

Penerapan Metode *Games Based Learning (GBL)* dengan Media *Spinning Wheel* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPAS Kelas V

Nila Sofyani, Dewi Indrapangastuti

Universitas Sebelas Maret

nila_sfyni03@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/10/2025

approved 21/11/2025

published 23/12/2025

Abstract

The Merdeka Curriculum comes with various changes, including in the learning process. The purpose of this study was to describe the steps of applying the Games Based Learning (GBL) method with spinning wheel media to increase motivation and learning outcomes of IPAS class V SD Negeri Jatimulyo. This type of research uses Classroom Action Research (PTK) as many as 3 cycles. The subjects of this study were teachers, fifth grade students of SD Negeri Jatimulyo. The data used are qualitative data and quantitative data. Data collection techniques through observation, interviews, and tests. Data analysis was done by data reduction, data presentation and conclusion drawing. The results of the application of the GBL method with spinning wheel media through the steps of the GBL method with spinning wheel media. The results of student learning motivation in cycle I = 77.09%, cycle II = 85.52%, cycle III = 89.43%. The completeness of IPAS learning outcomes in class V in cycle I = 79.31%. In cycle II = 86.21%. In cycle III = 89.66%. It is concluded that the GBL method with spinning wheel media can increase motivation and learning outcomes of IPAS class V SD Negeri Jatimulyo. The obstacles found by students are not orderly. The solution is that the teacher can be more assertive to learners who are not orderly.

Keywords: *games based learning, spinning wheel, motivation and learning outcomes*

Abstrak

Kurikulum Merdeka hadir dengan berbagai perubahan, termasuk dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan langkah penerapan metode *Games Based Learning (GBL)* dengan media *spinning wheel* meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri Jatimulyo. Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebanyak 3 Siklus. Subjek penelitian ini dari guru, peserta didik kelas V SD Negeri Jatimulyo. Data yang digunakan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan tes. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penerapan metode *GBL* dengan media *spinning wheel* melalui langkah-langkah metode *GBL* dengan media *spinning wheel*. Hasil motivasi belajar peserta didik pada siklus I = 77,09%, siklus II = 85,52%, siklus III = 89,43%. Ketuntasan hasil belajar IPAS kelas V pada siklus I = 79,31%. Pada siklus II = 86,21%. Pada siklus III = 89,66%. Disimpulkan bahwa metode *GBL* dengan media *spinning wheel* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri Jatimulyo. Kendala yang ditemukan peserta didik tidak tertib. Solusinya guru dapat lebih tegas kepada peserta didik yang tidak tertib

Kata kunci: *games based learning, spinning wheel, motivasi dan hasil belajar IPAS*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka hadir dengan berbagai perubahan, termasuk dalam proses pembelajaran. Menurut Rahmadayanti dan Hartoyo (2022) kurikulum merdeka ialah suatu pembelajaran intrakurikuler untuk memberikan ruang yang lebih optimal kepada peserta didik untuk melakukan eksplorasi konsep dan kompetensinya. Implementasi pada kurikulum merdeka, guru diharapkan untuk mampu melaksanakan proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, tidak membosankan, dan memotivasi peserta didik. Menurut Fadli (Sugih, dkk, 2023) implementasi kurikulum merdeka dalam suatu proses pembelajaran terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik berdampak pada keleluasaan terhadap potensi minat bakatnya. Adapun dampak perubahan dari adanya implementasi kurikulum merdeka tidak hanya dalam proses pembelajaran adapun dampak yang lain yaitu adanya mata pelajaran IPAS. Pengembangan mata pelajaran IPAS ini merupakan integrasi antara mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

