

Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* dengan Media Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPAS tentang Kebutuhan dan Keinginan pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Wonokromo Tahun Ajaran 2024/2025

Risa Alrahmadani, Wahyudi

Universitas Sebelas Maret

risa.alrahmadani@student.uns.ac.id

Article History

accepted 2/12/2025

approved 2/1/2026

published 2/2/2026

Abstract

The study aimed to: (1) describe the steps of Game Based Learning (GBL) using interactive media, (2) enhance critical thinking skills, (3) improve learning outcomes, and (4) analyze challenge and solution. It was a collaborative classroom action research. The subjects were a teacher and students of fourth-grade at SD Negeri 3 Wonokromo. The data were quantitative and qualitative. Data analysis included data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicated that (1) the steps of Game Based Learning (GBL) using interactive media were: (a) preparing games based on the topic in interactive media, (b) explaining concepts using interactive media, (c) describing the game rules using interactive media, (d) playing games using interactive media, (e) summarizing knowledge using interactive media, and (f) reflecting using interactive media. (2) Critical thinking skills enhanced such as 77.4% meeting sufficient category in the first cycle, 80.64% meeting good category in the second cycle, and 87.09% meeting good category in the third cycle. (3) Learning outcomes improved such as 74.19% in the first cycle, 87.09% in the second cycle, and 90.32% in the third cycle. (4) The challenge was that the students did not ask questions when they found difficulty. The solution was that the teacher provided opportunities to ask questions. It concludes that GBL using interactive media enhances critical thinking skills and learning outcomes in social and natural science.

Keywords: Game Based Learning, interactive media, critical thinking skills, social and natural science learning outcome

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *Game Based Learning (GBL)* dengan media interaktif, (2) meningkatkan keterampilan berpikir kritis, (3) meningkatkan hasil belajar aspek kognitif pembelajaran IPAS, dan (4) menganalisis kendala dan Solusi. Penelitian ini merupakan PTK kolaboratif. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri 3 Wonokromo. Data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini adalah: (1) penerapan model pembelajaran *GBL* dengan media interaktif melalui Langkah-langkah: (a) mempersiapkan *game* sesuai topik dengan media interaktif, (b) penjelasan konsep dengan media interaktif, (c) aturan *game* dengan media interaktif, (d) memainkan *game* dengan media interaktif, (e) merangkum pengetahuan dengan media interaktif, dan (f) melakukan refleksi dengan media interaktif, (2) meningkatnya keterampilan berpikir kritis siswa yang ditunjukkan pada peningkatan rata-rata skor pada siklus I= 60,3, siklus II= 66, dan siklus III= 77,6, (3) meningkatnya hasil belajar aspek kognitif pembelajaran IPAS pada siklus I= 74,19%, siklus II= 87,09%, dan siklus III= 90,32%, dan (4) kendala yang terjadi antara lain siswa tidak bertanya saat merasa kebingungan dan solusinya guru harus memberikan kesempatan untuk bertanya kepada kelompok yang masih kebingungan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *GBL* dengan media interaktif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS.

Kata kunci: *GBL, media interaktif, keterampilan berpikir kritis, hasil belajar IPAS*



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

PENDAHULUAN

Di Indonesia, jenjang dasar yang ditempuh siswa dalam pendidikan adalah sekolah dasar. Siswa mempelajari banyak mata pelajaran di sekolah dasar salah satunya adalah IPAS. IPAS dalam kurikulum merdeka bertujuan untuk menumbuhkan keingintahuan, minat, keterlibatan aktif, serta mendorong pengembangan pengetahuan dan keterampilan (Anggita. dkk., 2023). 80). IPAS tidak hanya berisi informasi tentang objek atau makhluk hidup. Namun, IPAS juga membutuhkan usaha, cara berpikir, dan metode untuk menyelesaikan masalah dengan pendekatan ilmiah.

Kurikulum Merdeka relevan dengan pembelajaran abad ke-21. Siswa diharapkan menjadi pribadi yang kritis dalam memecahkan masalah, dapat berkolaborasi, dan berkomunikasi dengan baik sesama teman atau tim, serta kreatif dalam menuangkan ide-ide yang positif. Hal tersebut merupakan karakter siswa yang diperlukan dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21. Salah satu keterampilan yang penting pada pembelajaran abad ke-21 yaitu keterampilan berpikir kritis, khususnya dalam mata pelajaran IPAS, masih menghadapi berbagai tantangan.

