ALSYS
Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan

e-ISSN : 2808-540X
p-ISSN : 2808-7119

Terindeks: Copernicus, Sinta 5, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/alsys.v6i1.8356

MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA MENGGUNAKAN MODEL *GAME BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI KEDATANGAN BANGSA-BANGSA ASING KE INDONESIA DI KELAS VI SD

Improving Students' Understanding Using the Game-Based Learning Model in IPAS Instruction on the Topic of the Arrival of Foreign Nations in Indonesia in Grade VI of Elementary School

Lisna Agustin, Aulia Dila Pratiwi, Dian Nurlela,
Nurroh Muna Mu'adah, Via Siti Fatimah, Rana Gustian Nugraha
Universitas Pendidikan Indonesia
lisnaagustin@upi.edu; auliadila005@upi.edu

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Nov 6, 2025	Nov 27, 2025	Dec 10, 2025	Dec 15, 2025

Abstract

Learning in the IPAS (Integrated Science and Social Studies) subject on historical topics in elementary schools is often perceived as monotonous by students, resulting in low learning focus, limited classroom participation, and learning outcomes that do not yet meet the *Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran* (KKTP, Learning Objectives Achievement Criteria). This situation requires teachers to implement learning models that are more innovative, interactive, and aligned with students' characteristics and learning needs. This study aimed to improve students' conceptual understanding and learning outcomes through the application of a Game-Based Learning model in the topic "The Arrival of Foreign Nations in Indonesia." The research employed a Classroom Action Research method implemented over two instructional cycles with 22 sixth-grade students at SDN Nyalindung 1 as the research subjects. Data collection techniques included cognitive tests to measure learning outcomes and observation

AlSys is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

sheets to assess students' activity, participation, and engagement during the learning process. The results showed a positive improvement, indicated by an increase in the average student score from 75.00 in Cycle I to 85.00 in Cycle II. In addition to cognitive gains, the implementation of Game-Based Learning also significantly enhanced students' activeness, enthusiasm, and motivation to learn. Thus, the Game-Based Learning model is effective in improving students' understanding and learning outcomes in IPAS history learning, although further optimization of classroom management strategies and variation in game activities is still needed to ensure that classical mastery learning is achieved in a maximal and sustainable manner.

Keywords: Game-Based Learning; IPAS; History Learning; Classroom Action Research; Elementary School Students

Abstrak: Pembelajaran IPAS pada materi sejarah di sekolah dasar sering dianggap membosankan oleh siswa, sehingga berdampak pada rendahnya fokus belajar, partisipasi kelas, serta hasil belajar yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi ini menuntut guru untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan belajar siswa. Penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Game Based Learning* pada materi Kedatangan Bangsa-Bangsa Asing ke Indonesia. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran dengan subjek 22 siswa kelas VI SDN Nyalindung 1. Teknik pengumpulan data meliputi tes kognitif untuk mengukur hasil belajar dan lembar observasi untuk menilai aktivitas, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang positif, ditandai kenaikan rata-rata nilai siswa dari 75,00 pada Siklus I menjadi 85,00 pada Siklus II. Selain peningkatan aspek kognitif, penerapan *Game Based Learning* juga meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, model *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi sejarah, meskipun masih diperlukan optimalisasi strategi pengelolaan kelas dan variasi aktivitas permainan agar ketuntasan belajar klasikal dapat tercapai secara maksimal dan berkelanjutan.

Kata Kunci: *Game Based Learning*; IPAS; Pembelajaran Sejarah; Penelitian Tindakan Kelas; Siswa Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pelaksanaan Kurikulum Merdeka di era sekarang memberikan kebebasan yang lebih luas kepada guru untuk mengadopsi dan mempraktikkan beragam strategi serta pendekatan dalam proses mengajar. Guru memiliki keleluasaan dalam memilih perangkat ajar yang dianggap paling tepat sesuai kondisi, kebutuhan, serta karakteristik peserta didik (Faiz & Kurniawaty, 2020). Kurikulum Merdeka juga bertujuan membantu siswa menemukan serta mengembangkan minat dan bakat melalui berbagai aktivitas pembelajaran maupun budaya sekolah dalam rangka mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. Perubahan kurikulum ini