Pembelajaran IPAS dilaksanakan berpusat pada peserta didik. Mewujudkan pembelajaran IPAS berpusat pada peserta didik untuk menciptakan suasana yang efektif dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat saling bekerja sama, yang dapat menumbuhkan pembelajaran yang menyenangkan. Sesuai dengan yang dinyatakan oleh Priantini, dkk (2022) kurikulum merdeka dalam sebuah pembelajaran lebih fleksibel, menekankan terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan fundamental peserta didik, tentunya disesuaikan pada tingkatannya dalam suatu pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan. Dalam sebuah pembelajaran IPAS harus memperhatikan karakteristik peserta didik yang memuat dari tiga aspek taksonomi bloom yaitu, aspek pengetahuan, aspek sikap dan aspek keterampilan (Agustina, dkk, 2022). Guru juga harus melaksanakan pembelajaran yang inovasi terdiri dari model, pendekatan, metode, media atau strategi yang tepat sesuai dengan kondisi yang ada (Septiana & Winangun, 2023). Penerapan metode *Games Based Learning (GBL)* dengan media *spinning wheel* dapat dijadikan salah satu solusi bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang interaktif.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 20 September 2024, yang terjadi khususnya pada kelas V SD Negeri Jatimulyo diperoleh bahwa pembelajaran yang dilakukan guru masih bersifat monoton, didominasi metode ceramah, pembelajaran terpusat pada guru. Peneliti juga melaksanakan wawancara dengan guru dan peserta didik. Wawancara dengan peserta didik dilaksanakan pada tanggal 11 Desember 2024, dari hasil wawancara beberapa peserta didik didapatkan bahwa mata pelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit untuk dipahami, wawancara juga dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri Jatimulyo pada tanggal 11 Desember 2024, menurut guru kelas V SD Negeri Jatimulyo peserta didik harus ditunjuk terlebih dahulu agar mau menjawab dan mengemukakan pendapatnya, peserta didik kelas V belum mempunyai inisiatif dari sendiri untuk mengemukakan pendapatnya yang diberikan oleh guru. Guru sudah menggunakan metode seperti permainan namun belum optimal dalam menunjang pembelajaran IPAS pada kelas V SD Negeri Jatimulyo. Beberapa masalah tersebut menyebabkan kegiatan pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri Jatimulyo kurang maksimal, peserta didik kurang antusias dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga nilai yang didapatkan masih banyak yang belum memenuhi KKTP. Hal ini dibuktikan dengan hasil pretest materi Indonesiaku kaya hayatinya sejumlah 15 soal pilihan ganda pada tanggal 9 Januari 2025, hasil pretest yang didapat menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum memenuhi KKTP yaitu 75, hanya terdapat 5 dari 29 peserta didik atau sekitar 16,4% yang mendapatkan nilai di atas KKTP yaitu 85 dan 80 Sedangkan 83,6% sisanya yaitu 24 peserta didik lainnya masih

