



## **Pengaruh Model Pembelajaran Games Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD**

**Putri Wulandari<sup>1</sup>, Wahid Hasim<sup>2</sup>, Reza Ariefka<sup>3</sup>**

*<sup>1,2,3</sup> STKIP Muhammadiyah OKU Timur, Indonesia*

### **ABSTRACT**

Kesulitan dalam proses belajar masih menjadi tantangan utama dalam mencapai hasil belajar yang optimal, Hal ini juga dialami oleh siswa di SD Negeri Campur Asri pada mata pelajaran IPAS yang membahas bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Berdasarkan masalah tersebut, menarik untuk dilakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran games based learning guna meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan model pembelajaran games based learning terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Campur Asri. Metode penelitian yang digunakan didalam penelitian ini adalah metode pre-eksperimen dengan desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design*. Populasi yang digunakan sebagai sampel adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Campur Asri sebanyak 23 oang siswa. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Untuk teknik analisis data menggunakan uji instrument tes dan uji hipotesis. Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa uji normalitas menggunakan Shapiro-wilk menghasilkan nilai sig pretest sebesar 0,273 dan sig posttest sebesar 0,174 sementara itu uji sample paired t-test menghasilkan nilai sebesar 0,000 yang lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05. Dengan demikian hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima. Dari Hasil ini, membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran games based learning berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Campur Asri.

### **ARTICLE INFO**

*Article history:*  
Received  
12 Desember 2024  
Revised  
27 Desember 2024  
Accepted  
13 Januari 2024

### **Keywords**

*Games Based Learning, Hasil Belajar, IPAS.*

### **Corresponding**

**Author :**

[wahidhasim293@gmail.com](mailto:wahidhasim293@gmail.com)

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan di Indonesia saat ini menghadapi tantangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, terutama pada tingkat sekolah dasar. Pendidikan di tingkat sekolah dasar merupakan fondasi

penting untuk membangun pemahaman dasar siswa tentang berbagai konsep, termasuk Ilmu Pengetahuan Alam. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam membentuk dasar pemahaman siswa terhadap fenomena alam serta keterampilan berpikir ilmiah. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah siswa sejak dini. Salah satu materi Ilmu Pengetahuan Alam yang diajarkan di SD khususnya kelas IV adalah Bagian-bagian Tumbuhan dan Fungsinya. Materi ini memberikan pengetahuan kepada siswa tentang bagian-bagian tumbuhan seperti akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji, serta fungsi masing-masing bagian tersebut dalam kehidupan tumbuhan.

Dalam praktiknya, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD sering kali menghadapi tantangan, seperti keterbatasan media dan fasilitas pembelajaran serta kurangnya kompetensi guru dalam menerapkan model pembelajaran inovatif (Sudrajat, 2019). Akibatnya, siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, proses pembelajaran cenderung monoton dan hasil belajar siswa cenderung tidak maksimal. Oleh karena itu, diperlukan strategi dan model pembelajaran yang inovatif menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model games based learning (GBL). Menurut (Prensky, 2001), games based learning adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran. Model ini dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Karakteristik Games Based Learning yang menyenangkan, interaktif, dan melibatkan siswa secara aktif, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPA. Pembelajaran berbasis permainan (Games Based Learning) tidak hanya sekadar bermain, tetapi juga memberikan konteks pendidikan yang terstruktur. Dalam Games Based Learning, permainan dirancang dengan tujuan pembelajaran spesifik untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Kapp, K. M, 2012). Games Based Learning memadukan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa. GBL memungkinkan siswa belajar melalui permainan yang dirancang secara edukatif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Menurut (Kusuma et al., 2022), Games Based Learning meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui pemecahan masalah secara aktif dan pengembangan keterampilan berpikir kritis.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Purnama et al., 2023), menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Games Based Learning secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Dalam penelitian tersebut, siswa yang belajar menggunakan Games Based Learning memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Namun, implementasi Games Based Learning juga memiliki tantangan, seperti keterampilan guru dalam merancang permainan edukasi yang harus relevan dengan kebutuhan siswa. Meski begitu, kelebihan yang ditawarkan Games Based Learning membuatnya layak dipertimbangkan sebagai metode inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Campur Asri, Permasalahan yang terjadi ialah dimana guru dalam pembelajaran IPAS kelas IV, khususnya materi Bagian-bagian Tumbuhan dan Fungsinya masih cenderung menggunakan model atau metode pembelajaran konvensional seperti metode ceramah yang berpusat kepada guru, serta kurang memanfaatkan model ataupun media pembelajaran yang lebih berinovasi, sehingga suasana kelas terasa monoton dan kurang menarik perhatian siswa hal ini menyebabkan siswa sulit memahami konsep pembelajaran dengan baik, akibatnya siswa menjadi kurang tertarik dalam proses pembelajaran dan motivasi maupun hasil belajarnya menjadi rendah. Berdasarkan uraian-uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Games Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD*".

