, metode pengajaran yang cenderung monoton dan tidak bervariasi semakin memperberat pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan pada hari Rabu, 17 September 2025, terutama hasil wawancara dengan Ibu Nilawati, S. Pd. yang mengajar kelas V/B di UPT SDN 05 Pasar Muara Labuh. Peneliti mendapatkan informasi terkait beberapa masalah dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas V/B. Masalah-masalah tersebut adalah sebagai berikut: *Pertama*, guru belum memanfaatkan media dalam pembelajaran dengan maksimal. *Kedua*, variasi media yang digunakan di dalam kelas tergolong minim. *Ketiga*, proses belajar masih berorientasi pada guru, dan siswa tidak berpartisipasi secara aktif dalam pelajaran IPAS. *Keempat*, sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan dalam mata pelajaran IPAS. *Kelima*, tingkat pencapaian belajar mata pelajaran IPAS di kelas V/B SDN 05 Pasar Muara Labuh tergolong rendah.

Masih terdapat sejumlah siswa yang belum mencapai standar ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan. Dari 29 siswa dalam mata pelajaran IPAS, hanya 14 siswa yang memenuhi kriteria tersebut, yang berarti 48,27% sementara itu, 16 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan, mencakup 51,72%. Data ini menunjukkan bahwa masalah ini timbul akibat kurangnya sarana pembelajaran di kelas sehingga menghalangi pelaksanaan proses belajar mengajar dengan efektif. Metode pembelajaran yang masih berorientasi pada guru tanpa memberi kesempatan pada siswa untuk berpartisipasi aktif dan kendala siswa dalam menguasai materi kurikulum IPAS. Oleh karena itu, penulis memilih media *Board Game* sebagai alat pembelajaran untuk mengatasi masalah-masalah tersebut.

Menurut pendapat (Hasan 2021) mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada murid, sehingga mereka dapat memahami materi secara utuh dan bermakna dengan adanya rangsangan yang mampu memotivasi mereka. Tidak jauh berbeda dengan pendapat (Saleh et al. 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran pada dasarnya adalah cara untuk menyampaikan informasi dari seorang pengajar kepada murid sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang dengan cara yang terorganisir, maka tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan efektif.

Menurut pendapat (Wibawanto 2024), yang menggambarkan *Board Game* sebagai sebuah jenis permainan yang memanfaatkan papan sebagai media bermain serta melibatkan berbagai elemen seperti dadu, pion, kartu, atau figur yang diatur atau dimainkan berdasarkan peraturan tertentu. *Board Game* biasanya dilakukan di atas permukaan yang luas dan rata, seperti meja, yang memungkinkan terjalinnya interaksi saat bermain dalam kelompok.

Menurut Maulana & Asmarani (2021), seperti yang dirujuk dalam (Ningtyas 2023), *Board Game* adalah bentuk permainan di mana potongan-potongan permainan ditempatkan dan dipindahkan di permukaan yang mempunyai tanda atau pembagian area tertentu sesuai aturan yang telah ditentukan. Jenis permainan ini mengutamakan strategi, keberuntungan, atau kombinasi dari keduanya, dan biasanya mencakup tujuan jelas yang perlu dicapai. *Board Game* telah lama dikenal serta dimainkan di berbagai budaya dan peradaban sepanjang waktu. Ini adalah tipe permainan non-digital yang memanfaatkan papan sebagai elemen utama.

Board Game dirancang untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa lewat pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, serta berarti. Penelitian lain mengungkapkan bahwa bermain *Board Game* dapat membangun ikatan yang kuat antara pemain dengan permainan itu sendiri. Selama bermain, pemain dapat merasakan emosi positif terkait dengan kebutuhan dasar manusia seperti perhatian dan pengakuan, status, pencapaian, kompetisi, kerjasama, ekspresi diri, serta kepedulian kepada orang lain. Jadi, *Board Game* menjadi alat pendidikan yang efektif, terutama untuk diterapkan dalam kelas V/B pada pelajaran IPAS.