Data observasi menunjukkan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar guru masih belum variatif dalam penggunaan metode serta model pembelajaran dan guru jarang menggunakan media pembelajaran baik itu konkret maupun digital dalam pembelajaran. Siswa kurang aktif dan responsif, keterampilan berpikir kritis siswa masih rendan, tampak pada saat guru mengajukan pertanyaan pematik siswa kesulitan menjawab, dan masih banyak siswa yang belum tuntas KKTP yaitu 70.

Hasil wawancara terhadap siswa kelas IV SD Negeri 3 Wonokromo mengungkapkan bahwa bagi siswa pembelajaran IPAS adalah pembelajaran yang kurang menarik karena materi yang dipelajari cukup banyak dan guru sering menggunakan metode ceramah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, didapatkan hasil bahwa guru belum pernah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dan media interaktif khususnya berbasis digital. Guru juga menjelaskan keterampilan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat saat guru mengajukan pertanyaan pematik siswa pasif dalam menjawab.

Peneliti melaksanakan *pretest* pada mata pelajaran IPAS tentang Kebutuhan dan Keinginan kepada siswa kelas IV. Hasil pretest menunjukkan masih terdapat siswa yang belum memenuhi KKTP yaitu 70. Hanya terdapat 9 dari 31 siswa atau sekitar 9 yang mendapat nilai diatas KKTP.

Hasil belajar dan keterampilan berpikir siswa dapat diperbaiki dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat. Menurut Huda et al, (2022) “*A learning model is a system or pattern that is used to plan classroom or tutorial learning as well as define learning tools such as books, films, computers, and curriculum*”. Artinya model pembelajaran adalah sebuah pola atau sistem yang diterapkan untuk membuat perencanaan pembelajaran di kelas seperti buku, film, komputer, dan kurikulum. Salah satu model pembelajaran adalah kooperatif. Model pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa jenis, diantaranya *STAD*, *Jigsaw*, *Teams-Games-Tournaments*, *Numbered Heads Together*, *Games Based Learning*, dan lain-lain.

Peneliti tertarik meneliti model pembelajaran kooperatif tipe *Game Based Learning*. *Game Based Learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan siswa dengan tujuan akhir untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan (Dewi, 2022). Menurut Sugianto (2023, helm. 22) “*Game-Based Learning can be tailored to meet individual student needs, whether they have visual, auditory, or kinesthetic learning styles*”. Artinya, pembelajaran berbasis permainan dapat memenuhi kebutuhan masing-masing siswa, baik mereka memiliki gaya belajar visual, auditori, atau kinestetik.

Menurut Rett & Ina (2024) model pembelajaran *GBL* memiliki kelebihan, yaitu: (1) siswa dapat berperan dan berinteraksi langsung dalam pembelajaran, (2)

mempermudah siswa memahami materi pembelajaran dan meningkatnya keaktifan siswa, (3) memperkuat ingatan siswa tentang materi yang dipelajari, dan (4) guru dapat secara langsung mengevaluasi kemampuan siswa dan menciptakan rasa gembira pada siswa. Wahyuning (2022) menyebutkan kelebihan dari model GBL sebagai berikut. (1) menciptakan suatu pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, (2) melatih keterampilan berpikir siswa dalam memecahkan permainan, (3) terciptanya umpan balik yang cepat, (4) meningkatkan minat dan keterlibatan siswa selama pembelajaran, (5) meningkatkan motivasi belajar siswa (6) menghilangkan rasa jemu selama pembelajaran, (7) pembelajaran yang tercipta lebih interaktif dan menyenangkan, dan (8) berdampak positif dari aspek sikap, pengetahuan, keterampilan serta hasil belajar. Adapun kelebihan model GBL menurut Baharizqi, dkk (2023) antara lain: (1) melatih kerja sama antar siswa, (2) memiliki daya tarik serta umpan balik yang menyenangkan dan bermanfaat selama pembelajaran, (3) mendorong semangat belajar siswa, (4) mempermudah tahapan pembelajaran, (5) melatih pemahaman dan daya ingat siswa dalam memahami materi, dan (6) menghilangkan stress dan bosan selama pembelajaran.

