

Penerapan Metode *Game Based Learning* (GBL) Berbantuan Website *Educaplay* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Murid Kelas V SD Negeri Tambakprogoten

Muhammad Ilham Ramadhan, Murwani Dewi Wijayanti

Universitas Sebelas Maret
murwani.dewi@staff.uns.ac.id

Article History

accepted 1/7/2026

approved 1/8/2026

published 31/8/2026

Abstract

Game Based Learning (GBL) is a learning method applying games to help students in understanding the lessons. The objectives of research were to describe the steps of GBL applying Educaplay Website, improve social and natural science learning outcomes, and analyze encountered problems and solutions. The data were qualitative and quantitative, obtained through observation, interview, and tests. The results indicated that six steps of GBL were: (1) preparing a game from Educaplay based on the topic, (2) explaining the concept, (3) delivering the rules of playing Educaplay, (4) playing game at the Educaplay Website, (5) summarizing knowledge, and (6) reflecting. The passing grades were 72.5% in the first cycle, 80% in the second cycle, and 90% in the third cycle. The problems were that Educaplay required internet access and the students paid attention only on the game. The solutions were setting up internet connection from mobile phone and warning the students.

Keywords: GBL, Educaplay, Social and Natural Science Learning Outcomes

Abstrak

Game Based Learning (GBL) merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan untuk membantu murid dalam memahami materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah GBL berbantuan Website Educaplay, meningkatkan hasil belajar IPAS, dan menganalisis kendala serta solusi yang ditemui. Data yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif yang didapatkan melalui observasi, wawancara, dan tes. Hasil dari penelitian melalui 6 langkah GBL yaitu: (1) mempersiapkan permainan dari educaplay sesuai dengan topik; (2) penjelasan konsep; (3) aturan bermain educaplay; (4) memainkan permainan pada Website Educaplay; (5) merangkum pengetahuan; (6) refleksi. Ketuntasan hasil belajar yang didapat siklus I = 72,5%, siklus II = 80%, siklus III = 90%. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode GBL berbantuan Website Educaplay dilakukan melalui 6 langkah, dapat meningkatkan hasil belajar, ditemukan kendala yaitu kurangnya akses jaringan dapat menghambat penggunaan Educaplay dan fokus murid teralihkan pada permainan, solusi yang diberikan adalah memanfaatkan hotspot dari ponsel dan memberi peringatan kepada murid.

Kata kunci: GBL, Educaplay, Hasil Belajar IPAS



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

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi merupakan suatu hal yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan manusia. Peran teknologi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan, informasi sangat mudah diakses dengan adanya teknologi, selain itu penggunaan metode pada materi yang sesuai dapat memperkuat interaksi dan kolaborasi dengan adanya teknologi (Dewi, 2024). Teknologi yang terus berkembang tentunya perlu diimbangi dengan pendidikan yang lebih berkualitas dan menantang mengikuti perkembangan zaman. Pemerintah juga telah memberikan berbagai bantuan ke berbagai sekolah untuk pengadaan teknologi seperti *chromebook*, dan *smart TV*. Namun adopsi teknologi di sekolah dasar tidak hanya pengadaan saja, guru juga harus memiliki keterampilan dalam mengoperasikan teknologi yang ada supaya dapat memanfaatkannya secara efektif (Anastasopoulou, dkk., 2024). Keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan perangkat semata, melainkan oleh sejauh mana guru mampu mengoptimalkan teknologi tersebut sebagai media pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.

Untuk mengimbangi perkembangan teknologi pemerintah membentuk kurikulum baru bernama kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum pembelajaran intrakurikuler yang bervariasi dan dapat membawa keleluasaan pada sekolah sehingga murid dapat lebih optimal dalam pembelajaran dan melakukan eksplorasi konsep (Dewi & Hartoyo, 2022). Pada kurikulum ini dikenalkan mata pelajaran baru untuk anak sekolah dasar yaitu pembelajaran IPAS yang berasal dari 2 mata pelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang disatukan. Hal ini diterapkan pada Sekolah Dasar (SD) karena pada usia tersebut murid masih melihat dunia secara utuh. Agustina, dkk. (2022) mengatakan bahwa digabungnya pelajaran IPA dan IPS murid diharapkan bisa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Hal ini sesuai dengan pendapat Sahronih dan Alip (2023) yang mengungkapkan bahwa kondisi fisik murid dan dukungan psikis, sosial, dan akademis merupakan berbagai faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar murid.