menuntut seluruh elemen sekolah, termasuk guru, untuk terus meningkatkan kompetensi mereka. Guru diharuskan mengikuti berbagai pelatihan dan menggali informasi mengenai penerapan Kurikulum Merdeka agar pelaksanaannya dapat berjalan optimal (Sasikirana, 2020). Selaras dengan penerapan Kurikulum Merdeka, kepala sekolah sebagai pihak yang bertanggung jawab turut menyelenggarakan pelatihan atau program khusus bagi para guru sebagai bagian dari persiapan pembelajaran (Rapang et al., 2022). Adanya sejumlah perbedaan antara Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013 (K13) yang sebelumnya berlaku menjadikan proses adaptasi sebagai hal yang tidak dapat dihindari. Salah satu perubahan tersebut adalah penyatuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi satu mata pelajaran baru bernama IPAS. Mata pelajaran IPAS hadir sebagai struktur pembelajaran baru di sekolah yang dikembangkan dalam rangka penerapan Kurikulum Merdeka (Handayani et al., 2024).

IPAS merupakan bidang pembelajaran yang mengkaji makhluk hidup, benda tak hidup, serta manusia dan perannya dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui mata pelajaran ini, siswa diharapkan mampu memahami berbagai fenomena alam, hubungan antarkomponen kehidupan, serta cara berinteraksi secara bertanggung jawab dalam lingkungan sosialnya (Rohmawati et al., 2024). Pada jenjang kelas VI, salah satu materi penting dalam IPAS adalah Kedatangan Bangsa-Bangsa Asing ke Indonesia. Materi ini tergolong abstrak karena berkaitan dengan perjalanan sejarah, dinamika sosial, dan proses interaksi antarbangsa pada masa lampau. Oleh sebab itu, siswa membutuhkan pemahaman konsep yang kuat agar mampu menangkap latar belakang peristiwa, tujuan kedatangan bangsa asing, serta dampaknya terhadap perkembangan masyarakat Indonesia. Namun, metode pembelajaran yang lebih banyak menggunakan ceramah sering menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang berpartisipasi secara aktif. Hal ini sering menghambat terciptanya proses belajar yang bermakna, terutama ketika materi menuntut analisis dan interpretasi sejarah. Metode pembelajaran konvensional sering kali kurang memberi ruang bagi pengembangan penalaran logis dan kemampuan berpikir kritis. Dalam praktiknya, siswa jarang didorong untuk bertanya, mempertimbangkan alternatif lain, atau meninjau kembali informasi yang diterima (Fajra et al., 2023). Pendekatan tradisional ini masih banyak digunakan oleh guru, dengan posisi guru sebagai pusat kegiatan belajar sehingga membuat siswa lebih pasif. Akibatnya, antusiasme siswa menurun karena aktivitas belajar umumnya dilakukan secara individu, bukan kolaboratif. Selama proses pembelajaran, siswa pun cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa banyak mengajukan pertanyaan terkait materi

(Ningtyas & Pradikto, 2025). Situasi ini menunjukkan pentingnya penerapan strategi pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menarik sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam proses belajar serta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam.

Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan adalah Game Based Learning (GBL), yaitu pendekatan yang memanfaatkan permainan sebagai media penyampaian materi. Penerapan GBL sebagai pendekatan pengajaran modern dimaksudkan untuk mendorong motivasi belajar siswa sekaligus memperlancar jalannya proses pembelajaran Islam et al. (2024). Menurut Putra et al. (2024), Game Based Learning (GBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan kegiatan berbasis permainan untuk mendorong motivasi, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta memperkuat interaksi antar siswa. Model pembelajaran ini memfasilitasi terbentuknya kompetisi yang positif, kolaborasi dalam proses belajar, serta kreativitas dalam pemecahan masalah. Selain meningkatkan penguasaan konsep, Game Based Learning juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial, kemampuan berpikir kritis, dan kecakapan memecahkan masalah melalui pemberian umpan balik secara langsung serta tantangan yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Secara keseluruhan, pendekatan ini menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik, mendalam, menantang, dan relevan sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Pandangan ini selaras dengan penyataan Wibawa et al. (2021), bahwa penerapan permainan dalam proses pembelajaran mampu menumbuhkan minat serta motivasi belajar, sehingga permainan memegang peranan signifikan dalam mendorong motivasi peserta didik. Selain itu, pemanfaatan GBL dipandang sebagai komponen utama dalam strategi pedagogis inovatif abad ke-21 untuk mencetak pembelajar yang berwawasan luas dan siap menghadapi perkembangan masa depan. Pendekatan ini dibuat untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu mendorong peningkatan motivasi dan capaian belajar peserta didik (Nisa et al., 2025). Karakteristik GBL yang menarik, melibatkan siswa secara aktif, dan memiliki interaktivitas tinggi dianggap sangat sesuai untuk pembelajaran IPAS. Menurut (Kusuma et al., 2022) GBL juga mampu mendorong partisipasi siswa melalui kegiatan pemecahan masalah serta penguatan kemampuan berpikir kritis.

