
Peningkatan Proses dan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* dengan *Educaplay* di Kelas IV SDN 127/II Sungai Arang

Ayu Mawarni^{1*}, Sundahry², Randi Eka Putra³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Indonesia

Email: ayuumawarni1@gmail.com*

Abstract: Based on the results of observations, the researcher found that 7 (47%) out of 15 students from the IV grade at SDN 127/II Sungai Arang had not yet reached the criteria called Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) score of 75. The purpose of this study was to describe the improvement in both the learning process and cognitive learning outcomes through the use of Game Based Learning with Educaplay in the IV grade at SDN 127/II Sungai Arang. This study employed a design called Penelitian Tindakan Kelas (PTK) conducted in two cycles. Each cycle consisted of four stages: planning, acting, observing, and reflecting. The subjects of this study were 15 students from the IV grade. Data collection techniques included observation, learning outcome tests, and documentation. Data collection instruments comprised teacher and student observation sheets, as well as learning outcome test items used to implement the Game Based Learning method with Educaplay. The results showed that the use of Game Based Learning with Educaplay improved student's understanding of the material. This was evidenced by the increase in teacher observation scores from 74% in cycle I to 88% in cycle II, categorized as good. The student's learning process scores also improved from 33% (very poor) in cycle I to 77% (good) in cycle II. Furthermore, student's cognitive learning outcomes in the IPAS subject increased from 60% (not yet achieved) in cycle I to 80% (achieved) in cycle II.

Keywords: Game Based Learning Method, Educaplay, Learning Process, Cognitive Learning Outcomes, IPAS

Article info:

Submitted: 14 Juni 2025 | Revised: 23 Juni 2025 | Accepted 29 Juni 2025

How to cite: Mawarni, A., Sundahry, S., & Putra, R.E. (2025). Peningkatan Proses dan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Metode Pembelajaran Game Based Learning dengan Educaplay di Kelas IVSDN 127/II Sungai Arang. *Master of Pedagogy and Elementary School Learning*, 1(2), 112-123. <https://doi.org/10.63461/mapels.v12.15>

A. INTRODUCTION

Di zaman sekarang, pendidikan telah menjadi kebutuhan utama bagi setiap orang. Oleh karena itu, pendidikan merupakan komponen penting dalam meningkatkan potensi sumber daya manusia. Selain itu, pendidikan sekarang menjadi sangat penting untuk melestarikan nilai-nilai kehidupan masyarakat dan sangat penting untuk pembangunan peradaban Negara (Fitriah & Mirianda, 2019). Sistem pendidikan selalu berubah dan berkembang sesuai dengan tujuan pendidikan. Di era digital pada saat ini, pendidikan harus semakin maju agar mudah dijangkau oleh semua orang (Nopilda & Kristiawan, 2018). Karena itu, terciptakannya teknologi pendidikan sebagai salah satu cara untuk menyelesaikan masalah di dunia pendidikan saat ini.

Sekolah juga sering mengalami perubahan kurikulum, karena inovasi pendidikan menjadi tidak relevan dengan perubahan zaman yang cepat. Inovasi pendidikan juga dapat terjadi ketika ada situasi baru yang memerlukan pengembangan kurikulum yang sesuai dengan

kebutuhan masyarakat. Akibatnya, sistem inovasi pendidikan yang lama tidak lagi sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Pemerintah sering mengubah kurikulum karena mempertahankan kurikulum yang ada akan merugikan masyarakat itu sendiri. Menurut Maryati, (2020), ketika berbicara tentang prinsip-prinsip pendidikan, inovasi kurikulum adalah pemahaman tentang inovasi kurikulum yang relevan dengan kondisi saat ini. Pemahaman ini akan sangat membantu pendidik dalam menerapkan aturan pembelajaran di sekolah. Akibatnya, inovasi kurikulum tidak dapat dipisahkan dari keberhasilan pendidikan.

Salah satu bentuk perubahan program pendidikan yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah perubahan pada desain kurikulum yang bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tenang, dan kreatif (Rahayu dkk., 2022). Menurut Buku Saku Kemendikbud RI (Kemdikbud, 2022), Kurikulum merdeka adalah inovasi terbaru dari evaluasi kurikulum 2013. Kurikulum merdeka adalah salah satu jenis implementasi terbaru yang lebih menekankan pada pencapaian tujuan pembelajaran oleh pendidik, peserta didik, dan akademisi (Nugraha, 2022).

Kurikulum merdeka muncul dengan beberapa modifikasi yang lebih menekankan pembelajaran intrakulikuler. Pembelajaran intrakulikuler yang beragam akan menghasilkan konten yang lebih baik. Ini karena peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk mempelajari ide dan menguatkan kemampuan mereka. Kurikulum merdeka juga memberi kesempatan seorang pendidik kebebasan untuk memilih metode pembelajaran yang paling cocok untuk sekolah mereka.

Mata pelajaran IPAS adalah salah satu inovasi dalam materi di kurikulum merdeka. IPAS adalah disiplin ilmu pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup dan bagaimana mereka berinteraksi dengan alam semesta dan lingkungannya. Misalnya manusia, merupakan makhluk hidup yang tidak dapat hidup sendiri. Singkatnya, IPAS adalah kombinasi pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) (Kemdikbud, 2022). Tujuan dari kombinasi ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak untuk mengelola baik lingkungan alam maupun sosial mereka. IPAS membantu peserta didik menjadi lebih tertarik pada fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Keingintahuan ini mendorong peserta didik untuk memahami cara alam semesta berfungsi dan bagaimana kehidupan manusia di bumi berinteraksi dengannya.

Untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan, pemahaman ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi berbagai masalah yang dihadapi dan menemukan solusinya. Salah satu inovasi dalam pembelajaran IPAS adalah membagi satu topik pembelajaran menjadi dua sisi pandangan. Peserta didik diminta untuk beralih dari IPA ke IPS secara konsisten, atau sebaiknya. Mereka diminta untuk melihat pembelajaran dari satu sisi sesuai dengan keadaan konkret dan langsung terhubung ke sisi lain. Pandangan ini membuat peserta didik lebih kritis dalam berpikir tentang apa yang diajarkan oleh pendidiknya. Karena itu seorang pendidik harus menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran tersebut.

Adapun permasalahan yang peneliti temukan di SDN 127/II Sungai Arang pada tanggal 10-16 Oktober 2024, yaitu peserta didik kurang antusias untuk belajar atau bisa juga disebut peserta didik kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung yang menyebabkan hasil belajar peserta didik menurun pada mata pelajaran IPAS. Peserta didik juga yang melakukan

aktivitas lain seperti tidak memperhatikan pendidiknya saat mengajar, ribut dan menganggu teman lainnya. Hal ini dapat dilihat dari data yang peneliti lampirkan sebagai berikut:

Tabel 1. Daftar Nilai Harian IPAS Peserta Didik Kelas IV SDN 127/II Sungai Arang

No	Kode Peserta Didik	Jenis Kelamin	KKTP	Nilai	Kategori
1	AH	L	75	70	Belum Mencapai KKTP
2	AAAP	P	75	80	Sudah Mencapai KKTP
3	A	P	75	65	Belum Mencapai KKTP
4	AAR	L	75	65	Belum Mencapai KKTP
5	AAA	L	75	70	Belum Mencapai KKTP
6	FAN	P	75	75	Sudah Mencapai KKTP
7	GDN	L	75	70	Belum Mencapai KKTP
8	HAS	L	75	70	Belum Mencapai KKTP
9	MTN	L	75	65	Belum Mencapai KKTP
10	MFA	L	75	75	Sudah Mencapai KKTP
11	MF	L	75	75	Sudah Mencapai KKTP
12	RAP	P	75	75	Sudah Mencapai KKTP
13	RAA	L	75	75	Sudah Mencapai KKTP
14	RT	P	75	75	Sudah Mencapai KKTP
15	WS	P	75	75	Sudah Mencapai KKTP
Jumlah				1.080	
Rata-Rata				72	
Belum Mencapai KKTP				7 Peserta didik	
Sudah Mencapai KKTP				8 Peserta didik	

Pada kelas IV SDN 127/II Sungai Arang terdapat 15 peserta didik dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Jumlah yang belum mencapai KKTP sebanyak 7 (47%) peserta didik, sedangkan yang sudah mencapai KKTP sebanyak 8 (53%) peserta didik. Berdasarkan hasil pra-observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 14 Oktober 2024 di kelas IV SDN 127/II Sungai Arang, diketahui bahwa terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. Diantaranya kurangnya antusias peserta didik untuk belajar dan metode pembelajaran yang biasa digunakan cendrung masih bersifat konvensional (tradisional) yang mengakibatkan proses pembelajaran berjalan kurang kondusif dan pasif, itulah mengapa terjadinya penurunan hasil belajar peserta didik.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman harus diterapkan untuk mengatasi masalah proses dan hasil belajar kognitif peserta didik yang lebih baik. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan *Educaplay* sebagai metode pembelajaran yang paling cocok untuk mengatasi permasalahan tersebut. *Game Based Learning* adalah suatu metode pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur permainan atau *game* dalam proses pendidikan (Aoliyah, 2023). *Game Based Learning* juga membantu anak-anak lebih mengikuti perkembangan zaman modern dan berpartisipasi dalam teknologi global dengan penggabungan materi pembelajaran ke dalam permainan saat proses pembelajaran dilakukan agar peserta didik terlibat satu sama lain.

Penggunaan metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan *Educaplay* merupakan alternatif yang dapat digunakan dalam rangka meningkatkan proses dan hasil belajar peserta

didik terutama pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 127/II Sungai Arang, karena *Educaplay* adalah *platform* pembelajaran daring yang memungkinkan seorang pendidik dan peserta didik untuk membuat dan berkolaborasi pada permainan edukasi ini. *Platform* ini mudah digunakan dan memiliki berbagai alat bantu untuk membuat permainan edukasi yang menyenangkan dan efektif. Seorang pendidik dapat membuat permainan edukasi berbagai jenis (*Froggy Jumps, Quiz, Matching, Crosswords*, dll) dan membagikannya kepada peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Surachmi & Sison, (2021), yang menyatakan bahwa penggunaan *platform* *Educaplay* dapat mendorong berbagai aspek belajar peserta didik, diantaranya aspek pemahaman, keterampilan, refleksi, argumentasi dan interaksi antara pendidik dengan peserta didik.

Froggy Jumps ini adalah sebuah kuis yang di desain dengan sebuah permainan. Dengan melaksanaan kuis berbasis permainan digital ini, terbukti efektif dalam meningkatkan antusias peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan elemen gamifikasi, seperti yang diterapkan dalam *platform* *Educaplay* berupa *Froggy Jumps* ini, peserta didik dapat mengerjakan soal-soal kuis dalam suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini membantu menciptakan pengalaman yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran tradisional yang sering kali dianggap membosankan atau menegangkan (Arsita dkk., 2024)

Permainan digital memberikan pengalaman yang lebih interaktif. Di mana peserta didik tidak hanya menjawab soal, tetapi juga berkompetisi. Hal ini juga sesuai dengan penelitian dari Rahmita Firda Zain, bahwa pelaksanaan kuis berbasis permainan digital membuat peserta didik menjadi antusias dalam mengerjakan soal-soal kuis sehingga hasil yang diperoleh dari kuis juga memuaskan (Zain & Andriany, 2024). Media pembelajaran berbasis permainan digital berupa *Educaplay* berjenis *Froggy Jumps* yang digunakan pendidik untuk mendukung proses belajar ini selain akan memudahkan peserta didik dalam belajar, juga berperan penting dalam meningkatkan ketertarikan peserta didik sehingga peserta didik tampak antusias dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk belajar (Prayoga dkk., 2024).

B. METHODS

Penelitian ini mengikuti tahap-tahap Penelitian Tindakan Kelas yang dalam pelaksanaan tindakannya terdiri dalam dua siklus. Dijelaskan bahwa satu siklus PTK terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Arikunto dkk., 2019). Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV B di SDN 127/II Sungai Arang berjumlah 15 orang. Objek penelitian ini adalah metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan *Educaplay*.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Observasi berarti mengamati data selama pelaksanaan kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengamatan dapat dilakukan oleh pendidik itu sendiri atau oleh pendidik lain karena fokus dari pengamatan adalah proses dan kegiatan pembelajaran, sementara persiapannya dilakukan untuk merekam proses pembelajaran tersebut (Sutoyo, 2021). Observasi yang dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang bagaimana peningkatan proses dan hasil belajar IPAS menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan *Educaplay* di kelas IV SDN 127/II Sungai Arang. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Tes hasil belajar yang digunakan adalah tes kognitif karena sebagai

umpan balik untuk mengetahui sejauh mana peningkatan proses dan hasil belajar IPAS menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan *Educaplay* di kelas IV SDN 127/II Sungai Arang. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan dokumentasi berupa modul ajar, lembar observasi pendidik dan peserta didik, kisi-kisi soal, soal tes, kunci jawaban, dan foto-foto selama proses pelaksanaan pembelajaran.

Instrumen pengumpulan data menggunakan penilaian lembar observasi pendidik dan peserta didik, soal tes hasil belajar, dan dokumentasi dalam mengimplementasikan metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan *Educaplay*. Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai proses pendidik dan proses peserta didik dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan *Educaplay* pada pembelajaran IPAS di kelas IV. Soal tes hasil belajar yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa tes pilihan ganda dengan jumlah 20 butir soal untuk masing-masing siklus. Penelitian ini menggunakan instrumen dokumentasi berupa modul ajar, lembar observasi pendidik dan peserta didik, kisi-kisi soal, soal tes, kunci jawaban, dan foto-foto pada saat penelitian sebagai data visual untuk memperkuat data baik dari peneliti maupun dari peserta didik saat pembelajaran IPAS berlangsung dengan metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan *Educaplay*. Soal tes hasil belajar yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa tes pilihan ganda dengan jumlah 20 butir soal untuk masing-masing siklus. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data yang berupa dokumentasi, yaitu modul ajar, lembar observasi pendidik dan peserta didik, kisi-kisi soal, soal tes, kunci jawaban, dan foto-foto pada saat penelitian sebagai data visual untuk memperkuat data baik dari peneliti maupun dari peserta didik saat pembelajaran IPAS berlangsung dengan metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan *Educaplay*.

Data kuantitatif dihitung dengan menggunakan rumus statistik sederhana pada Lembar Observasi Pendidik, Lembar Observasi Peserta Didik, dan Hasil Belajar. Rumus (1) yang digunakan dalam analisis data lembar observasi proses pendidik dan rumus (1) dan (2) digunakan pada lembar observasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\% \quad (1)$$

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Peserta Didik Berkategori Baik}}{\text{Jumlah Seluruh Peserta Didik}} \times 100\% \quad (2)$$

Tabel 2. Kriteria Penilaian Proses Pendidik Dan Peserta Didik

No	Interval Total Skor	Kategori
1	90 - 100	Sangat Baik
2	71 - 89	Baik
3	61 - 70	Cukup Baik
4	51 - 60	Kurang Baik
5	0 - 50	Sangat Kurang

Sumber: Purwanto, (2009)

Hasil belajar peserta didik dihitung dengan nilai yang diperoleh peserta didik secara individu rumus (1) dan persentase ketuntasan belajar rumus (3). Nilai dari peserta didik

kemudian akan dikumpulkan lalu dihitung untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar (3), yang dirumuskan sebagai berikut:

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100\% \quad (3)$$

Tabel 3. Kriteria Penilaian Hasil Belajar

No	Rentang Nilai	Kategori
1	≥ 75	Tuntas
2	≤ 75	Tidak Tuntas

Tabel 4. Kriteria Ketuntasan Penilaian Hasil Belajar

No	Interval Skor	Kategori
1	90 – 100%	Sangat Tinggi
2	70 – 89%	Tinggi
3	50 – 69%	Sedang
4	30 – 49%	Rendah
5	10 – 29%	Sangat Rendah

Data kuantitatif merupakan persentase hasil observasi yang dicatat dalam instrumen lembar observasi kegiatan belajar peserta didik. Data yang terkumpul dari lembar observasi disajikan dalam bentuk persentase (%).

C. RESULT AND DISCUSSION

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus II dilaksanakan sebagai perbaikan dari hasil siklus sebelumnya. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi tes hasil belajar kognitif yang diperoleh dari soal tes, serta lembar observasi yang mencatat respons pendidik dan peserta didik selama pembelajaran IPAS. Hasil dari kedua siklus digunakan untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar IPAS menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning*.

1. Peningkatan Proses Belajar IPAS Menggunakan Metode Pembelajaran *Game Based Learning*

a. Ketercapaian Kinerja Pendidik Siklus I dan Siklus II

Keberhasilan pendidik dalam pembelajaran umumnya juga dapat dilihat dari bagaimana pendidik mengelola pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, terlihat adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II yang dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut ini:

Tabel 5. Rekapulasi Lembar Observasi Pendidik Dalam Proses Pelaksanaan Pembelajaran IPAS Kelas IV Siklus I Dan Siklus II

No	Siklus	Nilai Persentase Lembar Observasi Pendidik	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Siklus I	72%	76%
2	Siklus II	84%	92%

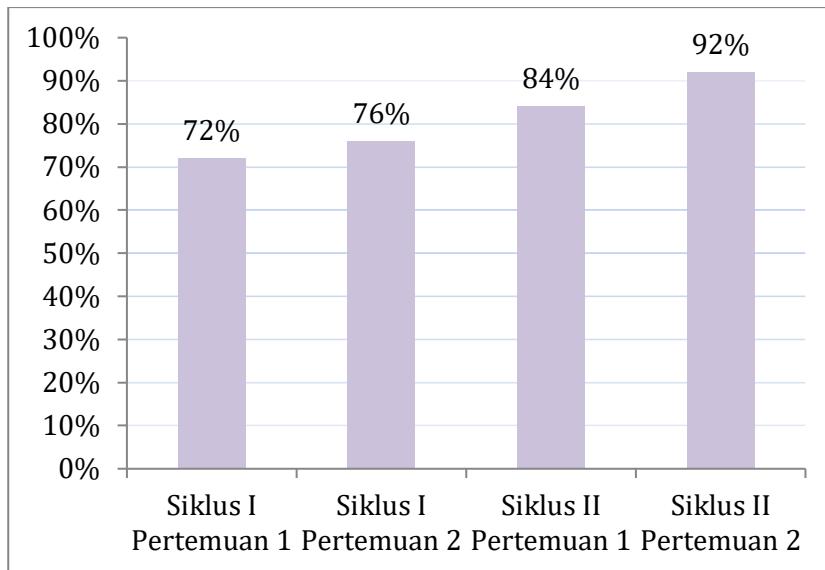


Diagram 1. Rekapulasi Persentase Lembar Observasi Pendidik Dalam Proses Pelaksanaan Pembelajaran IPAS Kelas IV Siklus I Dan Siklus II

Berdasarkan data yang disajikan, terlihat bahwa terjadi peningkatan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, pertemuan 1 mencapai jumlah skor 18 dengan persentase 72%, yang meningkat menjadi jumlah skor 19 dengan persentase 76% pada pertemuan 2, jadi persentase rata-rata pada siklus I (74%). Sementara itu, pada siklus II, pertemuan 1 mencapai jumlah skor 21 dengan persentase 84% dan pertemuan 2 mencapai jumlah skor 23 dengan persentase 92%, maka persentase rata-rata pada siklus II (88%).

Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendidik telah mampu melaksanakan pembelajaran IPAS dengan metode pembelajaran *Game Based Learning* lebih efektif pada siklus II. Dengan pengamatan dan refleksi yang dilakukan oleh pendidik bersama dengan masukan dari observer, kesalahan yang terjadi pada siklus I dapat dikurangi pada siklus II. Secara keseluruhan, pelaksanaan yang lebih baik pada siklus II mengindikasikan bahwa metode pembelajaran *Game Based Learning* ini efektif dalam meningkatkan pembelajaran IPAS. Pendidik dapat mengimplementasikan strategi yang telah direncanakan dan mengambil langkah-langkah perbaikan berdasarkan hasil observasi dan refleksi sebelumnya.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik ketika menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: metode pembelajaran ini berpotensi menciptakan suasana pembelajaran yang tidak kondusif terutama pada saat peserta didik memainkan permainan yang disediakan oleh pendidik untuk lebih mengingat dan memahami materi yang telah diajarkan dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian pendidik harus melakukan pengelolaan kelas dengan baik karena apabila hal tersebut tidak berhasil, maka suasana kelas menjadi tidak kondusif, kelas menjadi ribut, peserta didik menjadi sibuk dengan kegiatannya dan pembelajaran menjadi tidak efektif.

Hal ini sejalan dengan pendapat Anggraini dkk., (2021), yang menyatakan bahwa penting untuk mengetahui kekurangan dalam metode pembelajaran *Game Based Learning* guna mempersiapkan langkah-langkah antisipasi, beberapa kekurangannya yaitu: 1) Membutuhkan waktu yang lebih lama, karena tidak semua peserta didik cepat memahami cara menjalankan permainan; 2) Jika pendidik tidak bisa mengkondisikan kelas, akan tercipta suasana gaduh dalam kelas; 3) Peserta didik lebih ekstra dalam pengkondisian peserta didik agar kelas tetap kondusif; dan 4) Kendala jaringan yang kurang stabil akan mempengaruhi jalannya proses pembelajaran.

b. Hasil Lembar Observasi Proses Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Keberhasilan kemajuan peserta didik secara individual dalam proses pembelajaran dapat dievaluasi melalui penggunaan lembar observasi yang mencatat perkembangan mereka. Dalam hal ini terlihat peningkatan dari siklus I ke siklus II, dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut ini:

Tabel 6. Rekapulasi Lembar Observasi Peserta Didik Dalam Proses Pelaksanaan Pembelajaran IPAS Kelas IV Siklus I Dan Siklus II

No	Siklus	Nilai Persentase Lembar Observasi	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Siklus I	13%	53%
2	Siklus II	67%	87%

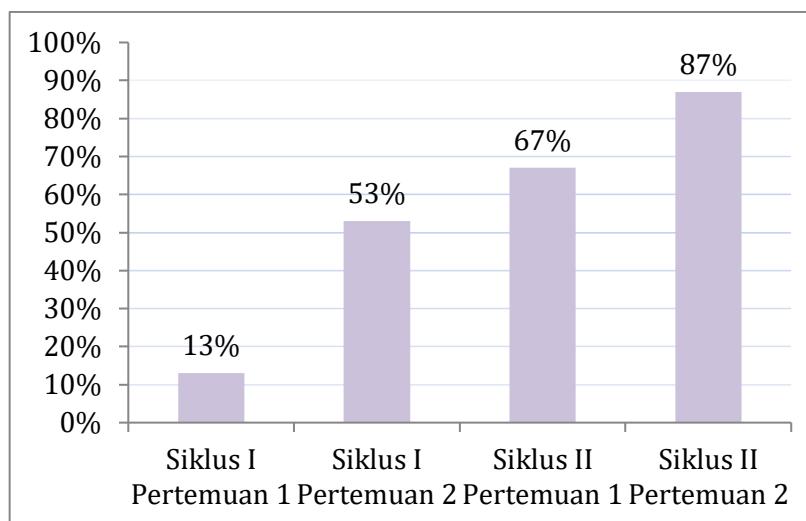


Diagram 2. Rekapulasi Persentase Lembar Observasi Peserta Didik Dalam Proses Pelaksanaan Pembelajaran IPAS Kelas IV Siklus I Dan Siklus II

Berdasarkan data yang disajikan, terlihat bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam proses belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning*. Pada siklus I pertemuan 1, sebanyak 2 peserta didik menunjukkan proses belajar yang berkategorikan baik dengan persentase 13% yang meningkat menjadi 8 peserta didik dengan persentase 53% pada siklus I pertemuan 2. Jadi, persentase rata-rata siklus I adalah (33%). Selanjutnya pada siklus

II pertemuan 1, jumlah peserta didik yang proses belajarnya berkategorikan baik meningkat menjadi 10 peserta didik dengan persentase 67% dan pada siklus II pertemuan 2, jumlahnya menjadi 13 peserta didik dengan persentase 87%, Jadi, persentase rata-rata siklus II (77%).

Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa implementasi metode pembelajaran *Game Based Learning* telah menghasilkan peningkatan yang nyata dalam proses belajar peserta didik. Perubahan ini tercermin dalam aktifnya tingkah laku peserta didik, peningkatan minat belajar, pelatihan kedisiplinan dalam proses pembelajaran serta peningkatan keberanian dalam menjelaskan kembali materi pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Khaerunnisa dkk., (2022), penggunaan pendekatan ini akan menguntungkan kecerdasan interpersonal peserta didik, karena metode *Game Based Learning* bisa meningkatkan gairah belajar serta menjadikan pembelajaran menjadi seru sehingga bisa memberikan motivasi serta memberikan dorongan agar peserta didik lebih kreatif.

2. Peningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPAS Menggunakan Metode Pembelajaran *Game Based Learning*

Data yang diperoleh pada siklus I menunjukkan bahwa terdapat 9 peserta didik yang sudah mencapai KKTP dengan persentase 60%. Pada siklus II, jumlah peserta didik yang mencapai KKTP meningkat menjadi 12 peserta didik dengan persentase 80%. Berikut tabel dan diagram rekapitulasi persentase rata-rata hasil tes akhir belajar peserta didik:

Tabel 7. Rekapulasi Persentase Tes Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran IPAS Siklus I Dan Siklus II

No	Siklus	Jumlah Peserta Didik dan Persentase yang Sudah Mencapai Nilai 75 (KKTP)	Jumlah Peserta Didik dan Persentase yang Belum Mencapai Nilai 75 (KKTP)
1	Siklus I	9 peserta didik = 60%	6 peserta didik = 40%
2	Siklus II	12 peserta didik = 80%	3 peserta didik = 20%

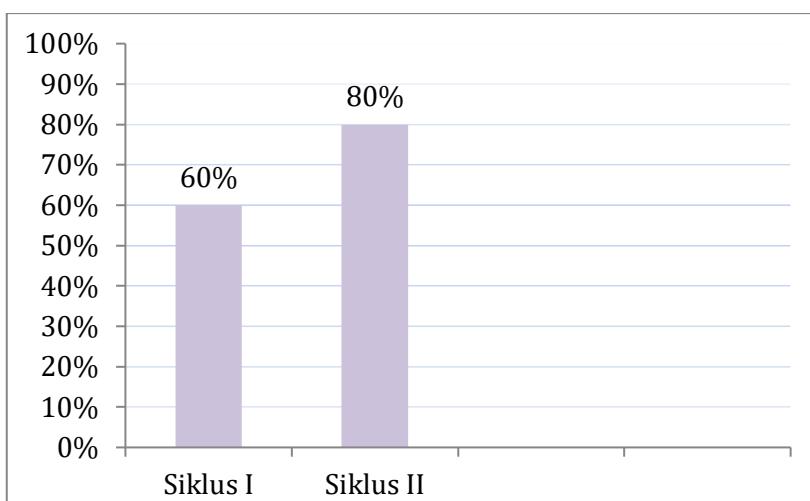


Diagram 3. Rekapulasi Persentase Tes Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran IPAS Siklus I Dan Siklus II

Berdasarkan tabel dan diagram yang diberikan, terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I (60%) ke siklus II (80%) dengan menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan *Educaplay* dalam pembelajaran IPAS. Hal ini menunjukkan bahwa soal tes yang intensif dalam metode pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami materi lebih baik.

Sejalan dengan yang dikemukakan Yustina & Yahfizham, (2023), Kelebihan metode pembelajaran *Game Based Learning* yaitu: 1) Peserta didik dapat berkomunikasi secara aktif serta berperan langsung dalam pembelajaran; 2) Peserta didik lebih mudah memahami materi; 3) Peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran; 4) Terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, ceria, dan bersemangat; 5) Meningkatnya rasa persatuhan dan kesatuan peserta didik; dan 6) Pendidik dapat mendorong peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan hasil tersebut, terdapat 4 peserta didik yang tes hasil belajarnya belum mencapai KKTP. Dari hasil analisis lembar observasi dengan pendidik kelas IV, ada beberapa faktor yang menyebabkan tes hasil belajar peserta didik tersebut belum mencapai KKTP yaitu: 1) Peserta didik memiliki daya tangkap yang lebih lambat atau daya ingatnya lambat dalam memahami materi; 2) Kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi dan fokusnya mudah teralihkan; dan 3) Cenderung aktif bergerak dan mudah merasa bosan.

Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pendekatan khusus terhadap peserta didik yang bersangkutan. Pendekatan pertama yang dapat dilakukan oleh pendidik yaitu pendekatan individual, dimana pendidik memberikan perhatian yang lebih kepada peserta didik saat proses belajar dan pendekatan remedial, dimana pendidik mengulang pembelajaran yang belum dimengerti oleh peserta didik.

D. CONCLUSION AND SUGGESTIONS

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan tentang peningkatan proses dan hasil belajar IPAS menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan *Educaplay* pada peserta didik kelas IV SDN 127/II Sungai Arang, maka peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut: 1) Terjadi peningkatan dalam proses pembelajaran yang dapat diamati dari lembar observasi pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I, hasil lembar observasi proses pendidik menunjukkan kategori baik sebesar 74% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi kategori baik sebesar 88%. Sementara itu, hasil penilaian proses belajar peserta didik melalui lembar observasi pada siklus I mencatat kategori sangat kurang sebesar 33% yang meningkat menjadi kategori baik sebesar 77% pada siklus II. Pendapat pendidik terhadap pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan *Educaplay* juga menunjukkan tanggapan positif. Metode pembelajaran *Game Based Learning* ini dapat meningkatkan pemahaman materi peserta didik dan memfasilitasi interaksi antar peserta didik untuk memahami inti materi yang sedang dibahas. Metode pembelajaran ini juga sesuai untuk diterapkan di kelas tinggi di mana peserta didik cenderung mudah memahami dan pembelajaran lebih menyenangkan serta membuat mereka aktif. Namun terdapat beberapa kelemahan dalam penerapan metode ini, seperti jika pendidik tidak bisa mengkondisikan kelas dengan maksimal maka akan tercipta suasana gaduh di dalam kelas; dan 2) Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS menggunakan

metode pembelajaran *Game Based Learning* di kelas IV SDN 127/II Sungai Arang menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I terdapat persentase tes hasil belajar peserta didik mencapai 60% dengan kategori tidak tuntas, yang kemudian meningkat menjadi 80% dengan kategori tuntas pada siklus II. Dari hasil penelitian yang di peroleh, maka disarankan menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan *Educaplay* dalam proses pembelajaran karena: 1) Bagi Peserta Didik diharapkan berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan berfikir sehingga memiliki kompetensi yang baik untuk belajar pada kelas tinggi; 2) Bagi Pendidik ini akan menambah wawasan dalam melaksanakan tugas di kelas, terutama dalam memilih dan menggunakan metode dalam pembelajaran; dan 3) Bagi Sekolah dapat dimanfaatkan oleh pihak lembaga tempat penelitian untuk dijadikan bahan acuan dalam pembelajaran di kelas IV SDN 127/II Sungai Arang, sehingga kualitas pembelajaran lebih optimal.

REFERENCES

- 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>
- Aoliyah, N. (2023). Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 31–36.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. 260.
- Arsita, W., Hikmah, H., & Masrun, M. (2024). Penerapan Platform Educaplay Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Sd It Mutiara Global Pekanbaru. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 10(1), 11–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.9644/sindoro.v10i1.8824>
- Aulia, N., & Anggraini, N. (2024). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Games Based Learning. Seminar & Conference Proceedings of UMT, 54–57. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31000/cpu.v0i0.12372>
- Fitriah, D., & Mirianda, M. U. (2019). Kesiapan Guru dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Berbasis Teknologi. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 148–153.
- Kemdikbud. (2022). Buku Saku Kurikulum Merdeka; Tanya Jawab. *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, 1–50.
- Kemdikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- 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.
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufron, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087–5099. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>
- Maryati, S. (2020). Inovasi Kurikulum Berdasarkan Komponen Kurikulum Strategi dan Evaluasi. *Jurnal Al-Karim: Jurnal Pendidikan, Psikologi dan Studi Islam*, 5(2), 51–66.
- Nopilda, L., & Kristiawan, M. (2018). Gerakan Literasi Sekolah Berbasis Pembelajaran Multiliterasi Sebuah Paradigma Pendidikan Abad Ke- 21. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, 3(2), 216–231. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v3i2.1862>
- Nugraha, T. S. (2022). Kurikulum Merdeka untuk Pemulihian Krisis Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 251–262. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.45301>
- Prayoga, I. S., Pratomo, W., & Lestari, P. P. (2024). Peningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Educaplay Froggy Jumps Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 5 Panjer. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 1719–1730.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.

- https://books.google.co.id/books?id=C6i_ZwEACAAJ
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313-6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi dan Teori Pendekatan, Strategi, dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- Surachmi, S., & Sison, K. J. S. (2021). Eduplay as Teaching Media in Virtual Classes. *The 3rd Bogor English Student and Teacher (BEST) CONFERENCE*, 1-6.
- Sutoyo, M. P. (2021). *Teknik Penulisan Penelitian Tindakan Kelas*. Unisri Press.
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615-630.
- Zain, R. F., & Andriany, L. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Abad 21 pada Pembelajaran PPKn di SMA Negeri 13 Medan. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(2), 1234-1242. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i2.2558>