

## Penerapan Metode *Games Based Learning* dengan Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS tentang Indonesiaku Kaya Raya Kelas V SD

Fera Indriyansyah, Wahyudi, Ratna Hidayah

Universitas Sebelas Maret  
feraind@student.uns.ac.id

---

### Article History

accepted 30/10/2024

approved 30/11/2024

published 30/12/2024

---

### Abstract

*This research aims to describe the steps for implementing the GBL method with interactive media, improving science learning outcomes, the obstacles and solutions encountered. This type of research uses classroom action research. The research subjects consisted of teachers, class V students at SDN 1 Adikarso. The data used is qualitative and quantitative data. Data collection techniques through observation, interviews and tests. Data analysis was carried out by data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results of research applying the GBL method with interactive media through the steps: (a) preparing the selected game, (b) explaining the concept (c) explaining the rules of the game, (d) playing the game, (e) summarizing knowledge, (f) doing reflection. Completeness of learning outcomes in cycle I = 80.44%, cycle II = 86.36%, cycle III = 100%. It was concluded that the GBL method with interactive media could improve the science and science learning outcomes for class V SDN 1 Adikarso. The obstacle encountered by students is not accepting the results of the game, the solution is that the teacher gives students the understanding to be responsible for accepting the results obtained.*

**Keywords:** *games based learning, interactive media, social and natural science learning outcomes*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah penerapan metode *GBL* dengan media interaktif, meningkatkan hasil belajar IPAS, kendala dan solusi yang ditemui. Jenis penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian terdiri dari guru, peserta didik kelas V SDN 1 Adikarso. Data yang digunakan yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan tes. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian penerapan metode *GBL* dengan media interaktif melalui langkah-langkah: (a) mempersiapkan *game* yang dipilih, (b) menjelaskan konsep (c) menjelaskan aturan bermain, (d) bermain *game*, (e) merangkum pengetahuan, (f) melakukan refleksi. Ketuntasan hasil belajar siklus I = 80.44%, siklus II = 86.36%, siklus III = 100%. Disimpulkan metode *GBL* dengan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPAS kelas V SDN 1 Adikarso. Kendala yang dijumpai peserta didik tidak menerima hasil permainan, solusinya guru memberi pengertian kepada peserta didik untuk bertanggung jawab menerima hasil yang didapatkan.

**Kata kunci:** *games based learning, media interaktif, hasil belajar IPAS*



## PENDAHULUAN

Saat ini kurikulum yang berlaku pada sistem pendidikan Indonesia yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka saat ini hadir ditengah-tengah kita untuk menjawab tantangan pendidikan yang terjadi karena adanya krisis pendidikan pasca pandemi covid-19. Menurut Rahmadayanti dan Hartoyo (2022: 7176) kurikulum merdeka ialah suatu kurikulum pembelajaran intrakurikuler yang bervariasi yang memberi ruang lebih optimal kepada peserta didiknya untuk melakukan eksplorasi konsep serta kompetensi. Implementasi kurikulum merdeka ini diikuti juga dengan berbagai perubahan, termasuk dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran pada kurikulum merdeka harus memberi pengalaman belajar yang berkualitas, interaktif, dan kontekstual. Guru diharapkan mampu melaksanakan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Dampak perubahan dari implementasi kurikulum merdeka yang lain yaitu adanya mata pelajaran IPAS. Pengembangan mata pelajaran IPAS ini merupakan integrasi antara mata pelajaran IPA dan IPS yaitu IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Agustina, dkk (2022: 9181) berpendapat bahwa mata pelajaran IPAS dalam kurikulum saat ini diterapkan agar terciptanya rasa keingin tahunan serta daya tarik peserta didik dalam keterampilan pemahaman konsep IPAS. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPAS bertujuan untuk memperkuat peserta didik dalam mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial serta membentuk peserta didik yang mampu mengenal diri sendiri sebagai makhluk sosial yang mampu berinteraksi dengan lingkungannya (Wijayanti & Ekantini, 2023: 2106). Pembelajaran IPAS seharusnya dilaksanakan dengan berpusat pada peserta didik. Sesuai dengan yang dinyatakan oleh Barlian, dkk (2022: 2111) perlunya mewujudkan pembelajaran IPAS yang berpusat pada peserta didik untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif sehingga peserta didik saling bekerja sama sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan dan saling toleran antar peserta didik. Kegiatan pembelajaran IPAS harus memperhatikan karakteristik peserta didik yang bervariasi serta memuat tiga aspek taksonomi bloom yaitu, aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor (Agustina, dkk, 2022: 9181). Dengan begitu guru harus menerapkan inovasi model, pendekatan, metode, media atau strategi yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada (Septiana & Winangun, 2023: 50). Penerapan metode *Games Based Learning (GBL)* dengan dibantu media interaktif dapat dijadikan salah satu solusi bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang interaktif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 3-18 November 2023, terhadap guru dan peserta didik kelas V SD Negeri 1 Adikarso diperoleh bahwa: (1) pembelajaran yang dilakukan guru masih bersifat monoton dengan menggunakan metode ceramah, (2) sebagian besar pembelajaran terpusat pada guru, (3) media yang digunakan guru belum maksimal, (4) peserta didik kurang antusias dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, (5) nilai yang didapatkan peserta didik masih banyak yang belum memenuhi KKM, (6) belum ada inisiatif dari peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Beberapa masalah tersebut dapat menyebabkan pembelajaran kurang bermakna bagi peserta didik dan menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil *pretest* materi Indonesiaku Kaya Raya sejumlah 15 soal pilihan ganda pada tanggal 23 November 2023. Hasil *pretest* yang didapat menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum memenuhi KKM yaitu 75, hanya terdapat 4 dari 23 peserta didik atau sekitar 17,4% yang mendapatkan nilai di atas KKM=75 yaitu 87 dan 80. Sedangkan 82,6% sisanya yaitu 19 peserta didik lainnya masih mendapatkan nilai kurang dari KKM=75 dengan hasil perolehan nilai paling rendah yaitu 20.