Implementasi Game-Based Learning (GBL) diharapkan dapat mendorong partisipasi aktif siswa, memperkuat kemampuan bekerja sama, serta memperdalam penguasaan konsep melalui pengalaman belajar yang lebih nyata dan signifikan. Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari & Hasim (2025) menunjukkan bahwa penerapan Game-Based Learning (GBL)

secara signifikan meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri Campur Asri. Melalui penggunaan permainan edukatif, siswa dapat memahami materi yang bersifat kompleks dengan lebih mudah karena disajikan secara menarik, sederhana, dan menyenangkan. Peningkatan tersebut tercermin dari kenaikan nilai rata-rata siswa, dari 44,13 pada pretest menjadi 76,30 pada posttest setelah penerapan model Game-Based Learning (GBL). Hasil penelitian Simanjuntak et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan Game-Based Learning terbukti memberikan peningkatan yang signifikan pada kemampuan kognitif siswa. Peningkatan ketuntasan belajar pada mata pelajaran IPAS terlihat jelas, dari 42,81% pada siklus I menjadi 85,71% pada siklus II setelah penerapan model pembelajaran berbasis permainan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa mekanisme permainan yang membuat siswa menjawab pertanyaan secara acak dan bertanggung jawab atas jawabannya dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Simanjuntak et al., 2025). Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Manurung et al. (2025) menemukan bahwa Game-Based Learning memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Nilai rata-rata siswa meningkat tajam dari 57 saat pretest menjadi 84,6 pada posttest setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan. Hasil uji statistik juga menunjukkan nilai t hitung (13,783) lebih besar dari t tabel (2,064), yang menandakan bahwa model ini secara nyata mampu meningkatkan hasil belajar. Penelitian tersebut menegaskan bahwa penerapan Game-Based Learning (GBL) berkontribusi tidak hanya pada peningkatan nilai akademik, tetapi juga pada motivasi, keaktifan, serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Manurung et al., 2025)

Hasil observasi awal di SD Negeri Nyalindung 1 menunjukkan bahwa siswa menghadapi kesulitan dalam mengingat tahun, tokoh, dan urutan peristiwa sejarah pada materi kedatangan bangsa asing ke Indonesia. Selain itu, motivasi belajar siswa rendah karena mereka merasa teks pada buku terlalu panjang dan membosankan. Dengan menggunakan model Game Based Learning, pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Mengacu pada latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan menilai keberhasilan model Game-Based Learning dalam membantu siswa kelas VI SD memahami materi IPAS terkait kedatangan bangsa-bangsa asing ke Indonesia. Penelitian ini menggunakan data hasil praktik mengajar melalui pengukuran nilai pretest dan posttest. Hipotesis utamanya adalah bahwa penerapan model Game Based Learning dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa, yang ditunjukkan melalui kenaikan rata-rata skor setelah intervensi.