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2019), metode penelitian kuantitatif adalah pendekatan yang menekankan pada pengumpulan data dalam bentuk angka yang kemudian dianalisis menggunakan metode statistik. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menguji hubungan antara variabel atau menguji hipotesis yang sudah ditetapkan sebelumnya. Data yang dikumpulkan dalam penelitian kuantitatif dapat berupa angka atau informasi yang dapat dikonversi menjadi angka. Peneliti menggunakan alat ukur yang sudah terstandarisasi, seperti kuesioner atau tes, untuk mengumpulkan data dari sampel yang dipilih secara acak atau menggunakan teknik sampling lainnya.

Penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimen dengan Desain One Group pretest-posttest design, dalam desain ini penelitian hanya melibatkan satu kelompok yang diberikan perlakuan tertentu dengan menggunakan

pembelajaran Games Based Learning, dan hasilnya diukur sebelum (pre-test) dan sesudah perlakuan (post-test) untuk mengetahui efeknya. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Campur Asri, populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Campur Asri. Sampel yang digunakan sebanyak 23 siswa yang merupakan seluruh siswa di kelas IV SD Negeri Campur Asri, yang dipilih dengan teknik *total sampling* sehingga seluruh siswa dalam kelas tersebut menjadi sampel penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui tes hasil belajar, berupa soal pilihan ganda yang mengukur pemahaman siswa terhadap materi Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya. Tes ini telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Untuk teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji hipotesis berbantuan spss versi 25.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji Validitas

Pada uji validitas ini sebelum digunakan kepada sampel, instrument tes akan diuji cobakan pada siswa kelas V SD Negeri Campur Asri dengan jumlah 30 responden. Pada uji validitas instrument penelitian ini terdapat 20 soal, setelah dilakukan uji validitas diperoleh hasil sebanyak 12 soal valid. Dalam penelitian ini butir-butir soal dinyatakan valid apabila jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka data dinyatakan valid. Peneliti dalam melakukan uji validitas dengan mencari nilai  $r_{tabel}$  pada  $N = 30$ , dengan rumus  $df = N-2$  ( $30-2$ ) = 28,  $r_{tabel}$  dicari pada signifikan 0,05 dengan uji 2 sisi dan jumlah data ( $n$ ) = 28 maka didapatkan  $r_{tabel}$  sebesar 0,361. Apabila  $r_{hitung}$  yang terlihat pada hasil pengolahan statistik lebih besar dari  $r_{tabel}$  maka instrument dikatakan valid, seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 1.

Hasil Uji Validitas Soal Pilihan Ganda

Butir Soal	Hasil Uji		Keterangan
	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	
1	0,614	0,361	Valid
2	0,306	0,361	Tidak Valid
3	0,318	0,361	Tidak Valid
4	0,239	0,361	Tidak Valid
5	0,433	0,361	Valid
6	0,475	0,361	Valid
7	0,458	0,361	Valid

8	0,423	0,361	<b>Valid</b>
9	0,434	0,361	<b>Valid</b>
10	0,352	0,361	<b>Tidak Valid</b>
11	0,670	0,361	<b>Valid</b>
12	0,476	0,361	<b>Valid</b>
13	0,156	0,361	<b>Tidak Valid</b>
14	0,338	0,361	<b>Tidak Valid</b>
15	0,306	0,361	<b>Tidak Valid</b>
16	0,475	0,361	<b>Valid</b>
17	0,393	0,361	<b>Valid</b>
18	0,475	0,361	<b>Valid</b>
19	0,365	0,361	<b>Valid</b>
20	0,336	0,361	<b>Tidak Valid</b>