mendapatkan nilai kurang dari KKTP dengan hasil perolehan nilai paling rendah yaitu 40.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu beberapa cara di antaranya yaitu menentukan metode pembelajaran. Beberapa cara alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan metode *Games Based Learning (GBL)*. Menurut Winatha & Setiawa (2020) metode *Games Based Learning (GBL)* dapat menumbuhkan motivasi serta hasil belajar peserta didik. Pemilihan metode *Games Based Learning (GBL)* dalam pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya hayatinya salah satu solusi alternatif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor karena peserta didik dituntut untuk aktif saat pembelajaran berlangsung. Menurut Cardinot dan Fairfield bahwa metode *Games Based Learning (GBL)* juga dapat meningkatkan antusiasme peserta didik, oleh karenanya metode *Games Based Learning (GBL)* dapat memberikan pengalaman mendalam bagi peserta didik, Rusman menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu pengetahuan yang diperoleh peserta didik tergolong dari beberapa aspek kognitif, afektif, serta psikomotor (Khadijah dkk., 2021, hlm. 203). Menurut Anderson dan Kratwohl (Nabila, 2020, hlm. 2) aspek kognitif memiliki enam jenjang kognitif yaitu mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan membuat (C6). Krathwohl (Nafiaty, 2021, hlm. 165) berpendapat bahwa dalam aspek afektif memiliki beberapa tingkatan yaitu: (1) menerima, (2) menanggapi, (3) menghayati, dan (4) mengamalkan. Sedangkan aspek psikomotor berhubungan dengan aktifitas, kemampuan fisik, serta keterampilan motorik pada peserta didik. Untuk mendukung jalannya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Games Based Learning (GBL)*, diperlukan media yang tepat untuk menambahkan daya tarik peserta didik pada saat pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. Adapun salah satu media yang dapat digunakan yaitu menggunakan media *spinning wheel*. Machdarini dan Hidayat (2024) menyatakan bahwa *spinning wheel* merupakan media belajar yang termasuk dalam jenis media pembelajaran visual *Spinning wheel* merupakan media pembelajaran yang berupa lingkaran yang memuat berbagai warna yang berisi gambar dan pertanyaan yang dimainkan dengan cara diputar sesuai dengan prosedurnya (Herwin., dkk., 2023). Dalam penggunaan media *spinning* memiliki kelebihan tersendiri. Menurut Ginnis kelebihan media pembelajaran *spinning wheel* yaitu: (1) media *spinning wheel* ini termasuk baru, (2) Media dibuat dengan tampilan yang menarik perhatian peserta didik, (3) pemahaman peserta didik meningkat terhadap materi yang telah diberikan, (4) media ini mudah dikembangkan dan disesuaikan dengan materi pembelajaran, (5) peserta didik lebih aktif, karena melibatkan secara langsung dalam pembelajaran, dan (6) Menciptakan umpan balik secara langsung (Pangestu., dkk. 2024), sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk menghadirkan inovasi dalam pembelajaran yang sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka, yakni pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang cenderung menggunakan metode konvensional, sehingga peserta didik kurang termotivasi dan hasil belajar belum optimal. Melalui penerapan metode *Games Based Learning (GBL)* dengan media *spinning wheel*, diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menumbuhkan motivasi belajar, serta meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan demikian, penelitian ini penting karena dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam menemukan alternatif strategi pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan kebutuhan abad 21.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti melaksanakan Tindakan kelas dengan tujuan: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan metode

Games Based Learning (GBL) dengan *media spinning wheel* (3) meningkatkan motivasi belajar IPAS tentang Indonesiaku kaya hayatinya, (3) meningkatkan hasil belajar IPAS tentang Indonesiaku kaya hayatinya, (4) menganalisis kendala dan Solusi penerapan metode *Games Based Learning (GBL)* dengan *media spinning wheel*.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Jatimulyo Kecamatan Alian, Kabupaten Kebumen. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kolaboratif Bersama guru kelas V SD Negeri Jatimulyo selama tiga siklus. Dalam penelitian ini, peneliti sebagai perancang Tindakan dan dua orang sebagai observer sedangkan guru kelas V SD Negeri Jatimulyo sebagai pelaksana Tindakan. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari guru dan peserta didik kelas V SD Negeri Jatimulyo yang berjumlah 29 peserta didik, terdiri dari 18 anak laki-laki dan 11 perempuan. Data penelitian ini yaitu kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa data hasil observasi penilaian dari aspek afektif dan psikomotor dan data kuantitatif berupa data aspek kognitif hasil belajar IPAS.

