



GAME BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN IPAS: PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI MADRASAH IBTIDAIYAH

**Alifa Irma Yasin^{1*}, Daryaman², Rendi³, Hala Nadimah⁴, Nurrizki Awaliah Majid⁵,
Helma Aulia⁶**

¹²³⁴⁵⁶Universitas Islam Darussalam (UID, Ciamis, Indonesia

*Corresponding Author: alifairmayasin@uid.ac.id

Received: 10 Mei 2026 **Revised:** 17 Juli 2026 **Accepted:** 07 Agustus 2026 **Published:** 10 Agustus 2026 **DOI:** 10.59966/pandu.v4i3.2804

ABSTRAK

Pembelajaran IPAS menuntut keterlibatan aktif siswa, namun praktik di kelas masih banyak didominasi model yang kurang bervariasi sehingga sebagian siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model Game Based Learning pada pembelajaran IPAS dan menganalisis pola perubahan hasil belajar siswa kelas IV MIS Ciparay 2. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus pada lima belas siswa melalui tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas siswa, lalu dianalisis secara deskriptif komparatif serta didekomposisi menurut laju perubahan antartahap. Rerata kelas meningkat dari 64 pada prasiklus menjadi 75 pada Siklus I dan 88 pada Siklus II, sedangkan ketuntasan belajar meningkat dari sepuluh menjadi dua belas lalu empat belas siswa, yaitu dari 66,67 persen menjadi 80,00 persen dan 93,33 persen. Dekomposisi menunjukkan pola yang khas: jumlah siswa yang melintasi ambang ketuntasan tetap dua orang pada kedua peralihan, sementara kenaikan rerata justru mempercepat dari sebelas menjadi tiga belas poin. Kontribusi Siklus II karena itu terletak pada pendalaman capaian seluruh kelas, bukan pada pemerataan ketuntasan.

Kata kunci: *Game Based Learning, hasil belajar, madrasah ibtidaiyah, pembelajaran IPAS, penelitian tindakan kelas*

ABSTRACT

Learning in science and social studies (IPAS) demands active student engagement, yet classroom practice remains dominated by insufficiently varied models, leaving some students below the minimum mastery criterion. This study describes the implementation of the Game Based Learning model in IPAS and analyses the pattern of change in the learning outcomes of grade IV students at MIS Ciparay 2. This classroom action research was conducted in two cycles with fifteen students through planning, action, observation, and reflection. Data were collected through achievement tests and student activity observation sheets, then analysed using comparative descriptive analysis and decomposed by rate of change across stages. The class mean rose from 64 at pre-cycle to 75 in Cycle I and 88 in Cycle II, while mastery rose from ten to twelve and then fourteen students, that is from 66.67 per cent to 80.00 per cent and 93.33 per cent. Decomposition reveals a distinctive pattern: the number of students crossing the mastery threshold remained two in both transitions, whereas the mean gain accelerated from eleven to thirteen points. The contribution of Cycle II therefore lies in deepening attainment across the class rather than equalising mastery.

Keywords: *classroom action research, Game Based Learning, IPAS learning, Islamic primary school, learning outcomes*

Copyright © 2026, Author

This is an open-access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial menempati posisi strategis pada jenjang sekolah dasar karena berperan membentuk kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, dan pemahaman siswa

Copyright © 2026, Yasin, et.al., GAME BASED LEARNING ...

terhadap lingkungan sekitarnya. Capaian pembelajaran mata pelajaran ini tidak berhenti pada penguasaan konsep, melainkan menuntut keterlibatan aktif siswa dalam proses membangun pengetahuan (Kemendikbudristek, 2022). Gagné (1985) menempatkan belajar sebagai proses perubahan perilaku yang muncul dari pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungannya, dan rumusan ini berkonsekuensi langsung: tanpa pengalaman, perubahan perilaku sulit diharapkan. Karena itu pemilihan model pembelajaran bukan persoalan selera guru melainkan persoalan tersedianya pengalaman bagi siswa.