Penggunaan *Board Game* sebagai alat untuk belajar telah diteliti oleh (Defitasari 2024) dalam karya mereka yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dengan Menggunakan *Board Game* ." Temuan dari penelitian tersebut mengindikasikan bahwa *Board Game* berpotensi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan tingkat keberhasilan belajar IPAS antara Siklus 1 dan Siklus 2. Nilai rata-rata kemampuan kognitif siswa tercatat 66,65 pada Siklus 1 dan menunjukkan peningkatan sebesar 20,4% menjadi 80,25 pada Siklus 2. Rata-rata tingkat keberhasilan kelas adalah 55,5% pada siklus pertama dan meningkat sebesar 56,7% menjadi 87% di siklus kedua. Partisipasi siswa dalam menyelesaikan lembar kerja juga mengalami peningkatan sebesar 10,4%, dari 89% pada siklus pertama ke 98,5% pada siklus kedua.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dari studi yang dilakukan oleh (Defitasari, 2024) yang berjudul "Meningkatkan Perkembangan Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Menggunakan *Board Game* jelas terlihat bahwa kemajuan siswa mengalami peningkatan sejak fase awal, melalui Siklus 1, hingga Siklus 2. Analisis ini menunjukkan adanya kenaikan yang signifikan dalam aktivitas pembelajaran saat mengaplikasikan model *Team Games Tournament (TGT)* yang didukung oleh *Board Game*. Peningkatan ini tercermin dari rata-rata hasil yang diamati di setiap siklus yang dilakukan. Pemanfaatan model "Turnamen Permainan Tim" bersama dengan *Board Game* terbukti efektif dalam mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar dan mendukung kemajuan mereka. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Ayu Amerida 2025), yang pada studinya berjudul "Pemanfaatan *Board Game* sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab di Kalangan Siswa Kelas 10 di Mas Ma'had Ddi Pangakajene di Sidrap menunjukkan bahwa penggunaan *Board Game* sebagai alat pembelajaran dilakukan dalam struktur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus dijalankan dalam empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun materi pembelajaran dan menyiapkan *Board Game* yang akan digunakan.

Tahap implementasi mencakup penerapan *Board Game* dalam lingkungan kelas. Selanjutnya, tahap pengamatan dilakukan untuk menilai aktivitas, keterlibatan, dan respons siswa terhadap proses belajar yang berlangsung. Pada akhirnya, di fase refleksi, peneliti menganalisis proses dan hasil pembelajaran untuk menilai efektivitas intervensi serta membuat perbaikan untuk siklus selanjutnya. Sebelum penerapan *Board Game*, ketertarikan belajar siswa berada di tingkat sedang, dengan nilai rata-rata 60,39% dan variasi nilai yang cukup luas. Setelah penerapan intervensi, nilai rata-rata meningkat menjadi 90,42% memasukkannya ke dalam kategori tinggi dengan sebaran nilai yang lebih merata. Penerapan *Board Game* sebagai alat pembelajaran terbukti berhasil dalam meningkatkan ketertarikan belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata motivasi belajar dari 60,39% sebelum intervensi menjadi 90,42% setelahnya, yang menunjukkan pergeseran dari kategori sedang ke kategori tinggi. Selain itu, temuan ini mengindikasikan adanya kemajuan signifikan dalam motivasi belajar setelah penggunaan alat pembelajaran tersebut.