Hasil belajar merupakan hasil interaksi dari kegiatan belajar mengajar (Afif dkk., 2019). Sedangkan Rahman (2022) menyatakan bahwa pencapaian yang diraih oleh murid setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, Dakhi (2020) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diraih murid berupa kemampuan yang berkaitan dengan sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Harefa dkk. (2023) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan gambaran mengenai pemahaman murid dari materi yang telah diajarkan oleh guru. Penelitian meninjau hasil belajar dari ranah kognitif murid. Ranah kognitif berperan sangat penting dalam hasil belajar, karena aktivitas pembelajaran yang didominasi dengan proses mengingat dan berpikir (Ulfah, 2021). Dalam aspek kognitif menurut Benjamin S. Bloom ada 6 jenjang yaitu, C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), C6 (membuat) yang sering juga disebut sebagai taksonomi BLOOM.

Dalam penelitian ini hasil belajar yang meningkat dipengaruhi oleh beberapa hal. Khoo, dkk. (2023) menyebutkan bahwa GBL dapat meningkatkan kemampuan murid dalam beberapa bidang yaitu: (1) motivasi belajar murid; (2) kemampuan murid untuk berpikir kreatif; (3) kemampuan murid untuk berpikir reflektif; (4) kemampuan murid untuk memecahkan masalah; (5) meningkatkan partisipasi dan rasa bahagia murid; (6) kemampuan murid untuk berpikir sistematis. Selain metode GBL penggunaan Website Educaplay yang mendorong pembelajaran yang terpusat pada murid (Vargas-Saritama & Espinoza-Celi, 2024) dan mampu untuk mengintegrasikan aktivitas bermain menjadi proses evaluasi yang dapat meningkatkan keterlibatan serta pembelajaran yang lebih bermakna (Soares, 2025) juga menjadi salah satu faktor meningkatnya hasil belajar murid.

Pada Bulan Desember 2025 peneliti telah melakukan studi dokumen, observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas V SD Negeri Tambakprogoten tahun ajaran 2025/2026 bersama dengan wali kelas. Kelas V dipilih karena peserta didik pada jenjang ini berada pada tahap perkembangan kognitif yang lebih matang, serta mulai dapat memanfaatkan teknologi sebagai media belajar secara lebih terarah dan mandiri. Berdasarkan nilai Asesmen Sumatif Akhir Semester (ASAS) pelajaran IPAS sejumlah 40 soal dengan 20 soal pilihan ganda, 5 soal pilihan ganda kompleks, 5 soal menjodohkan, 5 soal isian, dan 5 soal uraian, diperoleh 30% (6 murid) sudah mendapatkan nilai tuntas dengan perolehan nilai tertinggi yaitu 80. Sedangkan 70% (14 murid) sisanya belum mendapatkan nilai tuntas dengan perolehan nilai terendah yaitu 46.

Setelah melakukan studi dokumen, observasi, dan wawancara kepada wali kelas V SD Negeri Tambakprogoten, peneliti menemukan bahwa (1) metode yang digunakan monoton dan kurang bervariasi. Dalam pembelajaran guru sudah mengupayakan untuk melakukan pembelajaran yang interaktif, namun masih ada beberapa anak yang tertinggal. Metode yang digunakan juga kurang bervariasi sehingga murid kurang mendapatkan pengalaman belajar yang interaktif. (2) Guru belum pernah menerapkan metode GBL sehingga metode ini baru digunakan pertama kali pada kelas 5 SD Negeri 1 Tambakprogoten. (3) Guru belum pernah menggunakan permainan dengan bantuan Website dalam pembelajaran.

Berbagai permasalahan dalam pembelajaran yang didapatkan melalui observasi dan wawancara merupakan permasalahan yang sering dijumpai pada pembelajaran sekolah dasar (Mugiyo, dkk., 2024) dan (Indriansyah, dkk., 2024). Hal ini mengakibatkan murid mendapatkan hasil belajar yang rendah dibuktikan dengan hasil ASAS yang telah dilakukan dan hanya terdapat 30% dari 20 murid kelas V SD Negeri Tambakprogoten yang mendapatkan nilai tuntas.