Persoalan muncul ketika pengalaman yang tersedia terbatas pada menyimak dan mengerjakan tugas. Observasi awal di kelas IV MIS Ciparay 2 memperlihatkan lima dari lima belas siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal pada pembelajaran IPAS. Kondisi tersebut disertai dua gejala yang saling berkait, yaitu rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Perlu dicatat bahwa sepuluh siswa sudah tuntas sejak sebelum tindakan, sehingga gambaran kelas bukanlah capaian yang seragam rendah melainkan sebaran yang terbelah antara kelompok yang telah menguasai materi dan kelompok yang tertinggal. Karakter sebaran seperti ini menuntut kehati-hatian dalam menafsirkan keberhasilan tindakan, karena kenaikan angka agregat dapat bersumber dari kelompok mana pun di antara keduanya.

Game Based Learning menawarkan jawaban struktural atas persoalan tersebut karena menjadikan permainan sebagai wadah pembelajaran, bukan hiburan penyela. Lu Chung Chin dan Zakaria (2015) membuktikan aktivitas pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan pembelajaran positif dan perilaku prososial siswa, sedangkan Fitria (2025) menguraikan kerangka praktis penyusunannya. Keunggulan struktural model ini terletak pada keterpaksaan berbuat: dalam permainan, siswa tidak dapat menjadi penonton karena aturan menuntut tindakan dari setiap pemain. Rahmaniati (2019) menempatkan model semacam ini sebagai upaya menggeser posisi siswa dari penerima menjadi pelaku.

Literatur mengenai penerapan model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di sekolah dasar telah berkembang cukup pesat. Galib dkk. (2025) dan Jamil dkk. (2025) melaporkan efektivitas Problem Based Learning, Mariska dan Chamdani (2025) melaporkan efektivitas Project Based Learning, sedangkan Prasasti dan Wahyuni (2025) menguji Game Based Learning berbantuan media interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS. Meskipun demikian, kajian yang secara khusus menerapkan Game Based Learning pada pembelajaran IPAS di jenjang madrasah ibtidaiyah masih relatif terbatas, padahal jenjang ini memiliki karakteristik kelembagaan dan alokasi waktu yang berbeda dari sekolah dasar umum.

Selain celah pada tataran konteks tersebut, terdapat celah kedua yang bersifat metodologis dan belum banyak disadari. Laporan penelitian tindakan kelas lazim menyimpulkan efektivitas dengan menyandingkan kenaikan rerata dan kenaikan ketuntasan klasikal sebagai satu gejala tunggal. Padahal kedua indikator itu mengukur hal yang berbeda: rerata mengukur pergeseran keseluruhan sebaran, sedangkan ketuntasan klasikal mengukur perpindahan siswa melintasi satu ambang. Keduanya dapat bergerak dengan laju yang tidak sejalan, dan ketika kelas memiliki sebaran yang terbelah, justru ketidaksejajaran itulah yang menunjukkan bagian sebaran mana yang sesungguhnya berubah akibat tindakan.

Kebaruan penelitian ini terletak pada dua hal yang menjawab kedua celah tersebut. Pertama, Game Based Learning diterapkan pada pembelajaran IPAS di madrasah ibtidaiyah, yaitu konteks yang masih jarang dilaporkan. Kedua, analisis hasil belajar dilengkapi langkah dekomposisi laju yang memisahkan kecepatan kenaikan rerata dari kecepatan perpindahan siswa melintasi ambang ketuntasan pada setiap tahap tindakan. Langkah kedua merupakan kontribusi metodologis yang dapat langsung diadopsi penelitian tindakan kelas lain karena hanya memerlukan data yang sudah biasa dikumpulkan.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) bagaimana penerapan model Game Based Learning pada pembelajaran IPAS di kelas IV MIS Ciparay 2 dilaksanakan pada setiap siklus; (2) bagaimana perubahan hasil belajar siswa ditinjau dari rerata kelas, ketuntasan belajar, dan laju perubahan keduanya antartahap; serta (3) apa implikasi pola laju tersebut bagi perancangan tindakan pada kelas dengan sebaran capaian yang terbelah. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pelaksanaan tindakan, menganalisis perubahan hasil belajar secara agregat maupun berdasarkan laju antartahap, dan merumuskan implikasi praktis serta batas keberlakuan kesimpulan yang dapat ditarik

dari data yang tersedia.

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas, yaitu penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas melalui tindakan tertentu secara berulang dan berkesinambungan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil refleksi Siklus I dijadikan dasar perbaikan tindakan pada Siklus II sehingga siklus kedua bukan pengulangan siklus pertama.