Pemilihan metode *Games Based Learning* dalam pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya dapat dijadikan solusi alternatif dalam meningkatkan hasil belajar dari aspek kognitif, afektif serta psikomotor karena peserta didik dituntut untuk aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan pembelajaran menggunakan metode *Games Based Learning (GBL)* merupakan kegiatan bermain sambil belajar, dengan kata lain *games* yang dilakukan bukan hanya *games* untuk mengisi waktu luang tetapi permainan yang mengandung unsur edukasi (Dipani, 2023, hlm. 198). Dalam penggunaan metode pembelajaran tentu tidak terlepas dari sintaks atau langkah-langkah penerapan. Purnama dan Kalkautsar (2023: 11305) menyebutkan langkah-langkah metode *Games Based Learning (GBL)* sebagai berikut: (1) memilih *game* sesuai topik yang dipelajari, (2) menjelaskan konsep materi, (3) menjelaskan aturan permainan, (4) bermain *game*, (5) merangkum pengetahuan yang didapat, (6) melakukan refleksi.

Metode pembelajaran *Games Based Learning (GBL)* merupakan metode pembelajaran yang dikembangkan pertama kali oleh De Vries dan Keith Edward. Menurut Coffey ('Aini, dkk, 2022: 115) berpendapat bahwa metode *Games Based Learning (GBL)* merupakan metode yang menggabungkan suatu materi pembelajaran ke dalam permainan yang bertujuan supaya peserta didik bekerja sama dan terlibat satu sama lain. Permainan yang ada pada metode *Games Based Learning (GBL)* ini membutuhkan alat penunjang berupa media pembelajaran. Menurut pendapat Dewantara, dkk (2021, hlm. 17) media pembelajaran dapat dipergunakan sebagai alat yang berguna dalam kegiatan pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi dan stimulus pada peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yaitu media interaktif. Yanto (2019, hlm. 77) menyatakan bahwa media interaktif merupakan media pembelajaran yang penggunaannya menimbulkan interaksi antara peserta didik dengan media tersebut. Penggunaan media interaktif yang bervariasi dalam pembelajaran IPAS diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan tidak monoton, serta menciptakan peserta didik yang aktif dan dapat berinteraksi dengan baik. Media interaktif yang digunakan yaitu media interaktif digital dan manual. Media interaktif digital yang digunakan yaitu menggunakan platform edukasi berupa *Wordwall* dengan bantuan *chromebook*, sedangkan media interaktif manual yang digunakan yaitu *One Piece Map*, kotak harta karun, *dart board*, dan kuis.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan tujuan: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan metode *Games Based Learning* dengan media interaktif (2) meningkatkan hasil belajar IPAS tentang Indonesiaku Kaya Raya melalui metode *Games Based Learning* dengan media interaktif di kelas V SD Negeri 1 Adikarso tahun ajaran 2023/2024, (3) menganalisis kendala dan solusi penerapan metode *Games Based Learning* dengan media interaktif