Menurut Nofitasari, Siti, & Ririn (2023) kekurangan dari pelaksanaan model GBL yaitu (1) waktu yang dibutuhkan lebih lama. (2) sulit dalam pengondisian siswa, dan (3) kerja lebih. Adapun menurut Wahyuning (2022) kekurangan model GBL yaitu (1) memakan waktu dalam pembuatan permainan, (2) suasana kelas yang terlalu aktif akan menimbulkan kegaduhan, (3) tidak semua guru memiliki keterampilan untuk membuat inovasi permainan untuk pembelajaran, dan (4) membutuhkan alat tambahan. Yustiana & Yahfizham (2023) menyebutkan kekurangan model GBL yaitu (1) memerlukan waktu yang lama karena tidak semua siswa mudah memahami konsep permainan yang telah dirancang, (2) kelas akan menjadi gaduh karena siswa terlalu aktif, dan (3) lebih banyak upaya untuk mempersiapkan siswa dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mendukung pelaksanaan model pembelajaran kooperatif *GBL*. Misalnya seperti *wordwall*, *kahoot*, *spin wheel*, *bamboozle*, kartun pintar, dan sebagainya. Pembelajaran berbasis permainan dengan media interaktif dapat memperbaiki hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan Fera Indriyansyah tahun 2024 menunjukkan hasil model pembelajaran *GBL* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Indriyansyah, 2024).

Media interaktif dalam penggunaannya memiliki beberapa kelebihan. Munir (Trimansyah, 2021) menguraikan kelebihan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran yaitu (1) kegiatan belajar mengajar menjadi inovatif dan interaktif, (2) meningkatkan motivasi belajar siswa, (3) dapat memvisualisasikan materi yang selama ini sulit dipahami, dan (4) menciptakan kemandirian siswa dalam memahami materi. Menurut Indra, dkk., (2021) menyebutkan kelebihan media interaktif antara lain (1) dapat menentukan materi yang akan digunakan, (2) informasi yang disediakan dalam media interaktif lengkap sesuai dengan materi yang dipilih, dan (3) penggunaan media lebih interaktif. Sedangkan menurut Simbolon (2021) menyebutkan kelebihan media interaktif yaitu (1) siswa lebih aktif dalam KBM, (2) memacu belajar siswa, (3) kontrol pemanfaatan media interaktif sepenuhnya berada di tangan pengguna, dan (4) dapat memilih materi sesuai dengan penggunaan.

Terdapat beberapa kekurangan media interaktif dalam konteks menunjang pembelajaran berdasarkan pendapat dari para ahli. Menurut Elyas Putri et al (Nisa & Susanto, 2022) kekurangan media interaktif yaitu (1) membutuhkan waktu relatif lama, (2) guru mengalami kendala dalam menertibkan siswa karena siswa sangat antusias dan (3) apabila menggunakan aplikasi membutuhkan media yang sulit dibawa.

Pendapat lain datang dari Kherunnisa dan Ilmi (2020) menjelaskan kekurangan media interaktif yaitu (1) pada saat menggunakan media interaktif manual siswa akan mudah terdistraksi dengan keberadaan media sehingga penjelasan dari guru tidak

memperhatikan oleh siswa, (2) tidak semua sekolah memiliki fasilitas berbasis teknologi seperti LCD Proyektor dan computer, (3) media interaktif manual juga tidak dapat ditemukan dengan mudah dan memerlukan perawatan dan perhatian supaya tidak rusak, (4) sedangkan penggunaan media interaktif digital yang menggunakan bantuan internet akan sulit digunakan jika berada di tempat atau daerah yang memiliki sinyal yang tidak stabil, dan (5) sebagian siswa dapat menyalahgunakan media untuk bermain. Media interaktif berbasis digital terdapat kekurangan seperti (1) waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan permainan menggunakan aplikasi seperti wordwall relative lama, (2) pada saat penggunaan ukuran huruf terkadang terlalu kecil dan tidak bisa diubah, dan (3) harus menggunakan akses internet untuk membuka aplikasi permainan edukasi digital (Savira & Gunawan, 2022).