Penelitian dilaksanakan di MIS Ciparay 2 pada tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah lima belas orang. Jumlah tersebut merupakan populasi kelas dan bukan sampel, sehingga penelitian ini bersifat studi kasus tunggal pada rombongan belajar kecil. Setiap siklus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu dua kali tiga puluh menit.

Tindakan berupa penerapan model *Game Based Learning* dalam pembelajaran IPAS. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, perangkat pembelajaran, media pembelajaran, instrumen tes, dan lembar observasi. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dijalankan melalui permainan edukatif yang menuntut setiap siswa mengambil bagian.

Data dikumpulkan melalui dua teknik. Tes hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda dan uraian yang disesuaikan dengan materi pembelajaran IPAS diberikan pada tahap prasiklus dan pada akhir setiap siklus. Lembar observasi aktivitas siswa digunakan untuk mencatat keterlibatan siswa pada setiap fase permainan. Validitas isi instrumen tes ditelaah dengan mencocokkan setiap butir terhadap indikator capaian pembelajaran materi yang diajarkan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif komparatif. Rerata kelas dihitung sebagai jumlah nilai seluruh siswa dibagi banyaknya siswa, sedangkan ketuntasan belajar dihitung sebagai persentase siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal. Selain kedua penghitungan lazim tersebut, penelitian ini menambahkan analisis dekomposisi laju, yaitu penghitungan selisih rerata, selisih ketuntasan, jumlah siswa yang melintasi ambang, serta rasio antara poin kenaikan rerata dan jumlah siswa yang melintasi ambang pada dua tahap peralihan, yakni prasiklus ke Siklus I dan Siklus I ke Siklus II. Rasio yang lebih kecil menunjukkan tindakan lebih efisien dalam mengubah status ketuntasan, sedangkan rasio yang lebih besar menunjukkan kenaikan capaian lebih banyak terserap oleh siswa yang tidak mengubah status ketuntasannya. Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan sebelum pelaksanaan, yaitu sekurang-kurangnya 85 persen siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kondisi Awal Prasiklus

Tes prasiklus menunjukkan rerata kelas sebesar 64 dengan ketuntasan belajar 66,67 persen, yaitu sepuluh dari lima belas siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal, sedangkan lima siswa belum tuntas. Observasi awal memperlihatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran tergolong rendah dan model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Ketika pembelajaran berlangsung dengan pola penjelasan diikuti penugasan, hanya sebagian siswa yang merespons pertanyaan guru sedangkan sebagian besar menunggu. Perlu ditegaskan bahwa capaian prasiklus ini bukan capaian yang seragam rendah: dua pertiga kelas sudah tuntas. Persoalan yang menjadi titik tolak tindakan karena itu adalah keberadaan kelompok yang tertinggal cukup jauh di balik rerata kelas yang tampak sedang, disertai ketiadaan pengalaman belajar yang menuntut seluruh siswa berbuat.

Pelaksanaan dan Hasil Siklus I

Siklus I menerapkan *Game Based Learning* melalui permainan edukatif dalam pembelajaran IPAS. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar beserta perangkat, media, instrumen tes, dan lembar observasi. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran berlangsung melalui kegiatan permainan yang mengharuskan setiap siswa mengambil bagian. Catatan observasi memperlihatkan perubahan suasana kelas yang jelas dibandingkan kondisi prasiklus: siswa tampak lebih aktif dan

antusias mengikuti pembelajaran, dan keterlibatan tidak lagi terbatas pada beberapa siswa yang biasa merespons. Namun keterlibatan itu masih bersifat mengikuti aturan permainan, dan belum seluruh siswa mampu menghubungkan kegiatan bermain dengan konsep IPAS yang sedang dipelajari.

Hasil evaluasi Siklus I menunjukkan rerata kelas sebesar 75 dengan ketuntasan belajar 80,00 persen, yaitu dua belas siswa tuntas dan tiga siswa belum tuntas. Dibandingkan prasiklus, terjadi kenaikan rerata sebesar sebelas poin dan penambahan dua siswa tuntas. Refleksi Siklus I menghasilkan dua simpulan. Pertama, ketuntasan belajar sebesar 80,00 persen belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 85 persen sehingga tindakan perlu dilanjutkan. Kedua, dan lebih penting sebagai dasar revisi, gejala keterlibatan yang berhenti pada tataran mengikuti aturan permainan menunjukkan struktur kegiatan belum cukup menuntut siswa mengolah konsep. Diagnosis inilah yang mengarahkan revisi tindakan pada Siklus II.