Sumber data yang digunakan yaitu guru, dan peserta didik kelas V SD Negeri Jatimulyo. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara, dan tes. Uji validitas data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data berupa analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Miles dan Huberman (Sugiyono, 2015) menyatakan bahwa pengolahan data terdiri dari langkah-langkah yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan. Indikator pencapaian dalam penelitian ini yaitu sebesar 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan metode *Games Based Learning (GBL)* dengan *media spinning wheel* dalam pembelajaran IPAS tentang Indonesiaku kaya hayatinya dilaksanakan dalam tiga siklus yang terdiri dari lima pertemuan. Adapun langkah-langkah dalam penerapan metode *Games Based Learning (GBL)* dengan *media spinning wheel* yaitu: (1) menyiapkan *game* sesuai dengan materi dengan *media spinning wheel*, (2) menjelaskan materi dengan *media spinning wheel*, (3) menjelaskan peraturan *game* dengan *media spinning wheel*, (4) bermain *game* dengan *media spinning wheel*, (5) menringkas materi menggunakan *media spinning wheel*, (6) melaksanakan refleksi dengan *media spinning wheel*. Menurut Winathan & Setiawan (2020) bahwa metode *Games Based Learning (GBL)* dapat menumbuhkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan metode *Games Based Learning (GBL)* memerlukan alat tambahan atau media pembelajaran (Siagian, dkk, 2023). Adapun media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran metode *Games Based Learning (GBL)* yaitu *media spinning wheel*. Menurut Maulia dkk (2021) *media spinning wheel* merupakan media yang berisi berbagai jenis gambar-gambar dan beberapa pertanyaan tertentu. Astuti (Herwin, dkk, 2023) menyatakan bahwa *media spinning wheel* dibuat agar peserta didik mudah mempelajarinya dan dapat menciptakan pembelajaran yang menarik.

Tabel 1. Rincian perbandingan Antarsiklus Hasil Observasi Penerapan Metode *Games Based Learning (GBL)* dengan Media *Spinning Wheel*

No.	Langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Guru	Peserta Didik	Guru	Peserta Didik	Guru	Peserta Didik
		%	%	%	%	%	%
1.	Mempersiapkan game dengan media spinning wheel sesuai topik	80,00	79,17	85,42	85,00	91,67	90,00
2.	Penjelasan konsep dengan menggunakan media spinning wheel	83,34	80,21	84,38	84,38	91,67	89,58
3.	Aturan game dengan media spinning wheel	79,17	82,29	84,38	83,34	93,75	91,67
4.	Memainkan game dengan media spinning wheel	83,34	83,34	87,50	86,46	95,83	91,67
5.	Meringkas pengetahuan dengan media spinning wheel	82,29	81,25	86,46	86,46	89,58	89,58
6.	Melaksanakan refleksi dengan media spinning wheel	82,29	82,29	85,25	84,38	93,75	87,50
Rata-rata		81,74	81,42	85,56	85,00	92,64	90,00

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran siklus I, II, dan III selalu mengalami peningkatan. Hasil observasi terhadap guru dari siklus I ke Siklus II mengalami peningkatan sebesar 3,27% dan siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 7,63%. Hasil observasi terhadap peserta didik dari siklus I ke siklus II mengalami Peningkatan sebesar 3,30% dan siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 4,44%. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh bahwa guru secara konsisten telah menerapkan metodo *Games Based Learning (GBL)* dengan baik. Pada langkah mempersiapkan game, guru memperkenalkan *game* dengan media *spinning wheel* yang akan dimainkan oleh peserta didik, pada langkah penjelasan konsep, pada tahap ini guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplor pengetahuan melalui menanyakan video pembelajaran dan melalui gambar yang terdapat pada media *spinning wheel*. Pada langkah menjelaskan aturan *game*, tahap ini guru menjelaskan cara penggunaan media *spinning wheel* dan guru memberikan soal LKPD kepada peserta didik. Pada langkah bermain game, peserta didik melaksanakan kegiatan *game quiz* dengan menjawab soal yang terdapat pada media *spinning wheel* dan melanjutkan mengerjakan soal LKPD yang telah diberikan guru. Pada langkah meringkas materi peserta didik melaksanakan presentasi di depan kelas dari hasil diskusi mereka. Pada langkah terakhir yaitu melaksanakan refleksi, guru melibatkan peserta didik untuk menyimpulkan hasil presentasi dan hasil *game quiz*. Persentase di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil dari siklus I sampai siklus III.