Berdasarkan latar belakang dari penelitian terdahulu di atas peneliti telah melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPAS menggunakan Media Pembelajaran *Board Game* Kelas V/B UPT SDN 05 Pasar Muara Labuh, Kabupaten Solok Selatan”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan media pembelajaran *Board Game*. Selain meningkatkan aspek kognitif, penggunaan media *Board Game* juga diharapkan dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, kerja sama, dan keterampilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

METODE

Penelitian ini mengadopsi metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah suatu penelitian yang dikerjakan oleh pengajar di kelasnya sendiri dengan tujuan untuk meningkatkan proses dan hasil dari pembelajaran. (Arikunto 2019) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk menganalisis hubungan sebab-akibat dari intervensi yang diterapkan secara sengaja dalam kegiatan pembelajaran. Intervensi tersebut dirancang dan dilaksanakan secara terencana, mulai dari tahap perencanaan hingga pelaksanaan dengan penekanan untuk meningkatkan praktik pembelajaran dan mengidentifikasi perubahan yang muncul sebagai akibat dari intervensi tersebut.

Pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester kedua tahun ajaran 2025/2026 di kelas V/B UPT SD Negeri 05 Pasar Muara Labuh, yang terletak di Kecamatan Sungai Pagu, Kabupaten Solok Selatan. Subjek penelitian terdiri dari 29 siswa, yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk Fase C.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pencapaian akademik dalam pelajaran IPAS dengan memanfaatkan *Board Game* sebagai alat pembelajaran. Proses penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Metode penelitian mengikuti kerangka Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diusulkan oleh (Arikunto et al. 2019), yang terbagi dalam empat langkah: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan evaluasi. Pada fase perencanaan, peneliti mengembangkan materi pembelajaran dan menyiapkan *Board Game*, instrumen penelitian, serta skenario pembelajaran. Fase pelaksanaan berfokus pada penerapan *Board Game* dalam pengajaran IPAS. Selanjutnya, fase pengamatan berorientasi pada pemantauan aktivitas guru dan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Hasil pemantauan tersebut kemudian dianalisis dalam fase evaluasi untuk memberikan dasar perbaikan tindakan di siklus yang berikut. Setiap tindakan yang diterapkan mempertimbangkan faktor kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan mencakup lembar tes dan lembar observasi. Lembar tes ditujukan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran siswa pada aspek kognitif setelah proses belajar selesai. Untuk setiap materi pembelajaran, tes disajikan dalam format soal objektif dan tugas singkat yang disesuaikan dengan konten pelajaran. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan oleh guru kolaborator yang bertindak sebagai observer untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Metode pengumpulan informasi yang digunakan mencakup uji, pengamatan, dan dokumentasi. Uji dilakukan untuk merekam hasil belajar siswa di setiap tema pembelajaran. Pengamatan dilaksanakan untuk mengumpulkan data terkait aktivitas guru dan siswa selama proses belajar. Dokumentasi yang meliputi gambar, rekaman video, dan catatan lain yang relevan dengan pelaksanaan riset berfungsi sebagai materi pendukung.

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data yang berkaitan dengan hasil belajar dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung rata-rata nilai dan presentase keberhasilan siswa. Sebaliknya, data dari pengamatan aktivitas guru dan siswa dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan bagaimana pembelajaran berlangsung di setiap siklus. Hasil analisis tersebut menjadi landasan untuk kegiatan refleksi, yang memungkinkan dilakukan penilaian terhadap keberhasilan intervensi serta identifikasi perbaikan untuk siklus yang akan datang.

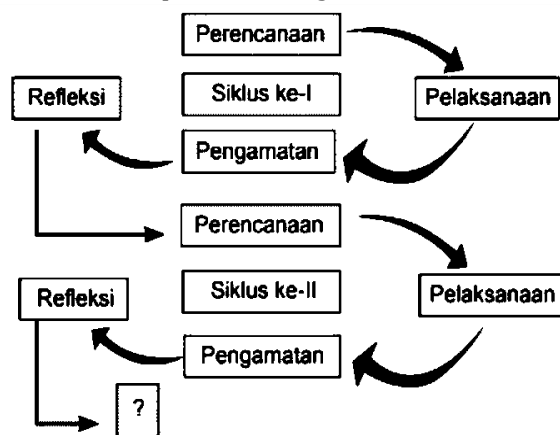
Studi ini mengikuti prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan intervensi, observasi, dan refleksi. Sebelum menerapkan intervensi, peneliti