Gambar 2. Kegiatan pembelajaran IPAS dengan model Game Based Learning

Pelaksanaan dan Hasil Siklus II

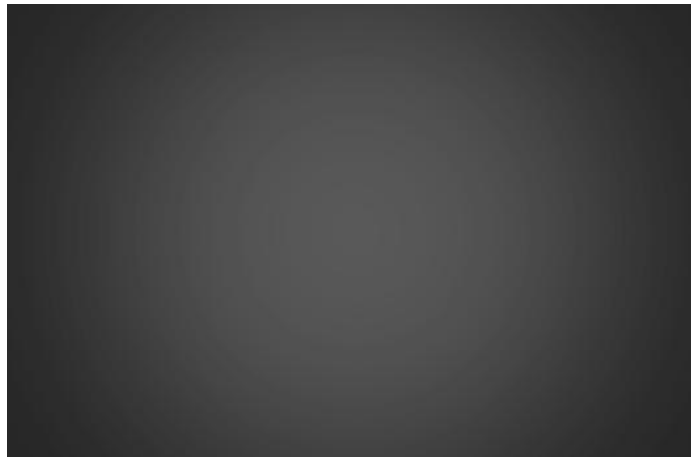
Siklus II dilaksanakan dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Catatan observasi memperlihatkan perubahan sifat keterlibatan siswa. Siswa tidak hanya menjalankan aturan permainan tetapi juga bekerja sama dalam kelompok, berlatih berpikir kritis, dan menyampaikan pendapat dengan rasa percaya diri yang lebih baik. Pergeseran ini penting karena menandai perpindahan dari keterlibatan yang bersifat prosedural menjadi keterlibatan yang bertumpu pada penalaran atas materi.

Hasil evaluasi Siklus II menunjukkan rerata kelas sebesar 88 dengan ketuntasan belajar 93,33 persen, yaitu empat belas siswa tuntas dan satu siswa belum tuntas. Dibandingkan Siklus I, terjadi kenaikan rerata sebesar tiga belas poin dan penambahan dua siswa tuntas. Rekapitulasi hasil belajar ketiga tahap disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar IPAS Siswa pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Tahap	Rerata kelas	Siswa tuntas	Siswa belum tuntas	Ketuntasan belajar
Prasiklus	64	10 siswa	5 siswa	66,67%
Siklus I	75	12 siswa	3 siswa	80,00%
Siklus II	88	14 siswa	1 siswa	93,33%
Perubahan total	+24	+4 siswa	-4 siswa	+26,66 poin persentase

Sumber: hasil tes prasiklus dan tes akhir siklus, diolah. Jumlah subjek lima belas siswa. Catatan: persentase ketuntasan pada naskah asal ditulis 66%, 80%, dan 93%; nilai yang tepat adalah 66,67%, 80,00%, dan 93,33% karena 10, 12, dan 14 dibagi 15. Nilai KKM belum dinyatakan dan wajib dilengkapi penulis.



Gambar 1. Diagram perbandingan hasil belajar IPAS siswa pada prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Tabel 1 memperlihatkan kenaikan yang konsisten pada kedua indikator sepanjang tiga tahap. Rerata kelas naik dua puluh empat poin dari prasiklus ke Siklus II, dan ketuntasan belajar naik 26,66 poin persentase, yaitu dari sepuluh menjadi empat belas siswa. Ditinjau dari besaran, capaian ini tergolong kuat. Namun pembacaan pada tingkat agregat menyembunyikan satu pola yang baru terlihat ketika laju kedua indikator dibandingkan antartahap.