Tabel 2. Peningkatan Motivasi Belajar

No.	Indikator Motivasi Belajar	Siklus I	Siklus II	Siklus III
		%	%	%
1.	Keinginan dalam melaksanakan aktivitas belajar	74,16	85,58	89,85
2.	Adanya cita-cita yang ingin dicapai	75,62	84,91	88,22
3.	Adanya pembelajaran yang menarik	79,25	86,02	89,58
4.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	78,11	86,45	89,27
5.	Ketekunan dalam memecahkan tugas	76,96	84,00	89,94
6.	Kegigihan dalam menghadapi tantangan	78,41	86,17	89,73
Rata-rata		77,09	85,52	89,43

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik siklus I, II, dan III selalu mengalami peningkatan. Hasil observasi terhadap motivasi belajar peserta didik siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 8,43 dan siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 3,91%

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Indonesiaku Kaya Hayatinya

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1
	<i>f</i>	<i>f</i>	<i>f</i>	<i>f</i>	<i>f</i>
Rata-rata	74.14	77.83	82,51	85,71	89,16
Ketuntasan	75,86	79,31	86,21	86,21	93,10

Berdasarkan hasil data pada tabel 3 dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan hasil belajar aspek kognitif pada siklus I sampai III selalu meningkat. Persentase ketuntasan hasil belajar aspek kognitif pada siklus I pertemuan 1 ke pertemuan 2 meningkat sebesar 3,45%. Pada siklus II pertemuan 1 dan 2 persentase ketuntasan hasil belajar aspek kognitif yaitu 86,21% masih sama namun pada nilai rata-rata kelas naik sebesar 3,2% dari 82,51% menjadi 85,71%. Persentase ketuntasan pada siklus III mencapai persentase sebesar 93,10%.

Berdasarkan data di atas terdapat peningkatan pada motivasi dan ketuntasan hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri Jatimulyo, maka disimpulkan bahwa penerapan metode *games Based Learning (GBL)* dengan media *spinning wheel* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS. Menurut Hermawan (2024) metode *Games Based Learning (GBL)* dapat menumbuhkan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan kolaboratif. Metode *Games Based Learning (GBL)* merupakan model pembelajaran gabungan antara materi dengan *game* sehingga peserta didik dapat saling terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Aini, 2018). *Game* yang terdapat pada metode *Games Based Learning (GBL)* membutuhkan alat penunjang. Untuk mendukung jalannya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Games Based Learning (GBL)*, diperlukan media yang tepat untuk menambahkan daya tarik peserta didik pada saat pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. Adapun salah satu media yang dapat digunakan yaitu menggunakan media *spinning wheel*. Menurut Astuti (Herwin, dkk, 2023) tujuan media *spinning wheel* dibuat supaya peserta didik mudah mempelajarinya dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Menurut Hamdanah dan Elya (2023) juga mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa pengimplementasian metode pembelajaran dibantu dengan media *spinning wheel* membantu dan mendukung saat proses pembelajaran, sebab dengan penggunaan

media memudahkan untuk mengarahkan perhatian peserta didik saat proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian Nabila dkk (2025) menyatakan bahwa implementasi metode *Games Based Learning (GBL)* dengan media *spinning wheel* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media *spinning wheel* dengan berbagai gambar dan pertanyaan yang terdapat di lingkaran dalam pembelajaran IPAS diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan tidak monoton, serta melibatkan peserta didik dapat aktif dalam pembelajaran dan dapat berpartisipasi dengan baik. Langkah-langkah metode *Games Based Learning (GBL)* dengan media *spinning wheel* yaitu:

1. Menyiapkan *Game* sesuai dengan Materi dengan Media *Spinning Wheel*, pada langkah ini sebelum penjelasan materi peserta didik dibentuk kelompok terlebih dahulu, guru mengenalkan *game* dan media *spinning wheel* yang akan digunakan. Menurut Primandari dkk (2020) Pembentukan kelompok sebelum pembelajaran agar peserta didik dengan anggota kelompoknya lebih mempersiapkan diri. Berikut media *spinning wheel* yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam penelitian ini



(Media *spinning wheel*)