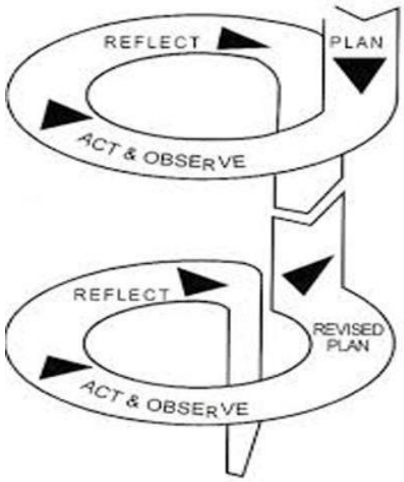
METODE

Bagian Dalam Penelitian ini, peneliti menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya memperbaiki kualitas pembelajaran, dengan desain siklus berulang (spiral) yang disusun berdasarkan model Kemmis & McTaggart. Model ini dipilih karena sangat sesuai untuk upaya perbaikan pembelajaran secara kontekstual dalam kelas, serta memungkinkan peneliti melakukan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi secara kolaboratif (Utami et al., 2024). Keunggulan model ini adalah fleksibilitas dalam penyesuaian tindakan perbaikan berdasarkan hasil observasi setiap siklus, serta kemudahan mendokumentasikan perubahan hasil belajar siswa secara sistematis. Sebagaimana disampaikan Nugraha (2015), penelitian tindakan kelas menekankan pada siklus perbaikan terus-menerus. Ini memungkinkan guru merespons dan memperbaiki pembelajaran berdasarkan temuan aktual. Oleh karena itu, setiap tindakan yang diberikan dipastikan berangkat dari kondisi kelas yang sesungguhnya dan kebutuhan siswa.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam studi ini dilakukan dalam dua siklus. Siklus pertama dilaksanakan pada 18 November 2025, kemudian siklus kedua pada 20 November 2025. Seluruh rangkaian kegiatan penelitian berlangsung di SDN Nyalindung 1, tepatnya di Dusun Babakan Pedes, Desa Trunamanggala, Kecamatan Cimalaka, Kabupaten Sumedang Provinsi Jawa Barat. Lokasi ini dipilih berdasarkan pertimbangan aksesibilitas dan ketersediaan subjek yang terlibat dalam penelitian adalah mereka yang memenuhi syarat sesuai ketentuan penelitian. Subjek penelitian terdiri dari 22 siswa serta guru kelas VI sebagai kolaborator. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan pada pembelajaran IPAS khusunya pada materi sejarah dengan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning. Sejalan dengan Islam et al. (2024), mengemukakan bahwa model Game Based Learning diterapkan dalam pembelajaran untuk menghadirkan suasana pembelajaran yang dibuat nyaman sehingga siswa dapat terlibat secara aktif, bersifat kompepetitif, Sehingga berkontribusi positif terhadap perolehan hasil belajar, yang pada akhirnya berpengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar mereka. Oleh karena itu, integrasi elemen permainan menjadi strategi pembelajaran yang andal untuk memicu partisipasi siswa dan mengoptimalkan kompetensi kognitif.

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan prosedur sesuai dengan model Kemmis dan McTaggart untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mencakup empat

tahap yang berlangsung secara berulang, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Alur siklus PTK berdasarkan model tersebut ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & McTaggart (Utomo et al., 2024).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada studi ini dilakukan melalui dua siklus yang berulang. Setiap siklus memuat tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Utomo et al., 2024). Dalam Siklus I, peneliti melaksanakan metode pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Namun, berdasarkan refleksi, ditemukan bahwa peningkatan hasil belajar belum optimal, dan sebagian siswa mengalami kejenuhan serta kurang fokus. Menanggapi temuan tersebut, peneliti melakukan perbaikan tindakan untuk Siklus II dengan mengadopsi model Game Based Learning yang dirancang lebih interaktif dan kompetitif untuk memicu motivasi dan konsentrasi siswa. Tahapan Siklus II meliputi perencanaan yaitu pada tahap perencanaan Siklus II, peneliti menyusun Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM), menyiapkan perangkat pembelajaran, serta berkoordinasi dengan observer sebagai rekan sejawat untuk mendukung pelaksanaan penelitian. Tahapan selanjutnya yitu tahap pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada siklus II, pelaksanaan tindakan pada siklus ini menekankan penerapan langsung model Game Based Learning oleh guru sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disusun. Selanjutnya pada tahap observasi, observer memantau jalannya pembelajaran dan mencatat perkembangan perkembangan siswa, baik dari sisi aktivitas maupun respons guru selama proses belajar. Setelah tindakan dan observasi selesai, peneliti melakukan tahap refleksi untuk menganalisis hasil tindakan yang telah dilakukan, mengidentifikasi keberhasilan dan kendala selama pembelajaran, serta refleksi menyeluruh dari data pretest, posttest dan observasi. Karena

penerapan Game Based Learning di Siklus II terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar dibandingkan Siklus I, tindakan tersebut dinyatakan efektif, dan penelitian pun diakhiri.