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kolaboratif bersama guru kelas V SD Negeri 1 Adikarso selama tiga siklus. Setiap satu siklus terdapat dua pertemuan, siklus I dan II terdiri dari dua pertemuan, sedangkan siklus III hanya terdiri dari satu pertemuan. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai perancang tindakan dan observer sedangkan guru kelas V SD Negeri 1 Adikarso berperan sebagai pelaksana tindakan yang telah dirancang oleh peneliti. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari guru dan 23 peserta didik SD Negeri 1 Adikarso terdiri dari 14 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan. Data dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa data hasil observasi penilaian aspek afektif dan psikomotor dan data kuantitatif berupa hasil belajar

IPAS aspek kognitif. Sumber data yang digunakan yaitu guru, dan peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara, dan tes.

Prosedur dalam penelitian ini yaitu (1) tahap perencanaan, yaitu dengan merancang modul ajar, menyiapkan permainan dan media interaktif, serta menyiapkan instrument penelitian, (2) tahap pelaksanaan, yaitu implementasi dari tindakan penelitian yang sudah direncanakan sesuai dengan modul ajar yang sudah dirancang, (3) tahap observasi, yaitu pengamatan terhadap pembelajaran IPAS yang diberikan tindakan melalui lembar observasi dan wawancara, (4) tahap refleksi, yakni tahap menganalisis dan mengevaluasi data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan tes yang dilakukan oleh guru kelas, peneliti dan observer pada kegiatan yang telah dilaksanakan. Teknik validitas data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber data. Teknik analisis data mengacu pada pendapat Miles dan Huberman (Sitorus, 2021, hlm. 207) analisis data memiliki tiga langkah yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data, (3) penarikan kesimpulan dan verifikasi. Indikator capaian penelitian hasil belajar IPAS dengan target persentase keberhasilan sebesar 85%.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan metode *Games Based Learning* berbantuan media interaktif merupakan penggabungan langkah-langkah *GBL* dengan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan *GBL* siklus I hingga siklus III mengadaptasi dari pendapat Purnama dan Kalkautsar (2023, hlm. 11305), sebagai berikut: (1) memilih *game* sesuai topik yang dipelajari, (2) menjelaskan konsep materi, (3) menjelaskan aturan permainan, (4) bermain *game*, (5) merangkum pengetahuan yang didapat, (6) melakukan refleksi. Penerapan media interaktif dalam langkah metode *GBL* dikarenakan menurut pendapat Yanto (2019, hlm. 77) media interaktif merupakan media pembelajaran yang dalam penggunaannya bersifat dua arah, dengan kata lain dapat menciptakan keterkaitan antara pengguna dengan media pembelajaran sehingga dapat saling memberikan aksi dan reaksi satu sama lainnya. Sehingga pembelajaran IPAS dapat terlaksana dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS. Berikut merupakan rincian permainan dan media interaktif dalam penelitian ini serta hasil penelitian tentang penerapan metode *Games Based Learning* dengan media interaktif.

Tabel 1. Rincian Permainan dan Media Interaktif yang akan Digunakan dalam Penelitian

No	Pertemuan	Materi	Game dan Media Interaktif
1.	1	Keanekaragaman Hayati dan Tingkatannya	<i>Open the Box</i> menggunakan <i>Wordwall</i>
2.	2	Persebaran Keanekaragaman Hayati	Kuis menggunakan <i>Wordwall</i>
3.	3	Persebaran Flora Khas Indonesia	Jelajah Indonesia dengan media <i>dart board</i> dan kuis
4.	4	Persebaran Fauna Khas Indonesia	Temukan <i>One Piece</i> dengan media gambar dan kuis
5.	5	Manfaat Keanekaragaman Hayati	Kuis menggunakan <i>Wordwall</i>

Tabel 2. Perbandingan Antarsiklus Hasil Observasi Penerapan Metode *Games Based Learning* dengan Media Interaktif