melakukan pengamatan awal untuk mencari tahu permasalahan dalam pembelajaran yang terjadi di kelas V/B UPT SD Negeri 05 Pasar Muara Labuh. Temuan dari pengamatan ini menjadi acuan dalam merancang intervensi yang akan diterapkan pada setiap siklus.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua fase, di mana setiap fase terdiri dari dua sesi. Setelah menerapkan langkah-langkah di fase pertama, dilakukan pengamatan dan pemikiran ulang untuk mengenali pencapaian serta tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Temuan dari evaluasi fase pertama menjadi acuan untuk memperbaiki langkah-langkah di fase kedua, dengan tujuan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan mencapai target keberhasilan yang telah ditetapkan.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun seluruh materi yang diperlukan untuk pelaksanaan penelitian. Aktivitas yang dilaksanakan meliputi pembuatan jadwal penelitian, penunjukan guru kelas sebagai pengamat, penyusunan modul pembelajaran, pengembangan alat penelitian (seperti lembar observasi dan format tes), penyediaan materi ajar, serta penyediaan media pembelajaran berupa *Board Game* dan alat bantu lainnya. Materi kurikulum mencakup Bab 6, Topik A ("Seperti Apa Indonesiaku? ") dengan subtopik peta; Bab 6, Topik B ("Indonesiaku Kaya akan Kehidupan") dengan subtopik keragaman hayati serta penyebaran flora dan fauna di Indonesia; dan Bab 6, Topik C ("Indonesiaku Kaya akan Alam") dengan subtopik sumber daya alam.

Pada fase pelaksanaan rencana, pembelajaran IPAS berlangsung dengan memanfaatkan *Board Game* yang dikombinasikan dengan penyampaian informasi melalui media presentasi. Kegiatan belajar dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui pendekatan belajar berbasis permainan demi mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Tahap observasi dilaksanakan bersamaan dengan intervensi yang dilakukan. Pengamat menggunakan lembar observasi untuk menilai aktivitas guru dan siswa, serta mengumpulkan informasi mengenai penyampaian materi, partisipasi siswa, dan efektivitas penggunaan *Board Game* di dalam kelas. Tahap refleksi dilakukan setelah semua aktivitas pada setiap siklus selesai dilakukan. Data dari observasi dan tes dipelajari untuk menilai keberhasilan langkah-langkah yang telah diimplementasikan. Hasil dari refleksi ini menjadi acuan untuk memperbaiki perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran di siklus selanjutnya, dengan harapan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPAS. Dalam studi tindakan kelas ini, peneliti menerapkan metode penelitian yang diuraikan oleh (Arikunto et al. 2019). Untuk menggambarkan langkah-langkah penelitian yang digunakan, prosedur tersebut ditampilkan dalam gambar 1 berikut ini.



Gambar 1.

Alur Penelitian Tindakan Kelas menurut (Arikunto et al. 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

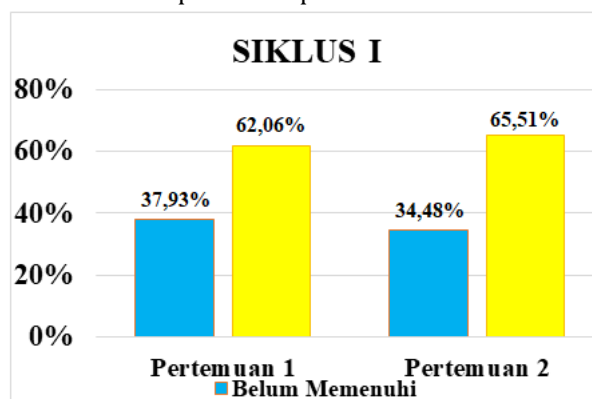
Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan kegiatan pengamatan awal di kelas V/B UPT SD Negeri 05 Pasar Muara Labuh yang terdiri dari 29 siswa (17 laki-laki dan 12 perempuan). Temuan dari pengamatan mengindikasikan bahwa pencapaian belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS tergolong rendah. Berdasarkan hasil penilaian formatif, 16 siswa (55%) telah