### Uji Reliabilitas

Sesudah melakukan uji validitas, kemudian adalah melakukan uji reliabilitas pada instrument tes. Uji reliabilitas adalah salah satu tahap penting dalam penelitian untuk memastikan konsistensi hasil yang diperoleh dari instrument yang digunakan. Reliabilitas mengacu pada sejauh mana suatu instrument menghasilkan hasil yang konsisten jika dilakukan berulang kali dalam kondisi yang serupa. salah satu metode yang umum digunakan dalam menguji reliabilitas adalah uji konsistensi internal, seperti menggunakan koefisien Cronbach's Alpha yang menunjukkan tingkat ketepatan dan konsistensi dari item-item dalam instrument pengukuran (Arikunto, 2013). Dalam penelitian ini pengujian dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25, variable dinyatakan reliable jika memenuhi kriteria berikut ini.

1. Jika nilai Cronboach's Alpha  $> 0,6$  maka reliabel
2. Jika nilai Cronboach's Alpha  $< 0,6$  maka tidak reliable

Variabel dinyatakan baik apabila memiliki nilai Cronboach's Alpha  $> 0,6$  berikut ini hasil uji reliabilitas yang diperoleh dari instrumen tes.

**Tabel 2.**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

<b>Reliability Statistics</b>		
<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>Cronbach's Alpha Based on Standardized Items</b>	<b>N of Items</b>
.731	.727	20

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan metode Alpha dengan bantuan program SPSS versi 25 diperoleh nilai Cronboach's Alpha sebesar 0,731 yang artinya lebih besar dari 0,6 maka dapat disimpulkan reliabel.

### Uji Normalitas

Uji normalitas adalah salah satu asumsi dasar yang harus dipenuhi dalam banyak metode statistik. Pengujian ini dilakukan dengan berbagai uji statistik, termasuk uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*, yang memberikan informasi apakah distribusi data cukup normal untuk analisis lebih lanjut (Hair et al., 2010). Dalam penelitian ini pengujian normalitas data menggunakan uji *Shapiro Wilk* dikarenakan sampel penelitian kurang dari 50 orang. Pengambilan kesimpulan hasil uji normalitas dapat dilihat, jika nilai signifikansi > 0,05 maka dinyatakan data berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi < 0,05 maka dinyatakan data berdistribusi tidak normal. Berikut ini adalah hasil dari uji normalitas:

**Tabel 3.**  
**Hasil Uji Normalitas**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.141	23	.200*	.949	23	.273
Posttest	.150	23	.198	.939	23	.174

Berdasarkan pada tabel 3 diatas dapat diketahui bahwa data penelitian berdistribusi normal. Dengan nilai sig pretest sebesar 0,273 dan nilai sig dari posttest sebesar 0,174 yang dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

### Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan salah satu langkah penting dalam penelitian untuk menguji kebenaran suatu pernyataan atau dugaan mengenai suatu fenomena yang terjadi pada populasi. Dalam penelitian, hipotesis dibagi menjadi dua jenis, yaitu hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan tidak ada perbedaan atau hubungan yang signifikan dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) yang menyatakan adanya perbedaan atau hubungan yang signifikan. Untuk menguji hipotesis, digunakan uji statistik yang sesuai dengan jenis data dan tujuan penelitian, seperti uji t, uji chi-square, atau uji F, dengan tingkat signifikansi yang umumnya ditetapkan pada 0,05 atau 5%." (Arikunto, 2010). Melalui Pretest dan Posttest hasil belajar IPAS, peneliti ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran games based learning

terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Campur Asri, dengan melakukan Uji Paired Sample T-Test dengan berbantuan SPSS Versi 25 dan kemudian dapat ditarik kesimpulan. Langkah-langkah yang dilakukan adalah dengan menentukan hipotesis sebagai berikut:

- a. H0: Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran Games Based Learning terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Campur Asri.
- b. H1: Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran Games Based Learning terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Campur Asri.

Selanjutnya melakukan Uji Paired T-Test, jika nilai sig. (2 tailed) < 0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima sebaliknya jika nilai sig. (2 tailed) > 0,05 maka H0 diterima dan H1 ditolak. Berikut ini adalah tabel hasil uji paired sample t- test.