No	Langkah	Siklus I		Siklus 2		Siklus 3		Rata-rata	
		Guru	Peserta	Guru	Peserta	Guru	Peserta	Guru	Peserta
		Didik		Didik		Didik		Didik	
		%	%	%	%	%	%	%	%

1	Mempersiapkan <i>game</i> yang telah dipilih dengan media interaktif	80.00	80.83	86.67	84.17	90.00	88.32	85.56	84.44
2	Menjelaskan konsep dengan media interaktif	82.29	82.29	86.46	86.46	91.67	89.58	86.81	86.11
3	Menjelaskan aturan bermain dengan media interaktif	82.29	84.38	86.46	85.42	87.50	87.50	85.42	85.77
4	Bermain <i>game</i> dengan media interaktif	80.21	84.38	84.38	86.46	89.58	93.75	84.72	88.20
5	Merangkum pengetahuan dengan media interaktif	82.29	82.29	85.42	84.38	91.67	91.67	86.46	86.11
6	Melakukan refleksi dengan media interaktif	80.21	81.25	84.38	83.33	91.67	89.58	85.42	84.72
	Rata-rata	81.22	82.57	85.07	85.03	90.35	90.07	85.55	85.89

Berdasarkan tabel 2, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada tiap siklusnya. Pada hasil pengamatan guru siklus I dan II mengalami peningkatan sebesar 3.85% dengan rata-rata ketepatan guru pada siklus I sebesar 81.22% kemudian meningkat pada siklus II dengan rata-rata ketepatan sebesar 85.07%. Pada siklus II dan siklus III mengalami peningkatan sebesar 5.28% dengan rata-rata ketepatan pada siklus II sebesar 85.07% dan siklus III sebesar 90.35%.

Berdasarkan hasil kesungguhan peserta didik juga mengalami peningkatan tiap siklusnya. Pada siklus I dan II mengalami peningkatan sebesar 2.46% dengan kesungguhan rata-rata peserta didik siklus I sebesar 82.57% dan siklus II sebesar 85.03%. pada siklus II dan III mengalami peningkatan sebesar 5.04% dengan rata-rata kesungguhan peserta didik siklus II sebesar 85.03% dan siklus III sebesar 90.07%.

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar Aspek Kognitif

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1
	%	%	%	%	%
95-100	4.35	8.70	17.39	21.74	21.74
85-94	26.09	34.78	30.43	34.78	34.78
75-84	47.83	39.13	39.13	30.43	43.48
65-74	17.39	-	-	13.04	-
55-64	-	13.04	8.70	-	-
45-54	4.35	4.35	-	-	-
<45	-	-	-	-	-
Nilai Tertinggi	97	100	100	100	100
Nilai Terendah	53	50	40	73	77
Rata-rata	79.78	81.35	82.91	87.30	89.04
Tuntas	78.26	82.61	86.36	86.36	100
Belum Tuntas	21.74	17.39	13.04	13.04	0.00

Berdasarkan tabel 2 terdapat peningkatan hasil belajar aspek kognitif peserta didik pada setiap siklusnya. Pada siklus I pertemuan 1 rata-rata ketuntasan sebesar 78.26%, meningkat pada siklus I pertemuan 2 sebesar 82.61% Pada siklus II pertemuan 1 dan 2 meningkat sebesar 86.36% dan siklus III rata-rata ketuntasan sebesar 100%.

Tabel 4. Peningkatan Hasil Belajar IPAS Aspek Afektif

No	Sikap Sosial	Siklus I	Siklus II	Siklus III
		%	%	%
1	Rasa Ingin Tahu	70.83	83.33	91.67
2	Percaya Diri	79.17	87.50	91.67
3	Tanggung Jawab	75.00	87.50	91.67
	Rata-rata	75.00	86.11	91.67

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPAS aspek afektif pada tiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata persentase sebesar 75.00%, siklus II sebesar 86.11%, dan pada siklus III sebesar 91.67%.

Tabel 4. Peningkatan Hasil Belajar IPAS Aspek Psikomotor

No	Komponen Keterampilan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
		%	%	%
1	Kemampuan berkomunikasi	79.17	87.50	91.67
2	Kemampuan bekerja sama	83.33	91.67	91.67
3	Kemampuan mempresentasikan hasil diskusi	75.00	83.33	91.67
	Rata-rata	79.17	87.50	91.67

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa penilaian psikomotor meningkat disetiap siklusnya. Pada siklus I memperoleh persentase rata-rata sebesar 79.17%, Siklus II sebesar 87.50%, dan siklus III sebesar 91.67%.