Pembelajaran akan membentuk siswa menjadi aktif dan dapat berpikir kritis, sehingga ketercapaian hasil belajar siswa akan lebih maksimal. Ariadila, dkk. (2023) juga menyampaikan keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan mengolah dan mengevaluasi suatu informasi secara objektif untuk mencapai pengambilan keputusan yang tepat dan efektif.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti melaksanakan penelitian Tindakan kelas dengan koordinasi dengan guru kelas IV dengan tujuan: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* dengan media interaktif, (2) meningkatkan keterampilan berpikir kritis, (3) meningkatkan hasil belajar aspek kognitif pembelajaran IPAS, dan (4) menganalisis kendala dan Solusi. Penelitian ini merupakan PTK kolaboratif.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif bersama guru kelas IV SD Negeri 3 Wonokromo. Tahapan penelitian meliputi: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Penelitian dilaksanakan sebanyak 3 siklus dengan siklus I dan II masing-masing 2 pertemuan dan siklus III hanya 1 pertemuan. Subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas IV sebanyak 31 siswa dengan rincian 19 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Peneliti dalam penelitian ini berperan sebagai perancang tindakan dan observer sedangkan guru kelas IV berperan sebagai pelaksana tindakan. Data yang digunakan yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi penerapan model *Game Based Learning (GBL)* dengan media interaktif terhadap guru dan siswa, sedangkan data kuantitatif berupa nilai keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS aspek kognitif. Sumber data diperoleh dari guru, siswa, dan dokumen. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan tes. Uji validitas data dilakukan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Menurut Muhdajir (Nurdewi, 2022) analisis data adalah pengumpulan informasi secara teratur yang diperoleh untuk memperdalam pemahaman peneliti mengenai kasus yang sedang dipelajari dan disajikan temuan kepada orang lain. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tiga tahapan yaitu: (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) kesimpulan. Indikator capaian dalam penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran *GBL* dengan media interaktif, keterampilan berpikir kritis, dan hasil belajar IPAS memperoleh target keberhasilan sebesar 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* dengan Media Interaktif

Model Pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* dengan media interaktif dalam pembelajaran pada penelitian ini dilaksanakan melalui langkah-langkah: (1) mempersiapkan game sesuai topik dengan media interaktif, (2) penjelasan konsep

dengan media interaktif, (3) aturan *game* dengan media interaktif, (4) memainkan *game* dengan media interaktif, (5) merangkum pengetahuan dengan media interaktif, dan (f) melakukan refleksi dengan media interaktif. Langkah-langkah tersebut digunakan oleh peneliti dengan mengacu pada pendapat yang dikemukakan oleh Kurniaati, dkk. (2023), Khaerunnisa, dkk. (2020), dan Purnama & Kalkautsar (2023) yang disimpulkan sehingga didapatkan 6 langkah penerapan model *Game Based Learning (GBL)* dengan media interaktif. Ketepatan guru dalam menerapkan model ini dalam pembelajaran serta sikap kooperatif siswa menjadikan model *Game Based Learning (GBL)* dengan media interaktif dapat terlaksana dengan baik sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS. Keberhasilan penerapan model *Game Based Learning (GBL)* dengan media interaktif terhadap guru dan siswa tersaji pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Model *Game Based Learning (GBL)* dengan Media Interaktif Terhadap Guru dan Siswa Siklus I Sampai Siklus III

Langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III		Rata-rata	
	Guru	Siswa	Guru	Siswa	Guru	Siswa	Guru	Siswa
1. Mempersiapkan <i>game</i> sesuai topik dengan media interaktif	80	84	90	90	90	85	86,6	86,3
2. Menjelaskan konsep dengan media interaktif	84	84	87,5	81,2	81,2	93,7	85,2	86,3
3. Aturan <i>game</i> dengan media interaktif	84	84	81,2	84,3	81,2	81,2	82,1	82,1
4. Memainkan <i>game</i> dengan media interaktif	81	81,2	90,6	84,3	87,5	87,5	86,3	85,3
5. Merangkum pengetahuan dengan media interaktif	87,5	81,2	87,5	81,2	87,5	93,7	87,5	88,4
6. Melakukan refleksi dengan media interaktif	84	81,2	81,2	87,5	93,7	87,5	86,3	86,4
Rata-rata	83,4	82,6	86,4	86,2	86,8	88,1	85,6	85,8

Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan keberhasilan guru dalam penerapan model pembelajaran *GBL* dengan media interaktif pada tiap siklusnya. Pengamatan pada guru pada siklus I memperoleh rata-rata 83,4% dan meningkat menjadi 86,49% pada siklus II lalu meningkat menjadi 86,8% pada siklus III.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru, didapatkan hasil: (1) pada siklus I saat merangkum pengetahuan, guru belum memberi penguatan materi dengan media interaktif. Selain itu, guru belum mengenalkan game yang akan dimainkan, dan belum memberikan penjelasan tentang penggunaan media interaktif; (2) pada siklus II

langkah aturan game dengan media interaktif, guru belum memberikan kepada kelompok yang masih kebingungan dan guru tidak membahas soal evaluasi; dan (3) pada siklus III guru sudah terbiasa melaksanakan keenam langkah-langkah penerapan model *GBL* dengan media interaktif sehingga sudah mencapai indikator capaian penelitian yaitu 85%.