Dekomposisi Laju Perubahan Antartahap

Analisis dekomposisi dilakukan dengan memisahkan dua tahap peralihan, lalu membandingkan besaran kenaikan rerata terhadap jumlah siswa yang melintasi ambang ketuntasan pada masing-masing peralihan. Hasilnya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Dekomposisi Laju Perubahan Hasil Belajar Antartahap

Peralihan	Kenaikan rerata	Kenaikan ketuntasan	Siswa melintasi ambang	Poin rerata per siswa tuntas
Prasiklus → Siklus I	+11	+13,33 poin persentase	2 siswa	5,50
Siklus I → Siklus II	+13	+13,33 poin persentase	2 siswa	6,50
Arah perubahan laju	mempercepat	tetap	tetap	naik 18,2%

Sumber: perhitungan penulis atas data Tabel 1. Kolom terakhir merupakan rasio antara poin kenaikan rerata dan jumlah siswa yang melintasi ambang ketuntasan pada peralihan tersebut; nilai yang lebih besar menunjukkan kenaikan capaian lebih banyak terserap oleh siswa yang tidak mengubah status ketuntasannya.

Tabel 2 memperlihatkan pola yang berbeda dari yang lazim dilaporkan. Jumlah siswa yang melintasi ambang ketuntasan tetap dua orang pada kedua peralihan, sehingga kenaikan ketuntasan belajar juga tetap sebesar 13,33 poin persentase. Sebaliknya, kenaikan rerata justru mempercepat, dari sebelas poin pada peralihan pertama menjadi tiga belas poin pada peralihan kedua. Akibatnya rasio antara poin kenaikan rerata dan jumlah siswa yang melintasi ambang naik dari 5,50 menjadi 6,50, yaitu peningkatan sekitar 18 persen. Artinya, pada peralihan kedua tindakan memerlukan kenaikan rerata yang lebih besar untuk menuntaskan jumlah siswa yang sama.

Pola ini memiliki tafsir yang cukup spesifik. Peralihan pertama bekerja pada dua sisi sekaligus: perubahan dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran berbasis permainan menaikkan capaian sebagian siswa sekaligus menuntaskan dua di antaranya. Peralihan kedua bekerja secara berbeda: kenaikan rerata yang lebih besar menunjukkan capaian seluruh kelas terangkat lebih tinggi, termasuk capaian siswa yang sudah tuntas sejak sebelumnya, sementara jumlah siswa yang berpindah status tetap sama. Dengan kata lain, Siklus II tidak pemeratakan ketuntasan melainkan memperdalam capaian. Pola ini merupakan kebalikan dari pola yang lazim dilaporkan pada penelitian tindakan kelas, dan kebalikan itu justru masuk akal apabila revisi tindakan pada Siklus II menaikkan tuntutan kognitif kegiatan: tuntutan yang lebih tinggi paling banyak menguntungkan siswa yang sudah menguasai dasar materinya.

Satu catatan kehati-hatian perlu ditambahkan. Karena hanya satu siswa yang tersisa belum tuntas pada akhir Siklus II, ruang perpindahan status yang tersedia pada peralihan kedua

sesungguhnya lebih sempit daripada pada peralihan pertama. Sebagian dari pola yang teramati karena itu dapat bersumber dari penyempitan ruang tersebut dan bukan sepenuhnya dari sifat tindakan. Keterbatasan data individual tidak memungkinkan pemisahan kedua penjelasan ini secara definitif, dan hal ini dinyatakan terbuka sebagai batas kesimpulan.

Ketercapaian Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan sebesar 85 persen siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal. Pada Siklus I capaian sebesar 80,00 persen belum memenuhi indikator sehingga tindakan dilanjutkan, sedangkan pada Siklus II capaian sebesar 93,33 persen telah melampauinya sehingga penelitian dihentikan. Penetapan indikator sebelum pelaksanaan merupakan kekuatan rancangan penelitian ini karena memberikan dasar objektif bagi keputusan menghentikan atau melanjutkan tindakan.

Meskipun demikian, granularitas indikator perlu dicatat. Dengan lima belas siswa, ketuntasan belajar hanya dapat mengambil nilai kelipatan 6,67 poin persentase, sehingga nilai yang mungkin di sekitar ambang hanyalah 80,00 persen untuk dua belas siswa, 86,67 persen untuk tiga belas siswa, dan 93,33 persen untuk empat belas siswa. Target sebesar 85 persen karena itu tidak dapat dipenuhi secara tepat: pemenuhannya memaksa pencapaian sekurang-kurangnya 86,67 persen, yaitu tiga belas siswa. Penetapan indikator keberhasilan pada kelas kecil sebaiknya dinyatakan dalam jumlah siswa agar target benar-benar dapat dicapai dan dinilai secara tepat.