Pembelajaran di SD memiliki metode pembelajaran yang beraneka ragam seperti ceramah, diskusi kelompok, proyek, maupun permainan. Game based learning (GBL) bukanlah hal yang asing dalam pendidikan, terutama di ranah sekolah dasar GBL merupakan hal yang populer untuk diterapkan dalam pembelajaran (Hussein, dkk 2019). Kegiatan pembelajaran menggunakan metode ini merupakan kegiatan bermain sambil belajar dimana permainan yang dilakukan memiliki unsur edukasi didalamnya (Dipani, 2023). Permainan yang dilakukan dalam Metode ini dapat berbentuk konkrit maupun digital (Indriansyah, dkk., 2024). GBL merupakan metode bermain sambil belajar sehingga selain merasa senang murid juga mendapatkan ilmu yang berarti. Selain itu murid yang ikut berpartisipasi dalam GBL tidak hanya menunjukkan peningkatan dalam motivasi, namun juga dalam kemampuan kognitif seperti kreativitas, berpikir kritis, dan pemecahan masalah yang membantu dalam meningkatkan hasil belajar murid (Adams, 2018 ; Al-Khayat, dkk., 2023).

Pembelajaran yang memanfaatkan metode GBL dalam materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif murid, karena pada Metode ini murid dituntut untuk aktif ikut serta selama pembelajaran. Metode ini juga mampu meningkatkan antusiasme dan metode ini juga bersifat berpusat pada murid sehingga memberikan murid pengalaman yang mendalam (Dipani, 2023). *Educaplay* merupakan situs belajar interaktif yang dibuat untuk membantu guru atau pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang asik dan menarik supaya murid tidak merasa bosan ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sehingga *Educaplay* sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran dengan metode GBL. Dengan ini peneliti berharap penggunaan metode GBL dengan bantuan *Website Educaplay* mampu membuat anak lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Pada penelitian sebelumnya sudah sering dilakukan penelitian menggunakan metode GBL baik menggunakan media konkrit seperti yang diterapkan oleh Mukaromah,

dkk (2021), digital seperti yang dilakukan oleh Hussein, dkk (2019), maupun campuran seperti yang dilakukan oleh Indriansyah, dkk (2024). Namun, dengan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka yang menggabungkan 2 mata pelajaran IPA dan IPS menghasilkan belum banyak sumber yang menyediakan penggunaan metode *GBL*. Selain itu, belum banyak ditemukan penelitian yang memadukan antara metode *GBL* dengan media *Website Educaplay* untuk sekolah dasar. Penelitian sebelumnya memiliki kelemahan yaitu pembuatan media konkrit maupun digital yang digunakan memerlukan waktu lama. Pada penelitian ini penggunaan *Website Educaplay* sebagai media dapat mempersingkat waktu pembuatan media.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, didapatkan tujuan penelitian: (1) Menganalisis penerapan metode *Game Based Learning (GBL)* dengan bantuan *Website Educaplay* dalam pembelajaran murid kelas V materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang SD Negeri Tambakprogoten; (2) meningkatkan hasil belajar murid kelas V materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang SD Negeri Tambakprogoten dengan bantuan *Website Educaplay*; (3) mengidentifikasi kendala dan solusi terhadap penerapan metode *Game Based Learning (GBL)* dengan bantuan *Website Educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar murid kelas V materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang SD Negeri Tambakprogoten.

METODE

Penelitian ini berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama 3 siklus dengan berkolaborasi dengan guru kelas V SD Negeri Tambakprogoten. Subjek penelitian yaitu guru dan murid kelas 5 SD Negeri Tambakprogoten tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah sebanyak 20 murid dan 1 guru. Data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari data hasil observasi dan wawancara dan data kuantitatif didapatkan dari hasil belajar murid. Peneliti menggunakan teknik triangulasi data sebagai uji validitas data. Teknik analisis data yang digunakan berupa reduksi data, penyajian data, verifikasi data dan penarikan kesimpulan. Indikator capaian penelitian sebesar 85%. Prosedur penelitian yang digunakan menggunakan prosedur Arikunto, dkk. (2021) yang meliputi: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Langkah-Langkah Penerapan *Game Based Learning (GBL)* Berbantuan *Website Educaplay*

Kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPAS materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang melalui 6 langkah yang terdiri dari: (1) Mempersiapkan permainan dari *Educaplay* sesuai dengan topik; (2) penjelasan konsep; (3) aturan bermain *Educaplay*; (4) memainkan permainan pada *Website Educaplay*; (5) merangkum pengetahuan; (6) refleksi. Pada langkah 1 guru mengondisikan kelas, memberi motivasi belajar kepada murid, mengenalkan permainan di *Website Educaplay* menggunakan *smart TV*, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan pertanyaan pemantik. Langkah 2 guru membimbing murid dalam membentuk kelompok, menjelaskan konsep mengenai materi yang dipelajari, membagikan LKPD dan laptop pada tiap kelompok, serta memberikan kesempatan pada murid untuk mengeksplorasi *Website Educaplay*. Pada langkah 3 guru menjelaskan mengenai aturan teknis dan aturan dasar permainan, serta melakukan tanya jawab dengan murid seputar aturan tersebut. Langkah 4 secara berkelompok murid melakukan permainan pada *Website Educaplay* dibimbing oleh guru. Langkah 5 murid melakukan presentasi terkait LKPD dan permainan yang telah dilakukan, serta guru membimbing murid dalam melakukan diskusi untuk merangkum materi yang telah dipelajari. Langkah 6 guru dan murid melakukan refleksi bersama terkait pembelajaran yang telah dilakukan.

Setelah dilaksanakan penelitian, penggunaan metode *GBL* berbantuan Website *Educaplay* dapat mengajak murid untuk lebih aktif, produktif, dan mendidik murid dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena rasa penasaran murid akan penggunaan metode baru, menarik, dan menyenangkan yang dilakukan oleh guru. Hal ini sesuai dengan teori bermain oleh Piaget (1978) yang menyatakan bahwa permainan edukatif harus mampu untuk mendidik dengan menyenangkan, meningkatkan keaktifan, dan produktivitas murid.

Pada pelaksanaan penelitian siklus I permainan *Educaplay* yang digunakan yaitu teka-teki silang. Siklus II permainan yang dipilih adalah *fill in the blank*. Pada siklus III murid diajak untuk bermain *froggy jump*. Peneliti menggunakan permainan yang berbeda pada tiap siklus agar terdapat variasi permainan yang bertujuan supaya murid tidak merasa jenuh dan bosan ketika pembelajaran berlangsung. Berikut perbandingan hasil observasi penerapan *GBL* berbantuan Website *Educaplay* tiap siklus:

Tabel 1. Perbandingan Penerapan Game Based Learning (GBL) Berbantuan Website Educaplay

No.	Langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Guru	Murid	Guru	Murid	Guru	Murid
		(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
1.	Mempersiapkan permainan dari <i>Educaplay</i> sesuai dengan topik	81.5	78,5	84	84	85	87
2.	Penjelasan konsep	78	74	88	79	88	85
3.	Aturan bermain <i>Educaplay</i>	78	74	84	81	100	88
4.	Memainkan permainan pada Website <i>Educaplay</i>	79	75	84	80	92	90
5.	Merangkum pengetahuan	78	75	85.5	85.5	88	88
6.	Refleksi	78	75	81	84.5	88	96
Rata-rata		79.5	76	85	82.5	90	89

Menurut hasil tersebut dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan dalam penerapan *GBL* baik guru maupun murid. Hasil observasi pada guru menunjukkan bahwa peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 5.5% dan dari siklus II ke siklus III sebesar 4%. peningkatan juga terjadi terhadap hasil observasi murid pada tiap siklus dengan peningkatan siklus I ke siklus II sebesar 6.5% dan siklus II ke siklus III sebesar 6.5%. Peningkatan pada penerapan *GBL* berbantuan Website *Educaplay* disebabkan karena baik guru maupun murid sudah terbiasa dalam menerapkan *GBL* berbantuan Website *Educaplay* dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru dan murid pada siklus 1 guru terkendala pada langkah 1, 3, 4, dan 6 sedangkan murid terkendala pada langkah 1 sampai 6. Pada siklus 2 guru terkendala pada langkah 3, 5, dan 6 sedangkan murid terkendala pada langkah 2 sampai 4. Pada siklus 3 guru dan murid sudah mampu menerapkan metode *GBL* berbantuan Website *Educaplay* dengan baik.

2. Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang

Perbandingan hasil belajar antarsiklus dilakukan dengan tujuan mengetahui peningkatan maupun penurunan yang terjadi terhadap hasil murid pada tiap siklus. Perbandingan tersebut dapat diamati dalam tabel dibawah:

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Antar Siklus

Nilai	Siklus I				Siklus II				Siklus III	
	P1		P2		P1		P2		P1	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
95-100	3	15	3	15	1	5	1	5	3	15
85-94	1	5	1	5	4	20	5	25	5	25
75-84	10	50	11	55	11	55	11	55	10	50
65-74	3	15	4	20	5	25	3	15	2	10
55-64	3	15	1	5	-	-	1	5	-	-
<55	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
JML	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100
NT	100	-	100	-	96	-	100	-	100	-
NR	56	-	62	-	68	-	64	-	68	-
RR	79.7	-	81	-	81.2	-	81.4	-	83.8	-
T	14	70	15	75	15	75	16	80	18	90
BT	6	30	5	25	5	25	4	20	2	10

Berdasarkan tabel 2 ditemukan bahwa terjadi peningkatan dari jumlah siswa tuntas pada setiap siklusnya. Pada siklus I pertemuan I ketuntasan murid sebesar 70% dan 75% pada pertemuan II. Pada siklus I peningkatan yang terjadi sebesar 5%. Pada siklus II pertemuan I ketuntasan murid sebesar 75% dan 80% pada pertemuan II. Pada siklus II peningkatan yang terjadi sebesar 5%. Siklus III ketuntasan yang dicapai murid sebesar 90% yang meningkat 10% dari siklus sebelumnya. Hasil belajar yang meningkat setelah dilakukannya penelitian dipengaruhi oleh beberapa hal seperti meningkatnya motivasi belajar, kemampuan murid untuk berpikir sistematis, dan kemampuan murid dalam memecahkan masalah setelah diterapkannya metode *GBL*, selain itu pembelajaran yang terpusat pada murid dengan diterapkannya metode *GBL* berbantuan *Website Educaplay* juga menjadi faktor meningkatnya hasil belajar.

3. Kendala dan Solusi

Kendala dan solusi tiap siklus dilakukan dengan tujuan mengetahui kendala yang terjadi pada saat penelitian dan solusi yang diambil oleh guru pada saat penelitian. Kendala dan solusi tersebut dapat diamati dalam tabel berikut:

Tabel 3. Kendala dan Solusi Penerapan *GBL* Berbantuan *Website Educaplay*

Siklus	Kendala	Solusi
1	a) Posisi kelas dipojok sehingga susah mendapat sinyal wifi sekolah	a) Berpindah ke kelas yang memiliki akses sinyal wifi sekolah yang lebih kuat
	b) Murid bingung dalam pengoperasian pada <i>Website Educaplay</i> di laptop tiap kelompok	b) Membimbing dalam mengoperasikan permainan pada laptop
	c) Terjadi pemadaman listrik sehingga tidak bisa menayangkan ppt	c) Memanfaatkan papan tulis secara ekstra dalam pemaparan materi
2	a) Tidak dapat memuat permainan dalam <i>Website Educaplay</i> yang terjadi akibat wifi error.	a) Mengganti sinyal wifi menggunakan <i>hotspot</i> dari ponsel
	b) Pembelajaran melebihi	b) Lebih memperhatikan dalam manajemen waktu

	batas waktu yang telah ditentukan	pembelajaran
3	a) Murid terlalu fokus pada permainan sebelum dijelaskan aturan bermain.	a) Guru memberikan teguran supaya bisa memperhatikan pada saat dijelaskan aturan bermain.