Penelitian ini mengombinasikan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif yang bersifat deskriptif. Adapun analisis kuantitatif pada penelitian ini untuk melihat perkembangan hasil belajar siswa pada setiap siklus dengan menghitung nilai rata-rata kelas serta persentase ketuntasan belajar, di mana kedua metrik ini digunakan secara komprehensif untuk menentukan tingkat efektivitas dari tindakan yang telah dilaksanakan. Adapun penilaian yang diperoleh dihasilkan dari rumus (Rukminingsih et al., 2020).

$$Mx\frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

M× = rata-rata (mean) keterlaksanaan pembelajaran

∑× = jumlah semua nilai siswa

N = jumlah siswa

$$P\frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase hasil

f = frekuensi atau jumlah yang hendak dihitung fresentasenya

N = jumlah frekuensi total atau skor maksimal yang dapat di capai

Hasil observasi guru dan siswa, serta temuan refleksi dari setiap siklus, diinterpretasikan menggunakan analisis kualitatif. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) ditetapkan pada skor 70, artinya siswa dikategorikan tuntas apabila memperoleh skor ≥ 70, sedangkan siswa dengan skor < 70 termasuk kategori Perlu Bimbingan karena belum mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Untuk mencapai ketuntasan klasikal, minimal 70% dari seluruh siswa harus tuntas secara individual. Penggunaan KKTP ini berfungsi sebagai dasar evaluasi keberhasilan tindakan di setiap siklus. Dengan demikian, proses refleksi dan perbaikan yang dirancang pada siklus berikutnya benar-benar berfokus pada peningkatan ketercapaian hasil belajar siswa (Aprilia et al., 2025)

Untuk Penilaian peningkatan atau penurunan hasil belajar didasarkan pada kriteria yang dibuat oleh guru yang tercantum dalam Tabel 1.

Tabel 1. Tingkat keberhasilan hasil belajar siswa (Kognitif)

Interval Nilai	Kategori
90 – 100	Sangat Baik
75 – 89	Baik
61 – 74	Cukup
0 – 60	Kurang

Indikator keberhasilan pembelajaran secara klasikal ditentukan oleh capaian hasil belajar peserta didik pada rentang nilai 90 hingga 100. Keberhasilan juga dianggap tercapai pada kategori baik yang mencakup rentang nilai 75 hingga 89, dan kategori cukup nilai antara 61 sampai 74. Sementara itu, apabila nilai yang diperoleh peserta didik secara klasikal berada pada angka ≤60 yaitu ≤70 maka termasuk kategori perlu bimbingan.

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas VI pada materi Kedatangan Bangsa-Bangsa Asing ke Indonesia melalui penerapan model *Game Based Learning*. Penelitian dilaksanakan di SDN Nyalindung 1 dengan jumlah peserta didik sebanyak 22 orang. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, yaitu Siklus I pada tanggal 18 November 2025 dan Siklus II pada tanggal 20 November 2025.

1. Deskripsi Pratindakan

Berdasarkan hasil pengamatan awal dan evaluasi pembelajaran sebelum tindakan, diketahui bahwa pemahaman siswa terhadap materi sejarah masih tergolong rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam mengingat urutan kedatangan bangsa Portugis, Spanyol, Belanda, dan Inggris, serta mengaitkan tokoh, tahun, tujuan, dan dampaknya. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 70. Nilai rata-rata kelas pada tahap pratindakan masih berada di bawah target ketuntasan, sehingga diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Siklus I dilaksanakan dengan menerapkan pendekatan Memorize–Recall–Examine sesuai dengan rancangan RPM. Setelah pelaksanaan tindakan, dilakukan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa. Berdasarkan hasil evaluasi pada akhir siklus I, diperoleh data hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Siklus I

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	17 siswa	77,27%
Tidak Tuntas	5 siswa	22,73%
Jumlah	22 siswa	100%

Berdasarkan Tabel 2 di atas, diketahui bahwa sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar, yaitu sebanyak 17 siswa (77,27%) memperoleh nilai ≥70 sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Namun demikian, masih terdapat 5 siswa (22,73%) yang belum tuntas. Nilai rata-rata kelas pada siklus I adalah 75,00, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sudah berada di atas KKTP, tetapi pemerataan pemahaman siswa belum sepenuhnya tercapai.

3. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

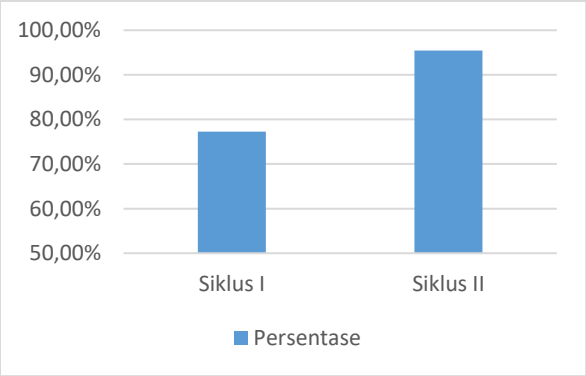
Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi pada siklus I. Pembelajaran difokuskan pada peningkatan pemahaman siswa yang belum mencapai ketuntasan serta penyempurnaan strategi pembelajaran melalui penerapan model Game Based Learning. Hasil evaluasi pada akhir siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif yang lebih signifikan, sebagaimana disajikan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 3. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Siklus II

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	21 siswa	95,45%
Tidak Tuntas	5 siswa	4,55%
Jumlah	22 siswa	100%

Berdasarkan Tabel 2 di atas, diketahui bahwa sebanyak 21 siswa (95,45%) telah mencapai nilai ≥70, sedangkan hanya 1 siswa (4,55%) yang belum tuntas. Nilai rata-rata kelas pada siklus II meningkat menjadi 85,00. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang signifikan dibandingkan dengan siklus I.

Peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Siswa

Pada Gambar 2 di atas dapat dilihat bahwa pada siklus I persentase ketuntasan hasil belajar kognitif siswa masih tergolong cukup dengan nilai rata-rata 75,00. Akan tetapi, setelah diterapkan model Game Based Learning, pada siklus II hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang lebih baik dengan nilai rata-rata 85,00. Dengan demikian, penerapan model Game Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VI SDN Nyalindung 1 pada pembelajaran IPAS materi Kedatangan Bangsa-Bangsa Asing ke Indonesia.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan Memorize–Recall–Examine yang dipadukan dengan model Game Based Learning memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar kognitif siswa kelas VI pada pembelajaran IPAS materi kedatangan bangsa-bangsa asing ke Indonesia. Analisis terhadap dua siklus tindakan memperlihatkan adanya perubahan yang signifikan, baik dari segi proses pembelajaran maupun capaian hasil belajar siswa.

Pada Siklus I, pembelajaran yang berfokus pada penguatan memori melalui tahapan Memorize dan Recall telah membantu siswa mengingat fakta-fakta dasar sejarah, seperti urutan bangsa asing, tahun kedatangan, serta tokoh yang berperan. Hal ini tercermin dari nilai rata-rata kelas yang telah melampaui KKTP sekolah. Namun, pemahaman siswa pada tahap ini masih bersifat permukaan. Sebagian siswa belum mampu mengaitkan informasi sejarah secara kronologis dan memahami hubungan sebab-akibat antarperistiwa. Kondisi tersebut

menunjukkan bahwa meskipun siswa mulai menguasai informasi dasar, proses pembelajaran belum sepenuhnya mendorong terbentuknya pemahaman konseptual yang mendalam.

Perbaikan pembelajaran pada Siklus II melalui penerapan model Game Based Learning membawa perubahan yang lebih signifikan. Model ini memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas bermain, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah secara kolaboratif. Siswa tidak hanya diminta mengingat informasi, tetapi juga mengolah, menyusun, dan menguji kembali pemahamannya melalui permainan edukatif. Peningkatan nilai rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal pada Siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat interaktif dan partisipatif lebih efektif dalam membantu siswa memahami materi sejarah yang kompleks dan bersifat naratif. Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran IPAS yang dirancang secara aktif dan kontekstual mampu meningkatkan kualitas pemahaman siswa secara signifikan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, sejalan dengan temuan penelitian terdahulu. Studi Widiana (2022), menunjukkan bahwa Game Based Learning secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar, dengan skor dan indikator pemahaman yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen yang diberi pembelajaran berbasis permainan dibandingkan kelompok kontrol.

Selain itu, penelitian yang dilakukan R. A. Putra et al. (2024), tentang pengaruh Game Based Learning asistensi Kahoot! terhadap hasil belajar pada materi tata surya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan alat interaktif yang memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran IPAS, Nisa et al., 2025), menemukan bahwa penggunaan Game Based Learning berbantuan media *Wordwall* meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan ketika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Temuan ini mendukung bahwa permainan dengan elemen tantangan dan umpan balik langsung amat efektif untuk menguatkan pemahaman konsep di luar sekadar hafalan.