2. Menjelaskan Materi dengan Media *Spinning Wheel*, pada langkah ini peserta didik mulai mengeksplor pengetahuan dengan mengamati lingkungan sekitarnya dilanjutkan penjelasan materi, hal ini sejalan dengan pendapat dari Dwi (Susisusanti, dkk, 2021) pada tahap ini guru mengeksplorasi pengetahuan peserta didik untuk mengetahui sampai mana batas pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik, dari hasil eksplorasi guru mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari dengan menggunakan media yang tepat dalam menjelaskan materi dari awal sampai akhir pembelajaran.
3. Menjelaskan Peraturan *Game* dengan Media *Spinning Wheel*, pada langkah ini guru menjelaskan peraturan dalam *game*, dan penggunaan media *spinning wheel*. Peserta didik saling kerja sama dengan anggota kelompoknya yang akan menyelesaikan *game* dalam pembelajaran (Hermawan, 2024).
4. Bermain *Game* dengan Media *Spinning Wheel*, pada langkah ini peserta didik melaksanakan kegiatan *game quiz* dengan menggunakan media *spinning wheel*. Pembelajaran berbasis *game* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan partisipasi peserta didik, dan menumbuhkan efektivitas belajar karena materi yang dipelajari mudah untuk diingat (Permana, 2022).
5. Meringkas Materi Menggunakan Media *Spinning Wheel*, pada langkah ini sudah dilaksanakan dengan baik oleh guru dan peserta didik. Pada langkah ini peserta didik bersama kelompoknya mengerjakan LKPD. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil *game* dan hasil diskusi. Menurut Rahmawaty dkk (2020) menarik kesimpulan tidak lepas dari adanya lembar kegiatan yang dikenal dengan lembar kerja peserta didik (LKPD). Peserta didik mencatat hal-hal penting sudah dipelajari.

6. Melaksanakan Refleksi dengan Media *Spinning Wheel*, pada langkah ini guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari, guru juga memberikan penguatan materi menggunakan media *spinning wheel*. Ramadhan dkk (2024) menyatakan bahwa media *spinning wheel* sangat berpengaruh terhadap beberapa aspek seperti aspek motivasi belajar dan hasil belajar. Pada tahap ini peserta didik diberikan soal evaluasi untuk mengukur pengetahuan yang telah didapat

Dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan metode *Games Based Learning (GBL)* dengan media *spinning wheel* yang telah diterapkan sesuai dengan prosedur maka dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS tentang Indonesiaku kaya hayatinya kelas V SD Negeri Jatimulyo tahun ajaran 2024/2025.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Penerapan metode *Games Based Learning (GBL)* dengan media *spinning wheel* terhadap guru dan peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklusnya dilaksanakan dengan langkah-langkah berikut: (1) menyiapkan *game* sesuai dengan materi dengan media *spinning wheel*, (2) menjelaskan materi dengan media *spinning wheel*, (3) menjelaskan peraturan *game* dengan media *spinning wheel*, (4) bermain *game* dengan media *spinning wheel*, (5) menringkas materi menggunakan media *spinning wheel*, (6) melaksanakan refleksi dengan media *spinning wheel*. (2) Penerapan metode *Games Based Learning (GBL)* dengan media *spinning wheel* dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS materi Indonesiaku kaya hayatinya bagi peserta didik kelas V. Hal ini dibuktikan diperoleh persentase rata-rata hasil observasi pada siklus I sebesar 77,09%, siklus II sebesar 85,52%, dan siklus III sebesar 89,43%. Adapun aspek motivasi yang paling menonjol yaitu Keinginan dalam melaksanakan aktivitas belajar, peserta didik sangat antusias dalam pembelajaran melalui penerapan metode *Games Based Learning (GBL)* dengan media *spinning wheel*. (3) Penerapan metode *Games Based Learning (GBL)* dengan media *spinning wheel* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS materi Indonesiaku kaya hayatinya bagi peserta didik kelas V. Hal ini dibuktikan diperoleh persentase ketuntasan pada siklus I pertemuan 1 sebesar 75,86%, siklus I pertemuan 2 sebesar 79,31%. Pada siklus II pertemuan 1 dan 2 diperoleh persentase secara berurutan sebesar 82,76% dan 86,21%. Pada siklus III pertemuan 1 diperoleh persentase ketuntasan sebesar 89,66%. (4) Kendala yang dijumpai pada siklus I, II, dan III yaitu: (a) suasana kelas yang kurang kondusif, (b) peserta didik belum mengetahui cara dalam melakukan presentasi, (c) peserta didik sulit dikondisikan, banyak yang mengobrol bersama peserta didik yang lain, (d) peserta didik tidak memperhatikan kelompok lain pada saat presentasi, (e) peserta didik kurang aktif bertanya pada saat menyampaikan materi oleh guru, (f) peserta didik tidak tertib pada saat kegiatan bermain *game quiz*, (g) peserta didik masih ada yang tidak tertib dalam pada saat bermain *game quiz*. Adapun solusi yang diterapkan oleh guru yaitu: (a) guru lebih tegas dan mengingatkan kepada peserta didik, (b) guru membimbing peserta didik pada saat kegiatan presentasi, (c) guru meminta peserta didik untuk memperhatikan, (d) guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk aktif dan mengapresiasi peserta didik yang aktif dalam pembelajaran, (e) guru dapat memberikan apresiasi kepada peserta didik yang aktif bertanya, sehingga dapat memotivasi peserta didik lainnya, (f) guru dapat lebih tegas kepada peserta didik yang tidak tertib, (g) guru harus lebih tegas pada peserta didik agar lebih kondusif pada saat kegiatan permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Saadah, N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(3), 249–255. <https://doi.org/10.26740/jupe.v6n3.p%25p>
- Dipani, M. A. (2023). Inovasi Metode Pembelajaran menggunakan Game-Based-Learning (GBL) untuk Memotivasi Pelajar. *Prosiding Sains dan Teknologi*, 2(1), 197–204
- Hamdanah, S. U., & Elya. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantuan Media Spinning Wheel Ips Kelas V. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 3(1), 45–91. <https://doi.org/10.46229/elia.v3i1.531>
- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di Smp N 2 Ngronggot. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i1.25109>
- Herwin, H., Rasyid, N., & Hasan, H. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Spinning Wheel dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI Nurul Yaqin Lompo Kabupaten Bone. *Madrasah Ibtidaiyah Research Journal*, 1(2), 42–48.
- Machdarini, M., & Hidayat, L. (2024). The Effects of Using Spin Wheel Media on Counting Ability of Tunagrahita Students. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 116–128. <https://doi.org/10.51276/edu.v5i1.404>
- Maulya, N. A., Martanti, F., & Rinjany, E. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Stiker Pintar Dalam Materi Asean Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(2), 201–214. <https://doi.org/10.31949/jcp.v7i2.3083>
- Nabila, F., Agustin, W., Elyana, E., & Ilham, T. (2025). Development of a Mathematics Spinning Wheel for Teaching Arithmetic in Grade II Elementary School. *Primary Education Insight*, 1–13.
- Pangestu, W. A., Nurhaedah, N., & Hartoto, H. (2024). The Influence of Using Spinning Wheel Game Media on Increasing Elementary School Students' Learning Motivation. *Pinisi Journal of Education*, 4(3), <https://journal.unm.ac.id/index.php/PJE/article/view/2116>
- Priantini, D. A. M. M. O., Suarni, N. K., & Adhyana, I. K. S. (2022). Analisis kurikulum merdeka dan platform merdeka belajar untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(02), 238–244. <https://doi.org/10.25078/jpm.v8i02.1386>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Septiana, A. N., & Winangun, I. N. A. (2023). Analisis Kritis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 7–17.
- Sugian, C. B., Silaban, G. C., Marbun, E. M. Y., Purban, I. A., Panjaitan, A., Sirait, E. U. M., & Sibarani, I. S. (2023). Penggunaan “Fun With English” Dengan Metode Games Based Learning Untuk Melatih Kemampuan Kosakata Di Smp Negeri Pemantangiatar. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 75–84. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.54>

- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599-603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Winatha, K. R dan I. M. D. Setiawan. 2020. Pengaruh Game Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 10 (3): 198-206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>