Dalam pelaksanaan penelitian penerapan metode GBL berbantuan Website Educaplay Siklus I, II, dan III, peneliti menemukan berbagai kendala yaitu; (1) Posisi kelas dipojok sehingga susah mendapat sinyal wifi sekolah; (2) Murid bingung dalam pengoperasian pada Website Educaplay di laptop tiap kelompok; (3) Terjadi pemadaman listrik sehingga tidak bisa menayangkan *ppt*; (4) Tidak dapat memuat permainan dalam Website Educaplay yang terjadi akibat wifi error; (5) Pembelajaran melebihi batas waktu yang telah ditentukan; (6) Murid terlalu fokus pada permainan sebelum dijelaskan aturan bermain. Terdapat 3 dari 6 kendala tersebut disebabkan oleh masalah listrik dan jaringan yang sesuai dengan pendapat Soares (2025). Terdapat 2 dari 6 kendala tersebut sesuai dengan pendapat dari Indriansyah, dkk (2024) yang menyebutkan bahwa metode GBL memerlukan waktu lebih lama dalam pelaksanaan dan teralihkannya fokus murid kepada permainan pada saat pembelajaran. Dari keenam kendala tersebut ditemukan 1 kendala baru dimana murid kebingungan dalam pengoperasian pada Website Educaplay di laptop tiap kelompok.

Berdasarkan kendala yang ditemui pada siklus I, II, dan III, solusi yang diterapkan untuk mengatasinya adalah: (1) Berpindah ke kelas yang memiliki akses sinyal wifi sekolah yang lebih kuat; (2) Membimbing dalam mengoperasikan permainan pada laptop; (3) Memanfaatkan papan tulis secara ekstra dalam pemaparan materi; (4) Lebih memperhatikan dalam manajemen waktu pembelajaran; (5) Mengganti sinyal wifi menggunakan hotspot dari ponsel ; (6) Memberikan teguran supaya bisa memperhatikan pada saat dijelaskan aturan bermain.

4. Implikasi dan Keterbatasan

A. Implikasi

a. Penerapan *GBL* berbantuan *Website Educaplay* yang dilakukan secara sesuai dengan langkah-langkah dapat mengajak murid untuk berperan lebih aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna yang mendorong peningkatan hasil belajar IPAS pada aspek kognitif.

b. Metode *GBL* berbantuan *Website Educaplay* dapat membantu guru dalam memilih metode yang sesuai dengan kebutuhan murid serta menjadi pembaruan dan strategi dalam pembelajaran.

c. Penelitian ini dapat digunakan sebagai rekomendasi peningkatan mutu sekolah.

B. Keterbatasan

a. Terfokus pada mata pelajaran IPAS sehingga tidak ada data dari mata pelajaran lain.

b. Sampel yang digunakan hanya berjumlah 20 murid yang berasal dari 1 sekolah.

SIMPULAN

Berdasarkan paparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa: (1) Langkah-langkah penerapan *GBL* berbantuan *Website Educaplay* adalah (a) mempersiapkan permainan dari *Educaplay* sesuai dengan topik, (b) penjelasan konsep, (c) aturan bermain *Educaplay*, (d) memainkan permainan pada *Website Educaplay*, (e) merangkum pengetahuan, (f) refleksi; (2) Penerapan metode (*GBL*) dengan bantuan *Website Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar murid kelas V materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang SD Negeri Tambakprogoten yang dapat dilihat dari indikator ketuntasan rata-rata tiap siklus yang terus meningkat, siklus I = 72,5%, siklus II = 80%, siklus III = 90%; (3) kendala yang ditemukan pada saat penelitian berlangsung yaitu (a)