Penelitian lain dari Alya Nazwa Minisa et al. (2025), juga memberikan bukti bahwa Game Based Learning dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa pada mata pelajaran IPS, yang relevan dengan karakter pembelajaran IPAS yang bersifat lintas ilmu sosial dan membutuhkan aktivitas reflektif dan kolaboratif.

Jika dibandingkan dengan studi sebelumnya, peningkatan hasil belajar dari 77,27% pada Siklus I menjadi 95,45% pada Siklus II dalam studi ini menunjukkan pencapaian yang signifikan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Widiana (2022) dan L. D. Putra et al. (2024b), yang menekankan bahwa Pembelajaran Berbasis Permainan dapat secara drastis meningkatkan hasil belajar melalui partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Namun, penelitian ini memiliki ciri khas tersendiri karena Pembelajaran Berbasis Game tidak diterapkan secara terpisah, melainkan dikombinasikan dengan pendekatan Memorize–Recall–Examine.

Kombinasi ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pemahaman mereka secara bertahap, mulai dari menguasai fakta-fakta sejarah hingga mampu menghubungkan peristiwa secara kronologis dan kausal. Temuan diatas juga memperkuat, yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan sangat efektif dalam mata pelajaran yang bersifat naratif dan kronologis, seperti IPAS dan IPS. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan, tetapi juga berkontribusi pada integrasi strategi kognitif dan permainan edukatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, temuan penelitian ini konsisten dengan bukti empiris yang menunjukkan bahwa Game Based Learning tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademik tetapi juga memperkuat keterlibatan dan motivasi siswa melalui aktivitas pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan kolaboratif.

Implikasi temuan penelitian ini memiliki relevansi penting bagi praktik pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Bagi guru, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model Game Based Learning dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk mengatasi rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Guru diharapkan tidak hanya berfokus pada penyampaian materi secara verbal, tetapi juga merancang aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara aktif melalui permainan, diskusi, dan kerja kelompok.

Bagi sekolah, temuan ini mengimplikasikan pentingnya dukungan terhadap inovasi pembelajaran, baik dalam penyediaan media pembelajaran sederhana maupun dalam pemberian ruang bagi guru untuk mengembangkan model pembelajaran yang kreatif dan kontekstual. Integrasi model Game Based Learning dalam pembelajaran IPAS juga dapat mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna, partisipatif, dan berpusat pada siswa.

Selain itu, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan kajian serupa pada materi atau jenjang kelas yang berbeda. Pendekatan kombinatif antara strategi kognitif dan pembelajaran berbasis permainan berpotensi diterapkan pada mata pelajaran lain yang menuntut pemahaman konsep dan urutan peristiwa, seperti IPS atau sejarah.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini hanya dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah siswa yang terbatas, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, waktu pelaksanaan penelitian relatif singkat, yaitu hanya dua siklus, sehingga belum dapat menggambarkan dampak jangka panjang penerapan Game Based Learning terhadap pemahaman siswa.

Selain itu, penelitian ini masih berfokus pada hasil belajar kognitif, sehingga aspek afektif dan keterampilan sosial siswa belum dikaji secara mendalam. Faktor lain seperti perbedaan kemampuan awal siswa dan pengaruh lingkungan belajar juga belum dianalisis secara rinci. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan subjek yang lebih luas, durasi penelitian yang lebih panjang, serta mengkaji berbagai aspek hasil belajar agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model Game Based Learning dalam pembelajaran IPAS.

KESIMPULAN

Penelitian ini menjawab tujuan *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi Kedatangan Bangsa-Bangsa Asing ke Indonesia di kelas VI SDN Nyalindung 1. Peningkatan tersebut tercermin dari kenaikan rata-rata nilai siswa serta persentase ketuntasan belajar klasikal dari Siklus I ke Siklus II. Selain aspek kognitif, penerapan model *Game Based Learning* juga memberikan dampak positif terhadap keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran; aktivitas permainan yang interaktif dan kompetitif membantu siswa memahami urutan peristiwa sejarah secara lebih runtut dan bermakna.

Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi guru sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran IPAS, dengan menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk materi sejarah yang cenderung

abstrak. Di sisi lain, hasil penelitian ini turut memperkaya kajian empiris mengenai implementasi *Game Based Learning* dalam konteks *Kurikulum Merdeka*, terutama pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, dengan menegaskan relevansinya dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan aktif siswa.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang relatif terbatas dan pelaksanaan tindakan yang hanya dilakukan dalam dua siklus. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan model *Game Based Learning* pada materi IPAS lainnya, melibatkan jumlah subjek yang lebih luas, serta mengombinasikannya dengan media atau model pembelajaran lain guna memperoleh hasil yang lebih optimal dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Aprilia, G., Hidayat, T., & Dwiyono, Y. (2025). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Gaya Magnet melalui Media Wordwall di Kelas V Sekolah Dasar. *9*. https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.10819

Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2020). Konsep Merdeka Belajar Pendidikan Indonesia dalam Perspektif Filsafat Progresivisme. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 12*(2), 155–164. https://doi.org/10.35457/konstruk.v12i2.973

Fajra, R. R., Syachruroji, A., & Rokmanah, S. (2023). Metode Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Dunia Pendidikan, 4*(1), 122–129. https://doi.org/10.55081/jurdip.v4i1.1468

Handayani, I., Nugraha, R. G., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan Flipbook *Jelajah Negeriku* Bermuatan Nilai Karakter Nasionalisme sebagai Media Pembelajaran IPAS SD. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 8*(3), 1158–1171.

Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya, 10*(3), 619–628. https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640

Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Edcomtech, 7*(1), 28–37. https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p028

Manurung, D. G., Simanjuntak, M. M., & Purba, J. R. T. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Swasta Taman Asuhan Pematangsiantar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2). https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.29042

Minisa, A. N., Tsabita, F., Adrias, A., & Syam, S. P. (2025). Analisis Penggunaan Game Based Learning terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS), 3*(2), 295–303. https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3189

Ningtyas, S. Z., & Pradikto, S. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional dan Game terhadap Pembelajaran KWU dalam Meningkatkan Minat Belajar SMAN 4 Pasuruan. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum, 3*(1), 115–124. https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v3i1.1507

Nisa, D. P. K., Rulviana, V., & Kusumawati, N. (2025a). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2), 261–268.

Nisa, D. P. K., Rulviana, V., & Kusumawati, N. (2025b). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2), 261–268.

Nugraha, R. G. (2015). Meningkatkan Ecoliteracy Siswa SD melalui Metode Field-Trip Kegiatan Ekonomi pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Mimbar Sekolah Dasar, 2*(1), 60–72. https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i1.1322

Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqa, A. N., & Annisa, K. (2024a). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, 12*(1), 81–95. https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749

Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqa, A. N., & Annisa, K. (2024b). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, 12*(1), 81–95. https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749

Putra, R. A., Cumalasari, E. I., Fusianita, R. L., & Hidayati, F. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan (Game Based Learning) Materi Sistem Tata Surya terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(4), 748–762.

Rapang, S. T., Devy, S. D., Nugroho, W., Hasan, H., Oktaviani, R., & Trides, T. (2022). Decrease levels of iron (Fe) and manganese (Mn) in acid mining water using active carbon of egg shell. *Jurnal Chemurgy, 6*(2), 58–64.

Rohmawati, I. Z., Maruti, E. S., & Budiarti, M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas 4 dengan Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Wordwall di SDN 01 Nambangan Kidul. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA), 3*(3), 127–132.

Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas* (A. H. Munastiwi Erni, Ed.). CV. Bumi Maheswari. https://share.google/BD9qZk6XgTSnNisAO

Sasikirana, V. (2020). Urgensi Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Society 5.0. *E-Tech, 8*(2), 393456. https://doi.org/10.24036/et.v8i2.110765

Simanjuntak, M., Aritonang, N. S., Insani Turnip, I. F., Panjaitan, H., Pakpahan, L., Hutagalung, T., & Siregar, Y. (2025). Penerapan Game Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 091254 Batu Onom. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(1), 688–696. https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23789

Utami, Q., Islami, K. C., Sari, M. A., & Yusup, R. (2024). Efektivitas Strategi Pembelajaran Berbasis Game Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Tonjong 2 Kota Sukabumi. *Journal of Management Education Social Sciences Information and Religion, 1*(2), 552–561. https://doi.org/10.57235/mesir.v1i2.3038

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia, 1*(4), 19. https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821

Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *Integrated (Information Technology and Vocational Education), 3*(1), 17–22. https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729

Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha, 10*(1), 1–10. https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925

Wulandari, P., & Hasim, W. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Games Based Learning terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. *ALACRITY: Journal of Education*, 488–496. https://doi.org/10.52121/alacrity.v5i1.640