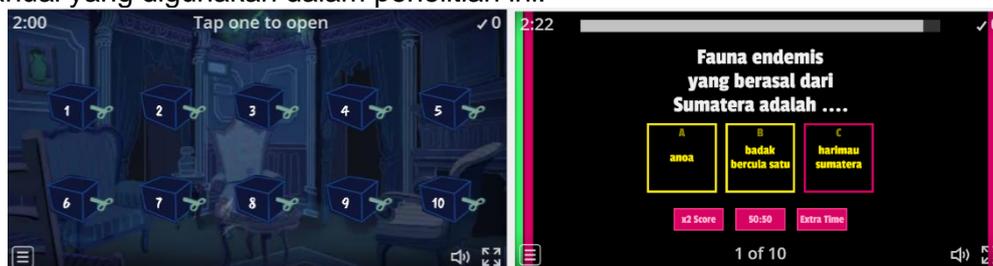
Berdasarkan data yang telah dipaparkan terdapat ketuntasan hasil belajar IPAS pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Games Based Learning (GBL)* dengan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPAS. Cardinot dan Fairfield (Dipani, 2023: 198) menyatakan bahwa metode ini mampu menciptakan antusiasme peserta didik karena jika menggunakan metode *Games Based Learning* pembelajaran yang berlangsung dapat memberikan pengalaman yang mendalam bagi peserta didik, selain itu metode pembelajaran ini juga akan berpusat kepada peserta didik. Menurut Coffey ('Aini: 2022, hlm. 115) berpendapat bahwa metode *Games Based Learning (GBL)* merupakan metode yang menggabungkan suatu materi pembelajaran ke dalam permainan yang bertujuan supaya peserta didik bekerja sama dan terlibat satu sama lain.

Permainan yang ada pada metode *Games Based Learning (GBL)* ini membutuhkan alat penunjang berupa media pembelajaran. Menurut pendapat Dewantara, dkk (2021: 17) media pembelajaran dapat dipergunakan sebagai alat yang berguna dalam kegiatan pembelajaran, selain itu itu juga dapat meningkatkan motivasi dan stimulus pada peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yaitu media interaktif. Yanto (2019: 77) menyatakan bahwa media interaktif merupakan media pembelajaran dimana dalam penggunaannya menimbulkan sebuah interaksi antara peserta didik dengan media tersebut. Penggunaan media interaktif yang bervariasi dalam pembelajaran IPAS diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan tidak monoton, serta menciptakan peserta didik yang aktif

dan dapat berinteraksi dengan baik. Selaras dengan pendapat Yanto, Indartiwi, dkk (2019: 29) berpendapat bahwa media interaktif merupakan media yang dalam penggunaannya dapat menghasilkan interaksi antara peserta didik dengan media yang disajikan saat pembelajaran berlangsung.

Penerapan metode *Games Based Learning (GBL)* dengan media interaktif digital maupun manual yang terdapat pada tabel 1 dapat meningkatkan motivasi peserta didik, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sakdah, Pratowo, dan Anas (2022: 495) menyatakan bahwa implementasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis *Games Based Learning (GBL)* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Mukaromah, Suryawan, dan Wijayanto (2021: 70) menyatakan bahwa setelah diterapkan pembelajaran berbasis *Games Based Learning (GBL)* berbantu kubus *magic* berpengaruh baik pada pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Langkah *GBL* dengan media interaktif yaitu:

1. Mempersiapkan game sesuai topik yang telah dipilih dengan media interaktif, peserta didik dibentuk kelompok terlebih dahulu. Sebelum masuk penjelasan materi pembelajaran, guru mengenalkan terlebih dahulu permainan serta media interaktif yang akan digunakan. Pembentukan kelompok dilaksanakan pada awal pembelajaran supaya peserta didik bersama teman kelompoknya lebih mempersiapkan diri (Primandari, dkk, 2020: 89). Berikut media interaktif digital dan manual yang digunakan dalam penelitian ini.