Peningkatan terjadi karena guru berusaha menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* dengan media interaktif sesuai prosedur langkah-langkahnya dan selalu melakukan kegiatan refleksi setelah pertemuan dilakukan. Melalui kegiatan refleksi, guru dan observer menganalisis dan mengevaluasi berbagai kekurangan dan kesalahan yang terjadi selama pembelajaran sehingga proses pembelajaran belum mencapai hasil yang optimal. Temuan dari refleksi tersebut dimanfaatkan sebagai dasar untuk memperbaiki dan merancang pembelajaran yang lebih efektif pada pertemuan selanjutnya.

Pengamatan pada siswa juga meningkat dari siklus I diperoleh 82,6% kemudian meningkat menjadi 86,2% pada siklus II. Hasil observasi pada siklus III meningkat menjadi 88,1%. Peningkatan terjadi secara signifikan karena antusiasme siswa yang tinggi saat pembelajaran. Persentase yang meningkat dari siklus I sampai siklus III baik terhadap guru maupun siswa menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dalam penerapan model *Game Based Learning (GBL)* dengan media interaktif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap siswa yang dipilih secara acak, didapatkan hasil: (1) pada siklus I saat merangkum pengetahuan dengan media interaktif, siswa belum memperhatikan penguatan materi dari guru. Selain itu, siswa tidak memperhatikan pengenalan game yang akan dilaksanakan dan siswa tidak memperhatikan penjelasan guru tentang penggunaan media interaktif; (2) pada siklus II saat penjelasan aturan game dengan media interaktif, siswa tidak bertanya saat merasa kebingungan dan siswa tidak membahas soal evaluasi yang telah dikerjakan; dan (3) pada siklus III siswa sudah terbiasa melaksanakan keenam langkah-langkah penerapan model *GBL* dengan media interaktif sehingga sudah mencapai indikator capaian penelitian yaitu 85%.

2. Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

Keberhasilan guru dan siswa dalam menerapkan model *Game Based Learning (GBL)* dengan media interaktif tersaji pada tabel 1 berdampak pada peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Hasil peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa tersaji pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siklus I Sampai Siklus III

Nilai	Siklus I		Siklus III		Siklus III
	Pert 1(%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)
90-100	0	3,22	3,22	6,45	19,3
80-89	12,9	6,45	6,45	35,4	29,0
70-79	61,2	67,7	70,93,22	48,3	38,7
60-69	3,22	0	3,22	9,67	3,22
50-59	6,45	3,2	0	3,2	0
40-49	0	3,22	3,22	0	6,45
<40	12,9	16,1	16,1	0	3,22
Nilai Tertinggi	87,6	91,6	91,6	93,54	95,8
Nilai Terendah	0	20,8	20,8	58	33,33
Rata-rata	60,3	65,4	66	58	776,3
Siswa Tuntas	77,4	77,4	80,6	87,09	87,09
Siswa Belum Tuntas	22,6	22,6	19,4	12,9	12,9

Keterampilan berpikir kritis siswa diukur dengan teknik tes melalui penskoran butir soal uraian pada soal evaluasi. Pengukuran diukur selama pelaksanaan siklus I sampai III. Indikator keterampilan berpikir kritis yang diukur mengacu pada Iqliya & Kustijono (2019), Ennis (Purwanti, 2023), dan Fithriyah et al., (2016). Pendapat para ahli tersebut kemudian disimpulkan keterampilan berpikir kritis yang diukur oleh peneliti meliputi 3 aspek: (1) analisis, (2) interpretasidan (3) penarikan kesimpulan.

Tabel 2 menunjukkan hasil peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Pada siklus I pertemuan 1 memperoleh rata-rata sebesar 60,3 dan pertemuan 2 sebesar 65,4. Pada siklus II memperoleh rata-rata 66 dan pertemuan 2 sebesar 71,6. Pada siklus III memperoleh rata-rata 77,6. Rata-rata pada setiap siklus akan mengalami peningkatan. Hal ini sesuai dengan penelitian Lubis, dkk. (2022)

Pada siklus I indikator analisis termasuk dalam kategori cukup. Beberapa siswa mengalami kesulitan menentukan informasi yang diperoleh. Selain itu, pada indikator interpretasi siswa kesulitan dalam memperoleh dan memahami informasi. Pada indikator penarikan kesimpulan, siswa kesulitan menyimpulkan suatu informasi. Pada siklus II indikator analisis termasuk dalam kategori baik. Beberapa siswa mengalami kesulitan menentukan informasi yang akan digunakan. Selain itu, pada indikator interpretasi, siswa kesulitan dalam mengelompokkan informasi yang diperoleh. Pada indikator penarikan kesimpulan, siswa kesulitan menyimpulkan suatu informasi. Pada siklus III indikator analisis, siswa dapat menentukan informasi yang diperoleh. Selain itu, pada indikator interpretasi siswa dapat mengelompokkan informasi yang diperoleh sesuai kategori. Pada indikator penarikan kesimpulan, siswa dapat menyimpulkan suatu informasi.

3. Hasil Belajar IPAS Tentang Kebutuhan dan Keinginan

Menurut Muslim, et all. (2024), “*learning outcomes such as changes in student behavior, viewed as cognitive, affective and psychomotor, after students have completed the learning. Learning outcomes such as changes in student behavior, viewed as cognitive, affective and psychomotor, after students have completed the learning*”. Pada penelitian ini, aspek hasil belajar yang diteliti adalah aspek kognitif. Aspek kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi sejak penerimaan rangsangan hingga pengolahan otak (Bloom dalam Nabillah & Abadi, 2019). Hasil belajar IPAS tentang Kebutuhan dan Keinginan pada penelitian ini dilakukan dengan teknik tes tertulis yang terdiri dari 14 soal dengan rincian 5 soal pilihan ganda, 5 soal isian, dan 4 soal uraian untuk mengukur aspek kognitif siswa.

Keberhasilan guru dan siswa dalam menerapkan model *Game Based Learning (GBL)* dengan media interaktif dari siklus I sampai siklus III turut andil dalam peningkatan hasil belajar IPAS siswa. Peningkatan hasil belajar IPAS pada materi Kebutuhan dan Keinginan siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siklus I Sampai Siklus III

Nilai	Siklus I		Siklus III		Siklus III
	Pert 1(%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)
90-100	0	0	0	19,35	19,35
80-89	12,9	6,45	9,67	32,2	12,9
70-79	61,2	67,7	77,41	35,48	58,06
60-69	3,22	3,22	3,22	9,67	0
50-59	3,22	3,22	3,22	0	0
40-49	0	0	0	3,22	0
<40	19,2	16,1	6,45	0	9,67
Nilai Tertinggi	87,6	80,6	87,6	93,54	93,54
Nilai Terendah	12,9	6,12	22,58	48,38	25,83
Rata-rata	65	64,8	69,6	78,58	73,65

Siswa Tuntas	74,19	77,4	87,09	87,09	87,09
Siswa Belum Tuntas	25,8	22,6	12,9	12,9	9,67

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui persentase jumlah siswa tuntas pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan 1 persentase siswa tuntas sebesar 74,19% dana pada pertemuan 2 sebesar 77,4%. Kemudian, pada siklus II pertemuan 1 persentase siswa tuntas sebesar 87,09% dana pada pertemuan 2 sebesar 87,09%. Terakhir, pada siklus III pertemuan 1 persentase siswa tuntas sebesar 90,32%. Persentase pada setiap siklus akan mengalami peningkatan. Hal ini sesuai dengan penelitian Fera Indriyansyah (2024).

Capaian Pembelajaran (CP) yang digunakan dalam penelitian ini adalah CP IPAS fase B. Capaian pembelajaran tersebut yaitu Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari, dengan tujuan pembelajaran sebagai berikut: (1) peserta didik dapat menjelaskan pengertian kebutuhan; (2) peserta didik dapat mengidentifikasi jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan; (3) peserta didik dapat mengidentifikasi jenis kebutuhan berdasarkan waktu; (4) peserta didik dapat membuat tabel skala prioritas; (5) Peserta didik dapat menjelaskan pengertian keinginan; (6) peserta didik dapat membuat tabel perbedaan kebutuhan dan keinginan; (7) peserta didik dapat menguraikan macam-macam cara memenuhi kebutuhan; (8) peserta didik dapat menganalisis nilai dan fungsi uang untuk memenuhi kebutuhan; (9) peserta didik dapat menjelaskan jenis-jenis uang yang sah untuk memenuhi kebutuhan; (10) Peserta didik dapat menjelaskan pengertian jual beli; (11) peserta didik dapat menjelaskan syarat terjadinya jual beli; dan (12) peserta didik dapat membuat tabel alur kegiatan ekonomi (Kurikulum Merdeka Kemendikbudristek RI, 2021).