**Tabel 4.**  
**Hasil Paired Sample T-Test**

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-32.17391	3.31185	.69057	-33.60607	-30.74176	-46.590	22	.000

Dari tabel 4 diatas dapat dilihat nilai sig.(2 tailed) adalah 0.000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima, berarti Terdapat Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Games Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Campur Asri.

**Pembahasan**

Penelitian ini mengukur bagaimana pengaruh model pembelajaran Games Based Learning terhadap hasil belajar IPAS siswa dengan menggunakan penelitian pre-eksperimen dan desain penelitiannya one group pretest posttest design. Penelitian ini dilakukan dengan 2 kali pertemuan pada 1 kelas eksperimen yakni kelas IV SD Negeri Campur Asri yang dijadikan sebagai sampel. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua pertemuan, yakni pada pertemuan pertama pembelajaran dilakukan secara konvensional, diikuti dengan pemberian soal pretest pada siswa kelas IV SD Negeri Campur Asri, tahap ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPAS

siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran games based learning. Lalu pada pertemuan berikutnya peneliti menerapkan model pembelajaran games based learning. Setelah itu, siswa diberikan test akhir (posttest) untuk melihat hasil belajar mereka setelah perlakuan diberikan.

Berdasarkan hasil Uji Validitas dari 20 soal, sebanyak 12 soal dinyatakan valid namun peneliti hanya mengambil 10 soal untuk pengambilan data penelitian. Kemudian untuk uji reliabilitas diperoleh nilai Cronboach's Alpha sebesar 0,731 yang artinya lebih besar dari 0,6 maka dapat disimpulkan reliabel.

Adapun pada uji normalitas semuanya telah reliabel dan normal dan dapat dilanjutkan ke uji hipotesis menggunakan Uji Paired Sample T-Test yang dilakukan oleh peneliti dan diperoleh nilai (sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari nilai sig 0,05 jadi dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model Pembelajaran games Based Learning terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 4 SD Negeri Campur Asri.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Campur Asri, sesudah diterapkannya model pembelajaran Games Based Learning mengalami peningkatan yang signifikan dari rata-rata awal 44,13 (pretest) menjadi 76,30 (posttest) yang berarti mengalami peningkatan sebesar 32,17. Hal ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Purnama et al., 2023), yang menggunakan metode games based learning yang dapat meningkatkan hasil belajar IPA di SD 02 Lahat secara signifikan, begitu juga dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Putri et al., 2024) dengan judul penelitiannya pengaruh model games based learning terhadap aktivitas dan hasil belajar komputer siswa kelas V di SD Plus Marhamah yang mengalami peningkatan secara signifikan dalam aktivitas dan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model games based learning. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran games based learning memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa baik dalam penelitian terdahulu maupun dalam penelitian yang saat ini dilakukan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran Games Based Learning secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Campur Asri. Pembelajaran dengan menerapkan Model Games Based Learning memungkinkan siswa memahami konsep yang kompleks dengan cara yang sederhana dan menarik, melalui permainan yang dirancang secara edukatif sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Model Games Based Learning juga membantu



siswa untuk memahami pembelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan, sehingga memberikan peningkatan terhadap hasil belajar mereka. Hal ini dibuktikan dengan naiknya nilai rata-rata siswa setelah diterapkannya Model Pembelajaran Games Based Learning yang awalnya saat sebelum diterapkan (pretest) nilai rata-rata siswa hanya sebesar 44,13 namun setelah diterapkan model pembelajaran games based learning (posttest) meningkat menjadi 76,30 yang tentunya naik secara signifikan.

Untuk selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan bagi pengembangan metode pembelajaran serupa untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai materi, dengan menggunakan model pembelajaran yang interaktif, inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate Data Analysis: A Global Perspective* (7th ed.). Pearson Prentice Hall.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- 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.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Purnama, A. V., Arafat, Y., & Heldayani, E. (2023). Pengaruh Metode Game Based Learning (GBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Energi Alternatif di SD Negeri 02 Lahat. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9040-9050.
- Putri, R. M., Zuwirna, Z., & Hendri, N. (2024). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Komputer Siswa Kelas V di SD Plus Marhamah. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(6), 6827-6835.
- Sudrajat, T. (2019). *Kendala dan Solusi dalam Implementasi Kurikulum 2013 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta