



PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* (GBL) BERBANTUAN *EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD

Oleh:

Luthfia Amalia^{1*}, Widya Handayani², Amiruddin³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas PGRI Palembang

*Email: luthfiaamalia01@gmail.com ¹, Widyahandayani@univpgri-palembang.ac.id ², amiruddin@univpgri-palembang.ac.id ³

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3155>

Article info:

Submitted: 25/05/25

Accepted: 16/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar siswa terhadap pelajaran IPAS masih berada dibawah KKTP. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS Kelas V SD di SD Negeri 99 Palembang. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen dengan desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dalam bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 61 siswa dan sampel sebanyak 20 siswa dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif, uji normalitas, dan statistik inferensial berupa uji *Wilcoxon Match Pairs Test*. Berdasarkan dari hasil hipotesis uji *Wilcoxon Match Pairs Test* dilihat dari *Mean Ranks Positive Ranks* mengalami peningkatan sebesar 10,50 dan *Negative Ranks* tidak mengalami penurunan yaitu sebesar 0,00 dimana artinya terjadi peningkatan hasil belajar IPAS siswa setelah mendapatkan *treatment*, serta diperoleh nilai sig. (2-tailed) $0,001 \leq 0,05$, maka dapat dinyatakan H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, sesuai kriteria pengujian hipotesis jika H_a diterima maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V.

Kata Kunci: Model *Game Based Learning*, hasil belajar, *Educaplay*.

1. PENDAHULUAN

Salah satu pilar utama pembangunan suatu negara adalah pendidikan. Semangat pendidikan terletak pada kurikulum dan tidak dapat dipisahkan. Kurikulum merupakan unsur penting pendidikan yang mesti dievaluasi dengan cara inovatif, dinamis, dan berkelanjutan menyesuaikan perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Lian & Amiruddin, 2021, p. 14). Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang diterapkan di Indonesia sejak tahun 2013 hingga akhirnya digantikan oleh Kurikulum Merdeka Belajar pada tahun 2020. Kurikulum Merdeka Belajar merupakan upaya pemerintah untuk terus melakukan perbaikan dalam sistem pendidikan di Indonesia agar lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan masyarakat. Perubahan kurikulum ini tentu berdampak pada pelaksanaan Sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah (Suhelayanti et al., 2023, p.1). Dalam kurikulum 2013, mata pelajaran IPA dan IPS sebelumnya berdiri sendiri. Namun, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka.



Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang benda mati dan makhluk hidup di alam semesta dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain. IPAS juga mempelajari kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan individu yang berinteraksi dengan lingkungannya (Kemendikbud, 2022, p. 4). Dalam kurikulum merdeka, menurut Agustina et al., (2022: 9181) pembelajaran IPAS memiliki tujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat siswa, mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan aktif, meningkatkan pemahaman mereka tentang diri sendiri dan lingkungan, dan meningkatkan pemahaman konsep IPAS. Namun sampai saat ini kesulitan belajar atau hambatan-hambatan dalam pembelajaran IPAS masih banyak dialami oleh siswa.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ida Nur Aini terkait faktor-faktor kesulitan belajar IPAS pada siswa kelas V SD (Aini et al., 2024), dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi kesulitan belajar siswa adalah minat siswa dalam pembelajaran yang rendah, konsentrasi siswa yang kurang, kurangnya keaktifan dan semangat belajar siswa, dan kemampuan siswa yang kurang maksimal dimana faktor tersebut berasal dari dalam diri siswa. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi yaitu kurangnya perhatian dan bimbingan belajar dari orang tua, pemilihan metode dan model serta penyajian pembelajaran yang kurang tepat, dan kurangnya media pembelajaran yang memadai.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis pada Rabu, 30 Oktober 2024 dengan guru kelas V SD Negeri 99 Palembang, ditemukan bahwa minat dan hasil belajar siswa terhadap pelajaran IPAS masih belum mencukupi. Hal ini dibuktikan dari laporan hasil belajar IPAS pada penilaian sumatif 1 menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar 20 siswa masih berada dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 65. Dalam pembelajaran IPAS, siswa mengalami kesulitan belajar yang dapat kita ketahui bahwa mata pelajaran IPAS banyak menggunakan istilah-istilah (terminologi) dan materi yang harus dihafal dan diingat oleh siswa, sehingga siswa kurang berminat dan tertarik dalam belajar IPAS. Dilihat dari siswa yang belum mampu mengetahui, memahami, serta menerapkan materi pembelajaran IPAS tersebut baik secara teori maupun konkrit dengan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan dapat berakibat pada hasil belajar siswa yang rendah. Lestari, Destiniar, Handayani, (2023: 159) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar sangat penting untuk proses pembelajaran karena dapat digunakan oleh guru sebagai indikator untuk melihat sejauh mana perubahan yang dialami siswa setelah belajar.

Ada beberapa alternatif solusi untuk memecahkan permasalahan yang telah dijabarkan di atas, dimulai dari penerapan metode pembelajaran yang tepat, penggunaan model pembelajaran yang variatif, dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan usia anak Sekolah Dasar. Karunia, Destiniar, Handayani (2024: 21) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan upaya sadar yang dilakukan oleh guru untuk membuat siswanya belajar. Menurut Fatah et al., (2023: 30), kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran saat proses pembelajaran IPAS dapat digunakan untuk melihat keberhasilan dalam pembelajaran IPAS tersebut. Model pembelajaran menurut Purnomo et al., (2022: 3) merupakan pola yang dipilih oleh pendidik untuk merancang proses pembelajaran yang optimal dan sesuai untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, pemilihan model pembelajaran sangat menentukan kualitas pengajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran termasuk dalam faktor yang dapat mempengaruhi motivasi dan prestasi belajar siswa di sekolah.

Salah satu model pembelajaran yang bersifat interaktif dan menarik adalah model *Game Based Learning* (GBL). Model *game based learning* merupakan pembelajaran berbasis permainan yang digunakan guna menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dengan harapan selama pembelajaran siswa lebih paham terkait konsep pembelajaran yang akan diajarkan dan dipahaminya (Rahayu et al., 2024, pp. 46-47). Berdasarkan pendapat Rifky et al., (2024: 22), pembelajaran yang didasarkan pada permainan dan simulasi semakin populer. Pembelajaran ini tidak



hanya dapat meningkatkan partisipasi siswa dan keinginan mereka untuk belajar, tetapi juga membuat lingkungan belajar menjadi interaktif dan menarik. Pengintegrasian media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dapat meningkatkan variasi dalam pembelajaran sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Educaplay*. Dengan model *Game Based Learning* berbantuan *Educaplay* memungkinkan dalam memikat dan melibatkan partisipasi siswa saat pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa sehingga dapat berdampak positif pada hasil belajar.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang telah mengkaji mengenai model *Game Based Learning*, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Siregar & Sitepu (2023), Samosir (2023), Rahayu, et al., (2024), dan Ginting & Sitepu (2023). Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, diketahui bahwa model *Game Based Learning* efektif dalam proses pembelajaran, dimana model tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif baik dalam individu ataupun kelompok, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa tentang materi yang dipelajari, dan akan berdampak positif pada hasil belajar mereka. Penelitian terdahulu mengenai model *Game Based Learning* sebagian besar belum memadukan model tersebut dengan media interaktif berbasis *platform digital* seperti *Educaplay*, kemudian terletak pada desain metode eksperimen dimana sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol. Keterbaruan penelitian ini terletak pada penerapan model *Game Based Learning* (GBL) yang diintegrasikan dengan *platform digital* interaktif *Educaplay* pada pembelajaran IPAS dalam konteks Kurikulum Merdeka, serta terletak pada desain penelitian eksperimen yang digunakan yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Dari uraian di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui lebih lanjut tentang pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS Kelas V SD di SD Negeri 99 Palembang.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 99 Palembang yang beralamat di Jl. Pertahanan RT. 45 RW. 14, Kelurahan 16 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu II, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan, 30625. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan maret semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan (*treatment*) dan setelahnya diberikan *posttest*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 99 Palembang yang berjumlah 61 siswa terbagi menjadi tiga kelas. Pengambilan sampel menggunakan *probability sampling* yaitu dengan teknik *simple random sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V.C SD Negeri 99 Palembang yang berjumlah 20 siswa. Pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Tes yang diberikan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dalam bentuk tes objektif yaitu pilihan ganda dengan pilihan empat jawaban sebanyak 10 butir soal. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif, uji normalitas, dan statistik inferensial berupa uji *Wilcoxon Match Pairs Test* yang digunakan untuk menguji hipotesis atau menarik kesimpulan lebih lanjut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pelaksanaan & Data Penelitian

Penelitian dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan pada tanggal 10-13 Maret 2025. Penelitian ini merupakan eksperimen yang dilakukan dalam 3 tahap yaitu pemberian tes awal (*pretest*), pemberian perlakuan (*treatment*), dan pemberian tes akhir (*posttest*). Pemberian perlakuan (*treatment*) dilaksanakan 2 kali pertemuan menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan



Educaplay dengan mengikuti sesuai sintaks atau langkah-langkah *model Game Based Learning*. Jenis *games Educaplay* yang digunakan oleh peneliti adalah *Map Quiz*, *Matching Pairs*, dan *Video Quiz*. Materi IPAS yang digunakan terdapat pada Buku Siswa Bab 5 Topik A Materi Organ Pernapasan Manusia.

a. Pemberian Tes Awal (*Pretest*)

Pelaksanaan penelitian pertemuan pertama pada Senin, 10 Maret 2025 ialah memberikan *pretest* pada siswa kelas V.C, sebelum pemberian *pretest* peneliti menjelaskan materi pembelajaran mengenai Topik A “Organ Pernapasan Manusia” dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dimana pembelajaran berpusat pada peneliti yang menjelaskan materi (ceramah) dan siswa mendengarkan, dengan penggunaan media pembelajaran terbatas seperti buku cetak, tanpa peneliti memvariasikan dengan model atau metode pembelajaran lainnya. Pada gambar 1, dapat dilihat kondisi siswa saat diberikan pembelajaran konvensional dan hanya menggunakan sumber belajar berupa buku cetak. Siswa cenderung hanya mendengar dan membaca buku cetak saja dimana membuat siswa merasa jenuh dan bosan saat pembelajaran menjadi *teacher-centered* tanpa melibatkan aktivitas interaktif siswa.



Gambar 1 Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Konvensional

b. Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Pelaksanaan pemberian perlakuan (*treatment*) dimulai dari pertemuan kedua dan ketiga pada tanggal 11-12 Maret 2025. Pada pertemuan kedua dan ketiga peneliti menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Educaplay* dengan mengikuti sesuai sintaks atau langkah-langkah *model Game Based Learning*. Pada gambar 2, 3, dan 4 dapat dilihat kondisi siswa saat diberikan perlakuan berupa penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Educaplay*. Siswa termotivasi dan lebih tertarik mengikuti pembelajaran IPAS sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan tidak membosankan. Aktivitas *game* yang dimainkan secara berkelompok dapat melatih komunikasi, kolaborasi, dan sportivitas siswa. Materi Organ Pernapasan Manusia disajikan secara interaktif melalui *Game Map Quiz*, *Matching Pairs*, dan *Video Quiz*, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi.

**Gambar 2 Siswa Bermain Game Map Quiz****Gambar 3 Siswa Bermain Game Matching Pairs****Gambar 4 Siswa Bermain Game Video Quiz**

c. Pemberian Tes Akhir (*Posttest*)

Pelaksanaan pemberian tes akhir (*posttest*) dilaksanakan pada saat pertemuan keempat hari Kamis, 13 Maret 2025. Pada gambar 5, dapat dilihat peneliti sedang memberikan soal *posttest* kepada siswa setelah pemberian perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan *Educaplay* pada pertemuan kedua dan ketiga.

**Gambar 5 Pemberian Soal Posttest**

Pada pembelajaran IPAS, KKTP ditentukan melalui interval nilai dibagi menjadi empat kategori yaitu perlu bimbingan (0-68), cukup (69-78), baik (79-89), dan sangat baik (90-100). Penelitian ini menghasilkan data berupa hasil belajar IPAS siswa kelas V.C berupa hasil tes awal (*pretest*) dan hasil tes akhir (*posttest*) setelah diberikan *treatment*. Data perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Siswa	Hasil Belajar IPAS	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	MF	90	100
2	RST	40	60
3	MRN	20	70
4	DSF	90	100
5	MFK	40	100
6	SSE	70	80
7	SKA	70	80
8	RZI	30	80
9	MBMN	90	100
10	MKPS	80	100
11	AH	70	90
12	AD	70	90
13	VAP	80	90
14	DAZ	70	100
15	MH	90	100
16	ARH	50	100
17	CRF	70	90
18	FMA	60	80
19	NZA	10	50
20	RS	40	70

Berdasarkan tabel 1, terdapat hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPAS Kelas V.C SD Negeri 99 Palembang, dapat dijabarkan dalam *descriptive statistics* pada tabel berikut.

Tabel 2 Perhitungan *Descriptive Statistics Pretest dan Posttest*

<i>Descriptive Statistics</i>						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Hasil <i>Pre-test</i>	20	10	90	1230	61.50	24.339
Hasil <i>Post-test</i>	20	50	100	1730	86.50	14.965
Valid N (listwise)	20					

Berdasarkan tabel 2 perhitungan *Descriptive Statistics Pretest dan Posttest*, diperoleh informasi pada hasil *pretest* siswa sebanyak 20 responden terdapat nilai terkecil yaitu 10, nilai terbesar yaitu 90 dengan nilai rata-rata 61,5 dan standar deviasi yaitu 24, 339. Sedangkan pada hasil *posttest* diperoleh nilai terkecil yaitu 50, nilai terbesar yaitu 100 dengan nilai rata-rata 86,5 dan standar deviasi 14,965. Terdapat peningkatan antara nilai hasil *pretest* dan *posttest* dimana dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* diperoleh nilai 61,5 yang berada pada interval (0-68) pada KKTP terkategori masih perlu bimbingan, sedangkan dari nilai rata-rata *posttest* diperoleh nilai 86,5 yang berada pada interval (79-89) pada KKTP terkategori baik.

2. Analisis Data Penelitian

Uji Normalitas

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

<i>Tests of Normality</i>



	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pre-Test IPAS	.237	20	.005	.906	20	.053
Hasil Post-Test IPAS	.217	20	.015	.845	20	.004

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pada tabel 3 hasil Uji Normalitas, *Tests of Normality Shapiro Wilk* menunjukkan bahwa pada nilai *pretest* diperoleh nilai sig $0,053 \geq 0,05$ dapat dinyatakan data hasil *pretest* berdistribusi normal. Namun, pada nilai *posttest* diperoleh nilai sig $0,004 < 0,05$ dapat dinyatakan data hasil *posttest* tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Sesuai dengan ketentuan, apabila data tidak berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis menggunakan statistik nonparametrik.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan statistik nonparametrik berupa uji *Wilcoxon Match Pairs Test*. Uji Wilcoxon ini digunakan untuk mengetahui perbedaan di antara sampel berpasangan melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil pengujian hipotesis uji Wilcoxon dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 Uji Wilcoxon Signed Ranks Test

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Post-Test IPAS – Hasil Pre-Test IPAS	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	20 ^b	10.50	210.00
	Ties	0 ^c		
	Total	20		

a. Hasil Post-Test IPAS < Hasil Pre-Test IPAS

b. Hasil Post-Test IPAS > Hasil Pre-Test IPAS

c. Hasil Post-Test IPAS = Hasil Pre-Test IPAS

Tabel 5 Uji Wilcoxon (Test Statistics)

Test Statistics ^a	
Hasil Post-Test IPAS - Hasil Pre-Test IPAS	
Z	-3.953 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan pada tabel 4 hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test dapat dilihat pada kolom *Mean Ranks Positive Ranks* mengalami peningkatan sebesar 10,50 dan *Negative Ranks* tidak mengalami penurunan yaitu sebesar 0,00 dimana artinya terjadi peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V.C setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan *Educaplay*. Kemudian dapat dilihat pada tabel 5 *Test Statistics* pada baris Asymp. Sig. (2-tailed) diperoleh nilai sig. (2-tailed) $0,001 \leq 0,05$, dapat dinyatakan H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, sesuai kriteria pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V.C.



Pembahasan

Berdasarkan hasil data penelitian, dapat dilihat pada hasil *pretest* terdapat 8 siswa termasuk kriteria perlu bimbingan, 6 siswa termasuk kriteria cukup, 2 siswa termasuk kriteria baik, dan 4 siswa termasuk kriteria sangat baik, serta rata-rata hasil *pretest* adalah 61,5. Sedangkan pada hasil *posttest* terdapat 2 siswa termasuk kriteria perlu bimbingan, 2 siswa termasuk kriteria cukup, 4 siswa termasuk kriteria baik, dan 12 siswa termasuk kriteria sangat baik, serta rata-rata hasil *pretest* adalah 86,5. Dilihat dari hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran setelah menggunakan *model Game Based Learning* berbantuan *Educaplay* lebih baik daripada pembelajaran sebelum menggunakan *model Game Based Learning* berbantuan *Educaplay*.

Hasil perhitungan dari uji hipotesis berupa uji *Wilcoxon Match Pairs Test* menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V.C dilihat dari *Mean Ranks Positive Ranks* sebesar 10,50 dan *Negative Ranks* sebesar 0,00. Nilai sig. (2-tailed) $0,001 \leq 0,05$, maka dapat dinyatakan H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh antara hasil belajar IPAS siswa setelah diberikan *treatment* berupa penggunaan *model Game Based Learning* berbantuan *Educaplay*. Berdasarkan hasil dokumentasi saat penelitian, keadaan siswa sebelum diberikan *treatment* yaitu siswa cenderung hanya mendengar dan membaca buku cetak saja dimana membuat siswa merasa jenuh dan bosan saat pembelajaran menjadi *teacher-centered* tanpa melibatkan aktivitas interaktif siswa. Siswa akan termotivasi dan lebih tertarik mengikuti pembelajaran IPAS saat diberikannya perlakuan (*treatment*) berupa penerapan *model Game Based Learning* berbantuan *Educaplay* saat kegiatan pembelajaran, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan tidak membosankan. Aktivitas *game* yang dimainkan secara berkelompok dapat melatih komunikasi, kolaborasi, dan sportivitas siswa. Materi yang disajikan secara interaktif melalui *platform digital Educaplay* dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengingat materi.

Hal ini didukung dengan teori yang diungkapkan oleh Kavak (Iskandar et al., 2023, p. 86) bahwa *model Game Based Learning* dapat menarik dan melibatkan siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan baru untuk mencapai tujuan, hasil dan pengalaman belajar yang ditentukan. Sejalan dengan teori konstruktivisme, yang didukung oleh Piaget dan Vygotsky, belajar adalah proses konstruktif di mana siswa membuat pemahaman mereka tentang dunia melalui pengalaman mereka sendiri (Widayanthi et al., 2024, p. 14). Anggraini et al., (2021) juga menyatakan bahwa terdapat beberapa kelebihan dari penerapan *model Game Based Learning*, diantaranya yaitu siswa lebih banyak berkomunikasi dan berpartisipasi langsung dalam pembelajaran; siswa lebih mudah memahami materi, siswa lebih aktif dalam pembelajaran; tercipta suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa; meningkatkan solidaritas dan kebersamaan siswa; serta membantu dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Lebih lanjut, Lathifah et al., (Febrianti et al., 2024) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi *Educaplay* dapat meningkatkan minat belajar, dikarenakan *platform* ini dapat membuat siswa belajar lebih menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif. *Platform* ini juga dapat sesuai dengan gaya belajar digital saat ini. Selain itu, Mu'in (2024) berpendapat bahwa beberapa hal juga mempengaruhi hasil belajar yaitu motivasi siswa, penggunaan model atau metode pembelajaran, lingkungan belajar, penggunaan teknologi, dan sebagainya. Sejalan dengan pendapat Tantri, Handayani, Amiruddin (2025: 83) bahwa menciptakan kegiatan pembelajaran yang dapat menghasilkan hasil belajar yang efisien dan efektif di setiap bidang mata pelajaran memerlukan penciptaan model pembelajaran yang menarik yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses tersebut.

Penelitian ini juga senada dengan Rahayu et al., (2024), berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan *model Game Based Learning* dapat meningkat, dilihat dari besarnya rata-rata hasil kondisi akhir (*posttest*) kelas eksperimen sebesar 85,19 yang lebih besar dibanding *posttest* kelas kontrol sebesar 76,70. Dengan hasil dari uji *independent sample t-Test* menunjukkan bahwa signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat dinyatakan H_a diterima dan H_0 ditolak.



Melihat dari teori, kajian terdahulu, serta hasil penelitian yang peneliti lakukan dapat dilihat bahwa model *Game Based Learning* berbantuan *Educaplay* dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu cara untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar IPAS siswa, dimana melalui model *Game Based Learning* berbantuan *Educaplay* ini siswa termotivasi dan tertarik dalam belajar IPAS. Hal tersebut menyebabkan siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan dapat berakibat pada hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat dilihat dari hasil hipotesis uji *Wilcoxon Match Pairs Test* pada *Mean Ranks Positive Ranks* mengalami peningkatan sebesar 10,50 dan *Negative Ranks* tidak mengalami penurunan yaitu sebesar 0,00 dimana artinya terjadi peningkatan hasil belajar IPAS siswa setelah mendapatkan *treatment*, serta diperoleh nilai sig. (2-tailed) $0,001 \leq 0,05$, maka dapat dinyatakan H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, sesuai kriteria pengujian hipotesis jika H_a diterima maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V. Oleh karena itu, model *Game Based Learning* berbantuan *Educaplay* dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu cara untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar IPAS siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis *Pedagogical Content Knowledge* terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9186. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Aini, Ida Nur; Widyawati, Zhafarina Harin; Shofiana, Ana Maria; Wulandari, Fiska Noviana; Nabilah, Evia Raihanatun; Hilyana, F. S. (2024). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Belajar IPAS Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(1), 1186–1197. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2691>
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran *Game* Matematika Berbasis Hots dengan Metode *Digital Game Based Learning* (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i11.356>
- Fatah, R. P., Kisai, A. A., & Labudasari, E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada Siswa Kelas IV SDN 1 Cirendang Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan. *El-Muhbib: Jurnal Pemikiran & Penelitian Pendidikan*, 7(1), 29–40. <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil/article/view/101/117>
- Febrianti, F. A., Alani, N., & Al-Fikri, H. A. (2024). Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis *Educaplay* sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3), 685–693. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91642>
- Fitra, D. (2023). Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Inovasi Edukasi*, 6(2), 149–156. <https://doi.org/10.35141/jie.v6i2.953>
- Ginting, N. B., & Sitepu, R. W. B. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Tipe *Wordwall* Terhadap Pemahaman Ips Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di SD 020254 Kota Binjai. *Jurnal Curere*, 7(2), 95–102. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/Ojssystem/index.php/CURERE/article/viewFile/1195/729>
- Iskandar, Akbar; Aimang, Hasrat A; , Risnanosanti; Hanafi, Hanisah; Maruf, Nirwanto; Fitriani, Rita; Haluti, A. (2023). *Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Era Digital* (A. Iskandar (ed.); Issue June). Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia. https://www.google.co.id/books/edition/Pembelajaran_Kreatif_dan_Inovatif_di_Era/8EbGEAA_AQBAJ?hl



- Karunia, I., Destiniar, & Handayani, W. (2024). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Blok Pecahan Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(April), 20–28. <http://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/JPD/JPDP/>
- Kemendikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A. In *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Lestari, D. A., Destiniar, & Handayani, W. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri 89 Palembang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 154–162. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9365>
- Lian, B., & Amiruddin. (2021). Peran Pendidikan Dalam Menciptakan SDM Berkualitas di Era Disrupsi dan Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional PGRI Provinsi Sumatra Selatan Dan Universitas PGRI Palembang*, November, 12–15. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/8254>
- Mu'in. (2024). *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran*. Yayasan Insan Cendekia Indonesia Raya. https://books.google.co.id/books/about/Langkah_Tepat_Meningkatkan_Hasil_Belajar.html?id=oB0EEQAAQBAJ&redir_esc=y
- Purnomo, Agus; Kanusta, Maria; , Fitriyah; Guntur, Muhammad; Siregar, Rabiatal Adawiyah; Ritonga, Supardi; Nasution, Sri Ilham; Maulidah, Siti; Listantia, N. (2022). *Pengantar Model Pembelajaran* (I. Yahya, Muhamad; Andrias; Abbas (ed.)). Yayasan Hamjah Diha. <https://repository.radenintan.ac.id/23905/1/68.%20Pengantar%20Model%20Pembelajaran.pdf>
- Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., Shufiyah, S. S., Juhaeni, J., Purwanti, A. A., & Safaruddin, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* “One Board” terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 46–53. <https://journal.iel-education.org/index.php/JIDeR/article/view/305>
- Rifky, Sehan; Suhirman, Lalu; Kurniawati, Ike; Abdurahman, Ayi; Sutiyatno, Sukris; Santika, Tika; Nurjanah; Fihri, Fathan; Nur, Mohammad Djamil M; Patriasih, Rita; , Kalip; Indiaty, I. (2024). *Buku Ajar Model dan Strategi Pembelajaran*. In PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PDGGK4105-M1.pdf>
- Samosir, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(2), 48–62. <https://pelitaaksara.or.id/index.php/terpadu/article/view/8>
- Siregar, P. D., & Sitepu, M. S. (2023). Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, 3(2), 263–271. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/JoSDIM/article/view/5099>
- Suhelayanti, Z. S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*. <https://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/10795/Buku-Referensi-Pembelajaran-Ilmu-Pengetahuan-Alam-dan-Sosial-IPAS.pdf>
- Tantri, K., Handayani, W., & Amiruddin. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Talking Stick* Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Bangkiring Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan*, 1(1), 81–91. <https://journal.bangkiringjaya.org/index.php/bjipp/article/view/66>



Widayanthi, Desak Gede Chandra; Subhaktiyasa, Putu Gede; , Hariyono; Wulandari, Cok Istri Agung Sri; Andrini, V. S. (2024). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. https://books.google.co.id/books/about/Teori_Belajar_dan_Pembelajaran.html?id=kWQXEQAAQBAJ&redir_esc=y