mencapai standar minimum (KKTP) yang ditetapkan sebesar 75, sementara 13 siswa (45%) belum mampu mencapainya. Rendahnya prestasi belajar ini dipicu oleh penggunaan media pengajaran yang kurang variatif dan terbatas, serta metode pengajaran yang masih terfokus pada guru, sehingga partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar menjadi tidak optimal. Sebagai akibat, sebagian siswa masih menemui kesulitan dalam memahami materi IPAS. Menanggapi kondisi ini, peneliti menerapkan *Board Game*, terutama "Ludo" dan "Ular Tangga" dengan tujuan untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS.

B. Analisis Data Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Media *Board Game* pada Siklus I dan II

1. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Data pembelajaran siswa pada fase pertama menunjukkan adanya kemajuan dari Sesi 1 ke Sesi 2. Dalam Sesi 1, terdapat 18 siswa (62,06%) yang telah memenuhi kriteria ketuntasan (KKTP), sementara 11 siswa (37,93%) masih belum memenuhinya. Di Sesi 2, jumlah siswa yang berhasil memenuhi KKTP meningkat menjadi 19 orang (65,51%), sedangkan jumlah siswa yang masih belum memenuhi KKTP berkurang menjadi 10 orang (34,48%). Kenaikan hasil pembelajaran selama fase pertama menunjukkan bahwa pemanfaatan *Board Game* memberikan imbas positif awal terhadap performa siswa. Namun, presentase keberhasilan yang dicapai belum memenuhi standar keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu minimum 80% siswa mencapai KKTP. Maka dari itu, perlu ada perbaikan dan penyempurnaan langkah-langkah pada fase kedua untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa. Perbandingan hasil belajar siswa pada fase pertama antara Sesi 1 dan Sesi 2 dapat dilihat pada Gambar 2 di bawah ini.

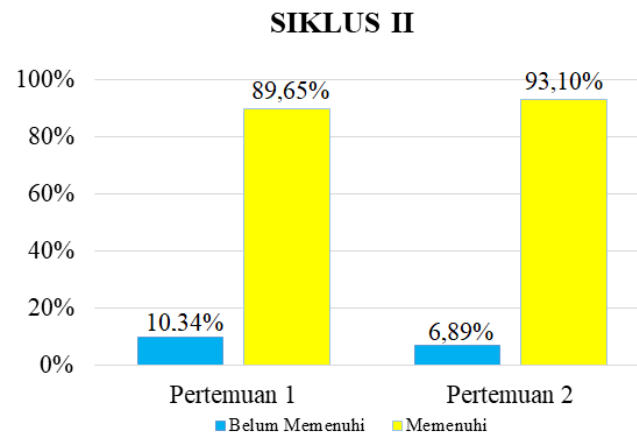


Gambar 2.

Analisis Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Siklus I pertemuan 1 dan 2

2. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Tindakan pada Siklus II dilaksanakan dalam dua sesi pembelajaran yang mencakup topik "Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia" serta "Sumber Daya Alam (SDA)". Hasil analisis menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa meningkat dibandingkan pada siklus sebelumnya. Pada sesi pembelajaran pertama, ada 26 siswa (89,65%) yang sudah mencapai kriteria ketuntasan (KKTP), sementara 3 siswa (10,34%) belum berhasil. Dalam sesi pembelajaran kedua, jumlah siswa yang mencapai KKTP bertambah menjadi 27 orang (93,10%), sedangkan jumlah siswa yang belum mencapai KKTP menurun menjadi 2 orang (6,89%). Peningkatan hasil belajar di siklus kedua menunjukkan bahwa penggunaan *Board Game* dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa dalam mata pelajaran IPAS. Persentase keberhasilan hasil belajar yang dicapai lebih tinggi daripada indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yakni minimal 80% siswa harus memenuhi KKTP. Jadi, tindakan yang dilakukan di siklus kedua dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Perbandingan hasil belajar siswa di siklus kedua antara Sesi 1 dan Sesi 2 ditampilkan dalam Gambar 3 dibawah ini.