posisi kelas dipojok sehingga susah mendapat sinyal wifi sekolah, (b) murid bingung dalam pengoperasian pada *Website Educaplay* di laptop tiap kelompok, (c) terjadi pemadaman listrik sehingga tidak bisa menayangkan *ppt*, (d) tidak dapat memuat permainan dalam *Website Educaplay* yang terjadi akibat wifi *error*, (e) pembelajaran melebihi batas waktu yang telah ditentukan, (f) murid terlalu fokus pada permainan sebelum dijelaskan aturan bermain, berdasarkan kendala tersebut diperoleh solusi yang diambil adalah (a) berpindah ke kelas yang memiliki akses sinyal wifi sekolah yang lebih kuat, (b) membimbing dalam mengoperasikan permainan pada laptop, (c) memanfaatkan papan tulis secara ekstra dalam pemaparan materi, (d) lebih memperhatikan dalam manajemen waktu pembelajaran, (e) mengganti sinyal wifi menggunakan *hotspot* dari ponsel, (f) memberikan teguran supaya bisa memperhatikan pada saat dijelaskan aturan bermain; (4) Implikasi penelitian ini yaitu (a) Penerapan *GBL* berbantuan *Website Educaplay* yang dilakukan secara sesuai dengan langkah-langkah dapat mengajak murid untuk berperan lebih aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna yang mendorong peningkatan hasil belajar IPAS pada aspek kognitif, (b) Metode *GBL* berbantuan *Website Educaplay* dapat membantu guru dalam memilih metode yang sesuai dengan kebutuhan murid serta menjadi pembaruan dan strategi dalam pembelajaran, (c) Penelitian ini dapat digunakan sebagai rekomendasi peningkatan mutu sekolah; (5) Saran yang diberikan untuk penelitian berikutnya adalah penelitian menggunakan metode *GBL* berbantuan *Website Educaplay* untuk diterapkan pada mata pelajaran lain dengan jumlah sampel yang lebih banyak supaya hasil yang diperoleh lebih valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. S., 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.
- Al-Khayat, M. R., Gargash, M. U., & Atiq, A. F. (2023). The Effectiveness of Game-based Learning in Enhancing Students' Motivation and Cognitive Skills. *Journal of Education and Teaching Methods ISSN*, 2(3), 50–62.
- Anastasopoulou, E., Katsonis, N., Stavrogiannopoulou, M., Mitroyanni, E., & Tsogka, D. (2024). The Role of ICT in Enhancing Modern Teaching Practices in Elementary Schools. *Technium: Social Sciences Journal*. 60, 38-45
- Dewi, R. K. (2021). Analisis Karakteristik Siswa untuk Mencapai Pembelajaran Yang Bermakna. *Education Journal : Journal Education Research and Development*, 5 (2), 255–262. Retrieved from <https://doi.org/10.31537/ej.v5i2.525>
- Dewi, R., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Dipani, M. A. (2023). Inovasi Metode Pembelajaran menggunakan Game-Based Learning (GBL) untuk Memotivasi Pelajar Innovative. *Prosiding SAINTTEK*, 2(1), 2962–3545.
- Fatima Qori Whinny, Khairunisa Livia, & Prihatminingtyas Budi. (2020). Metode Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Jawa. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 17–22.
- Hussein, M. H., Ow, S. H., Cheong, L. S., & Thong, M. K. (2019). A Digital Game-Based Learning Method to Improve Students' Critical Thinking Skills in Elementary Science. *IEEE Access*, 7, 96309–96318. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2929089>
- Indriyansyah, F., Wahyudi, W., & Hidayah, R. (2024). Penerapan Metode Games Based Learning dengan Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS tentang

- Indonesiaku Kaya Raya Kelas V SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.85532>
- Khoo, Y. Y., Ramdan, M. R., Abdullah, N. L., Abd Aziz, N. A., & Mahjom, N. (2025). The Impacts of Game-based Learning on Thinking and Learning in Higher Education Context: A Scoping Review. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 13(3), 623–637. <https://doi.org/10.46328/ijemst.4776>
- Mugiyo, S. A. W., Suryandari, K. C., & Sulastri, R. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Video Animasi Kelas 2 Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3), 1849–1856. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.92318>
- Mukaromah, L., Suryawan, A., & Wijayanto, S. (2021). Pengaruh model game based learning berbantuan media kubus magic terhadap kemampuan berhitung siswa kelas I. *Borobudur Educational Review*, 1(2), 62-73. <https://doi.org/10.31603/bedr.5663>
- Sahronih, S., Alip, S., Tinggi, S., Bahasa, I., Invada, A., & Cirebon, K. (2023). Analisis Faktor Penghambat Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar di Era Pendahuluan Metode Hasil dan Pembahasan Hasil. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 11–17.
- Soares, V. N. A. (2025). Use of the Educaplay Platform in the Context of Professional Education. *Revista E-TECH: Tecnologias Para Competitividade Industrial - ISSN - 1983-1838*, 18(1). <https://doi.org/10.18624/etech.v18i1.1398>
- Vargas-Saritama, A. B., & Espinoza, V. S. (2024). Educaplay as a tool to potentiate English vocabulary retention and learning; Educaplay como herramienta para potencializar el aprendizaje y retención del vocabulario en inglés. *European Public and Social Innovation Review*, 9, 1–16.