(Open the Box/ WordWall)

(Kuis Interaktif/WordWall)



(dart board)

(papan kuis)

(Kotak Harta Karun)

2. Menjelaskan konsep dengan media interaktif. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. Pada tahap ini guru mengeksplorasi pengetahuan awal peserta didik berdasarkan pengalaman peserta didik dan pengamatan lingkungan sekitar Tahap eksplorasi menurut Dwi (Susisusanti, dkk, 2021: 89) merupakan tahap menggali fakta dan konsep yang telah diketahui peserta didik untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik.
3. Menjelaskan aturan bermain dengan media interaktif. Guru menjelaskan aturan permainan, cara bermain, cara menggunakan media interaktif, menetapkan waktu pelaksanaan permainan dan penggunaan media interaktif. Peserta didik akan membagi tugas dengan teman sekelompoknya sehingga kerja sama dan komunikasi dapat dibangun dengan baik (Rahayu, 2020: 118),
4. Bermain game dengan media interaktif, permainan dilaksanakan dengan didukung oleh media interaktif. Pembelajaran dengan permainan akan melibatkan peserta

didik secara langsung, sehingga peserta didik akan merasa senang, pembelajaran tidak membosankan (Nugraheni, 2017: 148),

5. Merangkum pengetahuan dengan media interaktif, peserta didik bersama-sama mengerjakan LKPD yang telah diberikan guru. Peserta didik bersama teman kelompoknya saling bekerja sama bertukar pendapat dengan teman sekelompoknya untuk mencapai tujuan bersama (Rahayu, dkk, 2020: 113). Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil permainan dan diskusi yang dilaksanakan. Peserta didik diberi kesempatan untuk mencatat hal-hal penting yang sudah di dapat,
6. Melakukan refleksi dengan media interaktif, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari, guru juga memberikan penguatan materi dengan bantuan media interaktif, menurut Istiqlal (Primandari, dkk, 2020: 89) media interaktif memiliki potensi besar dalam merangsang peserta didik dalam merespon positif materi pembelajaran yang disampaikan.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Games Based Learning* dengan media interaktif yang diterapkan dengan tepat dan optimal maka dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor kelas V SD Negeri 1 Adikarso tahun ajaran 2023/2024.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa: (1) Penerapan Metode *Games Based Learning* dengan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS tentang Indonesiaku Kaya Raya kelas V SD Negeri 1 Adikarso tahun ajaran 2023/2024 dilaksanakan dengan langkah-langkah berikut: (a) mempersiapkan game sesuai topik yang telah dipilih dengan media interaktif, (b) menjelaskan konsep dengan media interaktif, (c) menjelaskan aturan bermain dengan media interaktif, (d) bermain game dengan media interaktif, (e) merangkum pengetahuan dengan media interaktif, (f) melakukan refleksi dengan media interaktif. (2) penerapan metode *Games Based Learning* dengan media interaktif, dapat meningkatkan hasil belajar IPAS tentang Indonesiaku Kaya Raya kelas V SD Negeri 1 Adikarso tahun ajaran 2023/2024. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar pada aspek kognitif siklus I = 80.44%, siklus II = 86.36%, siklus III = 100%. Pada aspek afektif persentase siklus I = 75.00%, siklus II = 86.11%, siklus III = 91.67%. Persentase ketuntasan hasil belajar aspek psikomotor pada siklus I = 79.17%, siklus II = 87.50%, dan siklus III = 91.67%. Dari penelitian dengan penerapan metode *Games Based Learning* berbantuan media interaktif yang diterapkan oleh guru dengan tepat dapat memberikan referensi dan inovasi untuk memperbaiki mutu pembelajaran. (3) Kendala yang dijumpai pada siklus I, II, dan III seluruhnya yaitu: (a) peserta didik tidak menerima hasil permainan, (b) peserta didik masih belum mengetahui cara dalam melaksanakan presentasi, (c) peserta didik masih kurang aktif dalam kegiatan kelompok, (d) peserta didik mengganggu teman yang sedang presentasi, (e) pelaksanaan melebihi waktu (f) peserta didik lebih fokus dengan media, (g) peserta didik kurang tertib dalam melaksanakan permainan, (h) peserta didik masih ada yang mengganggu kelompok lain ketika bermain. Adapun solusi yang diterapkan untuk mengatasi kendala pada siklus I, II, dan III yaitu: (a) guru memberi pengertian kepada peserta didik untuk bertanggung jawab menerima hasil yang didapatkan, (b) membimbing peserta didik dalam melakukan kegiatan presentasi, (c) mengingatkan peserta didik untuk aktif ikut serta dalam diskusi kelompok, (d) guru memberikan teguran (e) guru lebih tegas terkait waktu dalam pembelajaran, (f) memberikan *ice breaking* kepada peserta didik agar tetap fokus, (g) guru mengawasi dan membimbing setiap kelompok supaya permainan tetap tertib dan kondusif, (h) guru lebih maksimal dalam memonitoring jalannya permainan.