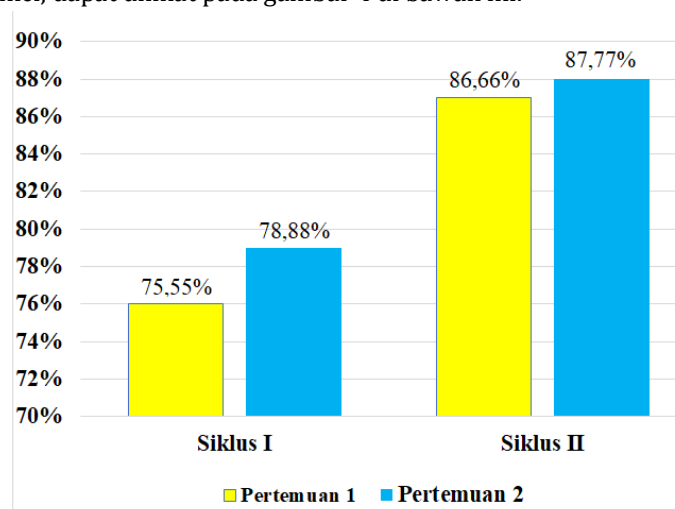
**Gambar 3.**

Analisis Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Siklus II pertemuan 1 dan 2

C. Analisis Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Media *Board Game* pada Siklus I dan II

1. Hasil Pengamatan Kegiatan Guru

Pengamatan terhadap kegiatan guru di selama siklus satu dan dua menunjukkan adanya perkembangan dalam pengajaran pelajaran IPAS melalui *Board Game*. Pada siklus pertama, tingkat kegiatan guru tercatat sebesar 75,55% di Sesi 1 dan mengalami kenaikan menjadi 78,88% di Sesi 2. Pada siklus kedua, aktivitas guru kembali menunjukkan peningkatan, mencapai 86,66% di Sesi 1 dan 87,77% di Sesi 2. Ini mengindikasikan bahwa metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi mengalami kemajuan dari siklus pertama ke siklus kedua. Untuk penjelasan lebih rinci, dapat dilihat pada gambar 4 di bawah ini.

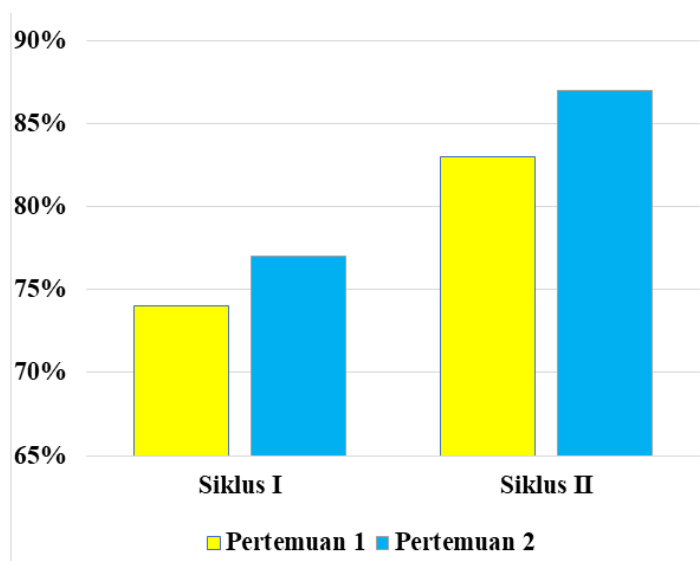
**Gambar 4.**

Analisis Hasil Pengamatan Guru Siklus I dan Siklus II

2. Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa

Pengamatan pada kegiatan siswa juga menunjukkan adanya peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Di siklus pertama, persentase aktivitas siswa adalah 74,44% di Sesi 1 dan meningkat