4. Kendala dan Solusi Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* dengan Media Interaktif

Penerapan model *Games Based Learning (GBL)* dengan media interaktif selama tiga siklus pada pembelajaran IPAS tentang Kebutuhan dan Keinginan terdapat beberapa kendala yang dijumpai dalam pelaksanannya. Kendala yang dijumpai pada siklus I, II, dan III, yaitu:

Tabel 4. Kendala dan Solusi Siklus I Sampai Siklus III

Siklus	Kendala	Solusi
I	1. Siswa belum memperhatikan penguatan materi dari guru. 2. Siswa tidak memperhatikan pengenalan game yang akan dilaksanakan 3. Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru tentang penggunaan media interaktif	1. Guru harus memberi penguatan materi dengan media interaktif 2. Guru mengenalkan game yang akan dimainkan, 3. Guru memberikan penjelasan tentang penggunaan media interaktif
II	1. Siswa belum bertanya saat merasa kebingungan. 2. Siswa tidak membahas soal evaluasi yang telah dikerjakan.	1. Guru harus memberikan kesempatan untuk bertanya kepada kelompok yang masih kebingungan 2. Guru membahas soal evaluasi.
III	1. Masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam berdiskusi dengan kelompok serta kurang aktif dalam	1. Guru membimbing siswa untuk aktif dalam berdiskusi dengan kelompok dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Berdasarkan tabel 4, kendala pada siklus I sampai siklus III, yaitu: (1) siswa belum memperhatikan penguatan materi dari guru, (2) siswa tidak memperhatikan pengenalan game yang akan dilaksanakan, (3) siswa tidak memperhatikan penjelasan guru tentang penggunaan media interaktif, (4) siswa tidak bertanya saat merasa kebingungan, (5) siswa tidak membahas soal evaluasi yang telah dikerjakan, dan (6) masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam berdiskusi dengan kelompok serta kurang aktif dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Adapun solusi yang diterapkan untuk mengatasi kendala pada siklus I, II, dan III, yaitu: (1) guru harus memberi penguatan materi dengan media interaktif (Agustina, dkk. 2020), (2) guru mengenalkan game yang akan dimainkan (Rahmawati, et all, 2023), (3) guru memberikan penjelasan tentang penggunaan media interaktif, (4) guru harus memberikan kesempatan untuk bertanya kepada kelompok yang masih kebingungan (Patimah & Chan, 2024), (5) guru membahas soal evaluasi, dan (6) guru membibing siswa untuk aktif dalam berdiskusi dengan kelompok dan aktif menjawab pertanyaan dari guru (Nurkholis, 2021).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa: (1) penerapan model pembelajaran *GBL* dengan media interaktif melalui Langkah-langkah: (a) mempersiapkan *game* sesuai topik dengan media interaktif, (b) penjelasan konsep dengan media interaktif, (c) aturan *game* dengan media interaktif, (d) memainkan *game* dengan media interaktif, (e) merangkum pengetahuan dengan media interaktif, dan (f) melakukan refleksi dengan media interaktif; (2) penerapan model pembelajaran *GBL* dengan media interaktif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, terlihat pada persentase rata-rata pada siklus I pertemuan 1 memperoleh rata-rata sebesar 60,3 dan pertemuan 2 sebesar 65,4. Pada siklus II memperoleh rata-rata 66 dan pertemuan 2 sebesar 71,6. Pada siklus III memperoleh rata-rata 77,6; (3) penerapan model pembelajaran *GBL* dengan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPAS tentang Kebutuhan dan Keinginan terlihat pada persentase ketuntasan pada siklus I pertemuan 1 persentase siswa tuntas sebesar 74,19% dan pada pertemuan 2 sebesar 77,4%. Kemudian, pada siklus II pertemuan 1 persentase siswa tuntas sebesar 87,09% dan pada pertemuan 2 sebesar 90,32%; (4) kendala yang dijumpai pada siklus I, II, dan III, yaitu: (1) siswa belum memperhatikan penguatan materi dari guru, (2) siswa tidak memperhatikan pengenalan game yang akan dilaksanakan, (3) siswa tidak memperhatikan penjelasan guru tentang penggunaan media interaktif, (4) siswa tidak bertanya saat merasa kebingungan, (5) siswa tidak membahas soal evaluasi yang telah dikerjakan, dan (6) masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam berdiskusi dengan kelompok serta kurang aktif dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Adapun solusi yang diterapkan untuk mengatasi kendala pada siklus I, II, dan III, yaitu: (1) guru harus memberi penguatan materi dengan media interaktif, (2) guru mengenalkan game yang akan dimainkan, (3) guru memberikan penjelasan tentang penggunaan media interaktif, (4) guru harus memberikan kesempatan untuk bertanya kepada kelompok yang masih kebingungan, (5) guru membahas soal evaluasi, dan (6) guru membibing siswa untuk aktif dalam berdiskusi dengan kelompok dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M., Yulistio, D., & Utomo, P. (2020). Keterampilan Guru memberi Pengaruh dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X IPA di SMA Negeri 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 4(1), 46-53.
- Anggita, A. D., Subekti, E. E., Prayito, M., & Prasetyawati, C. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ipas Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 78-84.
- Ariadila, S. N., Silalahi, Y. F. N., Fadiyah, F. H., Jamaluddin, U., & Setiawan, S. (2023). Analisis Pentingnya Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Pembelajaran Bagi Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 664–669. https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa/article/view/7104
- Baharizqi, S. L., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 9-16. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2504>
- Dewi. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi, *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah*, 2(3), 279-282.
- Fithriyah, I., Sa'dijah, C., & Sisworo. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IX-D SMPN 17 Malang. Konferensi Nasional Penelitian Matematika Dan Pembelajarannya, Knmpmp I, 580–590.
- Huda, M. M., Kharisma, A. I., & Afifah, N. F. (2022). The Influence of Role Playing Learning Model on Learning Outcomes of Speaking Skills in Simple Interviewing for Fifth Grade Students of SDN 2 Tambakrigadung Lamongan. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 117-124.
- Indra, D., Maksum, H., & Abdullah, R. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Komputer dan Jaringan Dasar Melalui Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 14-22.
- Indriyansyah, F. 2024. Penerapan Metode Games Based Learning (GBL) dengan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Tentang Indonesiaku Kaya Raya Kelas V SD Negeri 1 Adikarso Tahun Ajaran 2023/2024. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Iqliya, J. N., & Kustijono, R. (2019). Keefektifan Media Augmented Reality untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)* (Vol. 3, pp. 19-25). <https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/sn/article/view/99>
- Khaerunnisa, K., Aras, L., & Lestari, L. (2022). Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV SD. *JIKAP Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(3), 516-520.
- Kurniati, S., Khasanah, F. N., & Mufid, M. (2023). Implementasi Strategi Games Based Learning (GBL) dalam Pembelajaran SKI di MI Al-Islamiyah Gandekan Bantul. *Journal of Elementary Educational Research*, 3(1), 12-20. 356-Article Text-2566-1-10-20230630.pdf
- Lubis, F. A., Lubis, K. N., & Anas, N. (2022). Pengaruh Game Based Learning (GBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 060811 Medan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2816-2826.
- Muslim, f., Mayasari, Refnada & Iwan Putra. (2024). The Effect of Using Learning Modules on Student Learning Outcomes. *Eduscapes : Journal of Education Insight*, 2(2), 78-87.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor Penyebab rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Nurdewi. (2022). Implementasi Personal Branding Smart ASN Perwujudan Bangga Melayani di Provinsi Maluku Utara. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 1 (3), 297-303. ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/sentry

- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. 2035-5228-1-PB.pdf
- Nofitasari, Y., Murtini, S., & Rohmah, R. R. (2023). Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa dengan Pengajaran Berbasis Game-Based Learning pada Siswa Kelas X-2 SMA Negeri 13 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 6381-6386. astuti,+849.+PTK_Yesy+Atmaja+6381-6386.pdf
- Patimah, S., & Chan, F. (2024). Strategi Guru dalam Meningkatkan Keberanian Bertanya Siswa di Sekolah Dasar. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 22(2), 95-110.
- Purnama, A. A., & Kalkautsar, M. (2023). Permainan ular tangga berbasis game based learning untuk meningkatkan berpikir kritis siswa pada pelajaran IPA. *Journal on Education*, 5(4), 11301-11308.
- Rahmawati, V., Umamah, N., Sumardi, S., & Marjono, M. (2023). The Effect of the Game-Based Learning Model on Student Engagement in History Learning. *Paramita: Historical Studies Journal*, 33(1).
- Retta, L. M., & Andriani, I. (2024, February). Penerapan Media Game Based Learning (GBL) Berbantu Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila. In Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran (Vol. 3, No. 1, pp. 373-377). 4538-Article Text-16754-1-10-20240206.pdf
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453-5460. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/332>
- Simbolon, N., Suartama, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Prakarya untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 40-50. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/view/634
- Sugianto, H. (2023). Game-Based Learning in Enhancing Learning Motivation. *International Journal of Instructional Technology*, 2(1), 22-33.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2).