## 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Aini, N. N., Bahari, P. K., Zainuddin, M., & Mas' ula, S. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Game Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Untuk Siswa Kelas 3 SD. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(2), 111-120. <https://dx.doi.org/10.33603/caruban.v5i2.6847>
- Barlian, U. C., & Solekah, S. (2022). Implementasi kurikulum merdeka dalam meningkatkan mutu pendidikan. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 1(12), 2105-2118. <https://doi.org/10.53625/joel.v1i12.3015>
- Bayeck, R. Y. (2020). Examining board gameplay and learning: A multidisciplinary review of recent research. *Simulation & Gaming*, 51(4), 411-431. <https://doi.org/10.1177/1046878119901286>
- Chen, M. H. M., Tsai, S. T., & Chang, C. C. (2019). Effects of game-based instruction on the results of primary school children taking a natural science course. *Education Sciences*, 9(2), 79.
- Dewantara, A. H., Amir, B., & Harnida, H. (2021). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *AL-GURFAH: Journal of Primary Education*, 1(1), 15-28.
- Dipani, M. A. (2023). Inovasi Metode Pembelajaran menggunakan Game-Based Learning (GBL) untuk Memotivasi Pelajar. *Prosiding Sains dan Teknologi*, 2(1), 197-204.
- Fatima, W. Q., Khairunisa, L., & Prihatminingtyas, B. (2020). Metode Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Jawa. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 17-22.
- Hartanto, Y. (2021). Implementasi Metode Game Based Learning Dalam Perancangan Sistem Pengenalan Aksara Lampung Berbasis Android. *Jurnal Dunia Ilmu*, 1(1).
- 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>
- Nugraheni, N. (2017). Implementasi permainan pada pembelajaran Matematika di sekolah dasar. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 1(2), 142-149.
- Primandari, P. A., Sulasmono, B. S., & Setyaningtyas, E. W. (2019). Perbedaan Pengaruh Model Kooperatif Tipe Tgt Dan Stad Dengan Multimedia Interaktif Ceria Terhadap Sikap Sosial Dan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 83-91.
- 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.
- Rachmavita, F. P. (2020, October). Interactive media-based video animation and student learning motivation in mathematics. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1663, No. 1, p. 012040). IOP Publishing.

- Rahayu, D., Puspita, A. M. I., & Puspitaningsih, F. (2020). Keefektifan model Project Based Learning untuk meningkatkan sikap kerjasama siswa Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i2.3626>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret kurikulum merdeka, wujud merdeka belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174-7187. <https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487-497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Saubari, A. P., & Sudatha, I. G. W. (2023). Interactive Learning Multimedia Based on Problem Based Learning Models in Fifth Grade Science Content. *Journal of Education Technology*, 7(1). <https://doi.org/10.23887/jet.v7i1.57354>
- Septiana, A. N., & Winangun, I. M. A. (2023). Analisis Kritis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43-54.
- Septiani, A. N. N. S. I., & Rejekiningsih, T. (2020). Development of Interactive Multimedia Learning Courseware to Strengthen Students' Character. *European Journal of Educational Research*, 9(3), 1267-1280.
- Sitorus, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Berbasis Kolaborasi (Analisis Prosedur, Implementasi dan Penulisan Laporan). *AUD Cendekia*, 1(3), 200-213. <https://doi.org/10.53802/audcendekia.v1i3.140>
- Susisusanti, S., Wirahmad, I., & Syarifuddin, S. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran EPA (Eksplorasi, Pengenalan, dan Aplikasi Konsep) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 8 Donggo Satap Materi Operasi Bilangan Pecahan. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 2(2), 86-105. <https://doi.org/10.53299/diksi.v2i2.117>
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100-2112. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>