menjadi 76,66% di Sesi 2. Di siklus kedua, aktivitas siswa kembali merangkak naik, mencapai 83,33% di Sesi 1 dan 86,66% di Sesi 2. Kenaikan ini menunjukkan bahwa penerapan *Board Game* berhasil meningkatkan keterlibatan serta partisipasi siswa dalam proses belajar IPAS. Untuk penjelasan lebih rinci, dapat dilihat pada gambar 5 di bawah ini.



Gambar 5.

Analisis Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I dan II

D. Pembahasan

Observasi awal di Kelas V/B SD Negeri 05 Pasar Muara Labuh, Kabupaten Solok Selatan, menunjukkan bahwa pada semester pertama tahun ajaran 2025/2026, hanya 14 siswa (48,27%) yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran IPAS, sementara 15 siswa (51,72%) belum memenuhinya. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan *Board Game* (*board game*) sebagai media pembelajaran untuk materi Bab 6, "Indonesiaku Kaya Raya". Selain meningkatkan hasil belajar, penelitian ini juga berfokus pada peningkatan keterlibatan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

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

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media *Board Game*. Pada siklus I pertemuan 1, persentase ketuntasan belajar mencapai 62,06% dan meningkat menjadi 65,51% pada pertemuan 2 dengan kenaikan sebesar 3,45%. Pada siklus II, ketuntasan belajar kembali meningkat dari 89,65% pada pertemuan 1 menjadi 93,10% pada pertemuan 2 dengan kenaikan sebesar 3,45%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media *Board Game* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa. Hal ini bisa dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

2. Peningkatan Aktivitas Guru

Hasil pengamatan terhadap kegiatan guru menunjukkan adanya kemajuan yang konsisten di berbagai fase pembelajaran. Pada Fase I, kegiatan guru meningkat dari 75,55% di pertemuan pertama menjadi 78,88% di pertemuan kedua suatu kenaikan sebesar 3,3%. Peningkatan ini menandakan bahwa pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih baik setelah adanya penyesuaian dalam proses pengajaran, terutama berkaitan dengan penggunaan *Board Game* sebagai alat untuk belajar. Kegiatan guru juga meningkat pada Fase II, yaitu dari 86,66% di pertemuan pertama menjadi 87,77% di pertemuan kedua kenaikan sebesar 1,11%. Walaupun

peningkatan di Fase II lebih kecil dibandingkan Fase I, tingkat aktivitas guru secara keseluruhan masih berada dalam kategori "sangat baik", hal ini mencerminkan semakin efektifnya usaha guru dalam merancang pembelajaran dan memakai *Board Game* selama proses pengajaran berlangsung. Secara keseluruhan, peningkatan aktivitas guru dari Fase I ke Fase II mencerminkan perbaikan dalam kualitas pembelajaran, yang menghasilkan proses belajar yang lebih aktif, berfokus pada tujuan, dan efektif. Data lebih rinci mengenai peningkatan kegiatan guru ini disajikan dalam Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1

Peningkatan Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Menggunakan Media Pembelajaran *Board Game* Pada Siklus I dan II

Aktivitas	Siklus	Pertemuan		Peningkatan
		1	2	
Guru	I	75,55	78,88%	3,3%
	II	86,66%	87,77%	1,11%

3. Peningkatan Aktivitas Siswa

Hal yang sama terlihat pada aktivitas siswa, yang semakin meningkat di setiap tahap pembelajaran. Di Siklus I, tingkat aktivitas naik dari 74,44% pada sesi pertama menjadi 76,66% pada sesi kedua ini adalah peningkatan sebesar 2,22%. Kenaikan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Board Game* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar, mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat dalam berbagai kegiatan. Di Siklus II, tingkat aktivitas kembali bertambah: dari 83,33% pada sesi pertama menjadi 86,66% pada sesi kedua, yang menunjukkan kenaikan sebesar 3,33%. Peningkatan yang signifikan di Siklus II ini menandakan bahwa siswa berpartisipasi dalam proses belajar dengan lebih aktif, semangat, dan keterlibatan yang lebih tinggi baik saat berdiskusi maupun saat bermain *Board Game* itu. Secara keseluruhan, peningkatan aktivitas dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan bahwa pemanfaatan *Board Game* berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan partisipatif. Data lebih rinci mengenai peningkatan kegiatan guru ini disajikan dalam Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2

Peningkatan Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Menggunakan Media Pembelajaran *Board Game* Pada Siklus I dan II

Aktivitas	Siklus	Pertemuan		Peningkatan
		1	2	
Siswa	I	74,44%	76,66%	2,22%
	II	83,33%	86,66%	3,33%

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di kelas V/B UPT SDN 05 Pasar Muara Labuh Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Board Game* mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

1. Pada Siklus I, hasil belajar siswa belum mencapai target yang diharapkan. Persentase siswa yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada pertemuan pertama sebesar 62,06% dan meningkat menjadi 65,51% pada pertemuan kedua. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *Board Game* belum berjalan secara optimal. Guru masih perlu meningkatkan pengelolaan kelas, sedangkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran juga masih perlu ditingkatkan.
2. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran, hasil yang lebih baik terlihat pada Siklus II. Persentase siswa yang memenuhi KKTP meningkat menjadi 89,65% pada pertemuan pertama dan kembali meningkat menjadi 93,10% pada pertemuan kedua. Peningkatan tersebut menunjukkan

bahwa penggunaan media *Board Game* ludo dan ular tangga dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

3. Peningkatan hasil belajar siswa juga didukung oleh meningkatnya aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Aktivitas guru mengalami peningkatan dari 75,55% pada Siklus I pertemuan pertama menjadi 87,77% pada Siklus II pertemuan kedua. Sementara itu, aktivitas siswa meningkat dari 74,44% menjadi 86,66% pada periode yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa siswa semakin aktif terlibat dalam pembelajaran, baik dalam mengikuti arahan guru maupun saat berpartisipasi dalam kegiatan belajar sambil bermain menggunakan media *Board Game*.

Secara keseluruhan, penerapan media *Board Game* ludo dan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS, aktivitas guru, dan aktivitas siswa. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, sehingga media *Board Game* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar. (2021). *Ilmu Pendidikan*. Sulawesi Selatan: IAIN Pare Pare Nusantara Press.
- Arifin, Muhammad. (2025). *Kurikulum*. Medan: Umsu Press.
- Arikunto, dkk. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Emi, Efani. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Kelas V Pada Mata Pelajaran Ipas Di Sdn 03 Bengkayang. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(8).
- Hasanah, Amalia, dkk. (2025) Analisis Buku IPAS Kelas V Kurikulum *Merdeka.Cendikia Pendidikan*. 11(3).
- Ningtyas, Septiana Ika. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Murid. *Research and Development Journal of Education*. (9)2 871-880.
- Nurbaya, dkk. (2024). *Pengantar Pendidikan*. Padang: CV Pustaka Inspirasi Minang.
- Saleh, Sahib M, dkk. (2023). *Media pembelajaran*. CV Eureka Media Aksara.
- Suhelayanti, dkk. (2023). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Langsa: Yayasan Kita Menulis.
- Wibawanto, Wanda. (2025). *Board Game Edukasi*. Klaten: CV Ide buku.