Catatan atas Intensitas dan Cakupan Data Tindakan

Selain data hasil belajar, terdapat dua hal yang perlu dicatat secara terbuka mengenai cakupan data penelitian ini. Pertama, metode menetapkan lembar observasi aktivitas siswa sebagai salah satu instrumen, dan catatan observasi memang digunakan untuk menggambarkan perubahan suasana kelas serta sifat keterlibatan siswa antarsiklus. Namun skor observasi beserta rubrik interpretasinya belum dilaporkan, sehingga bukti perubahan keterlibatan bersifat kualitatif dan belum dapat diperbandingkan secara terukur antarsiklus. Kedua, metode menyebut tes berupa pra-tes dan pasca-tes, sedangkan data yang tersedia berupa satu nilai untuk setiap tahap. Kedua catatan ini tidak melemahkan temuan mengenai hasil belajar, tetapi membatasi kedalaman analisis yang dapat dilakukan atas proses.

Ketiga, intensitas tindakan tergolong terbatas. Setiap siklus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi dua kali tiga puluh menit, sehingga seluruh tindakan berlangsung dalam waktu sekitar dua jam pelajaran untuk kedua siklus. Besaran kenaikan yang teramati, yaitu dua puluh empat poin rerata, karena itu diperoleh dalam rentang waktu yang singkat. Hal ini dapat dibaca dua arah: sebagai bukti daya kerja model yang cepat, atau sebagai isyarat bahwa sebagian kenaikan bersumber dari efek kebaruan kegiatan dan pembiasaan terhadap format tes. Kedua tafsir tidak dapat dipisahkan tanpa perpanjangan tindakan atau kelompok pembanding, dan hal ini dinyatakan sebagai batas kesimpulan.

PEMBAHASAN

Permainan sebagai Struktur yang Menuntut Keterlibatan

Temuan penelitian ini memperkuat argumen bahwa keunggulan Game Based Learning bersifat struktural dan bukan semata afektif. Penjelasan yang lazim menyebut permainan meningkatkan motivasi dan menciptakan suasana menyenangkan, dan hal itu memang terekam dalam catatan observasi. Namun mekanisme yang lebih menentukan terletak pada aturan permainan: dalam permainan, setiap pemain memiliki giliran dan konsekuensi, sehingga tidak tersedia posisi penonton. Perbedaan ini penting karena suasana menyenangkan dapat dihadirkan oleh banyak kegiatan tanpa menjamin keterlibatan, sedangkan struktur bergiliran memaksanya. Lu Chung Chin dan Zakaria (2015) menemukan pembelajaran berbasis permainan meningkatkan pembelajaran positif sekaligus perilaku prososial, dan kehadiran dimensi prososial itu justru menunjukkan bahwa yang bekerja adalah struktur interaksi antarpemain, bukan sekadar kesenangan individual.

Kesesuaian model ini dengan pembelajaran IPAS juga bersifat spesifik. Capaian pembelajaran IPAS menuntut keterlibatan aktif dan tidak berhenti pada penguasaan konsep (Kemendikbudristek, 2022), sedangkan Gagné (1985) menempatkan perubahan perilaku sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Permainan menyediakan keduanya sekaligus dalam satu kegiatan, yaitu pengalaman yang dialami sendiri dan interaksi dengan teman sebaya. Rahmaniati

(2019) menempatkan model pembelajaran inovatif sebagai upaya menggeser posisi siswa dari penerima menjadi pelaku, dan pergeseran itulah yang terekam pada catatan observasi penelitian ini.

Pendalaman Capaian sebagai Kontribusi Siklus II

Konsekuensi kedua dari temuan ini menyangkut cara efektivitas dilaporkan. Apabila penelitian ini berhenti pada pernyataan bahwa ketuntasan naik dari 66,67 persen menjadi 93,33 persen, pembaca akan menyimpulkan tindakan bekerja seragam pada kedua siklus. Dekomposisi laju menunjukkan hal yang berbeda: perpindahan siswa melintasi ambang berjalan pada laju yang tetap, sedangkan capaian kelas terangkat semakin tinggi. Kontribusi Siklus II karena itu adalah pendalaman capaian, bukan pemerataan ketuntasan.

Pembedaan ini memiliki nilai praktis. Guru yang menghadapi kelas dengan sebaran terbelah perlu menetapkan sasaran tindakan secara sadar. Apabila sasarannya menuntaskan siswa yang tertinggal, tindakan sebaiknya diarahkan pada pendampingan bersasaran dan pada penyederhanaan titik masuk materi. Apabila sasarannya menaikkan capaian kelas secara keseluruhan, kenaikan tuntutan kognitif kegiatan merupakan pilihan yang tepat. Kedua sasaran itu tidak selalu dapat dikejar bersamaan dalam satu siklus, dan data penelitian ini memperlihatkan bahwa Siklus II memang lebih berhasil pada sasaran kedua.

Dibandingkan literatur, temuan ini memberi nuansa yang belum banyak dilaporkan. Prasasti dan Wahyuni (2025) menguji Game Based Learning berbantuan media interaktif dan melaporkan peningkatan kemampuan berpikir kritis sekaligus hasil belajar, sedangkan Galib dkk. (2025), Jamil dkk. (2025), serta Mariska dan Chamdani (2025) melaporkan peningkatan hasil belajar melalui model berbasis masalah dan berbasis proyek. Seluruh laporan tersebut menyimpulkan efektivitas dari kenaikan angka agregat. Penelitian ini menunjukkan bahwa dua penelitian dengan kenaikan agregat yang serupa dapat bekerja melalui mekanisme yang berbeda, sehingga informasi mekanisme perlu dilaporkan agar guru mengetahui apa yang sesungguhnya ditirukan.

Refleksi Antarsiklus dan Perincian Perangkat Tindakan

Penelitian ini memperlihatkan bahwa nilai refleksi antarsiklus terletak pada ketepatan diagnosis. Refleksi Siklus I tidak berhenti pada simpulan bahwa indikator keberhasilan belum tercapai, melainkan menunjuk gejala yang lebih spesifik, yaitu keterlibatan yang berhenti pada tataran mengikuti aturan permainan. Diagnosis semacam ini menentukan arah revisi: apabila gejalanya kekurangan partisipasi, tindak lanjutnya adalah memperbanyak giliran; apabila gejalanya kekurangan pengolahan konsep, tindak lanjutnya adalah menaikkan tuntutan kognitif permainan. Kedua tindak lanjut itu berbeda, dan pemilihan yang tepat hanya mungkin apabila diagnosisnya tajam.

Catatan ini sekaligus menyoroti aspek yang jarang dilaporkan dalam literatur Game Based Learning, yaitu perincian perangkat tindakan sebagai variabel tersendiri. Laporan penelitian umumnya menyebutkan bahwa permainan edukatif digunakan tanpa memerinci permainan apa, dengan aturan apa, dan menuntut operasi kognitif apa. Akibatnya pembaca tidak dapat membedakan kegagalan model dari kegagalan perancangan permainan, dan tindakan tidak dapat ditirukan. Perincian minimal yang perlu dilaporkan mencakup nama dan bentuk permainan, aturan pokok, bentuk pengelompokan siswa, kaitan antara mekanika permainan dan indikator capaian pembelajaran, serta perbedaan perangkat antarsiklus. Tanpa perincian itu, temuan tidak dapat diuji ulang meskipun angkanya meyakinkan.

Satu Siswa yang Belum Tuntas

Pada akhir Siklus II, satu dari lima belas siswa atau 6,67 persen masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Angka ini kecil namun tidak dapat diabaikan dalam penarikan kesimpulan, terutama karena pola dekomposisi menunjukkan Siklus II bekerja dengan memperdalam capaian dan bukan dengan mengangkat ekor bawah sebaran. Dengan kata lain, siswa yang tersisa ini berada tepat pada bagian sebaran yang paling sedikit tersentuh oleh mekanisme kerja tindakan pada siklus terakhir. Keterbatasan data individual tidak memungkinkan penelitian ini mengidentifikasi penyebab tertinggalnya siswa tersebut. Tindak lanjut yang paling masuk akal adalah pendampingan bersasaran individu dengan penelusuran kesalahan pada tiap butir soal, dan hal ini merupakan agenda siklus berikutnya.

Konteks Madrasah Ibtidaiyah dan Keterbandingan Temuan

Penelitian ini dilaksanakan di madrasah ibtidaiyah, konteks yang menurut penelusuran masih jarang dilaporkan dalam kajian penerapan Game Based Learning pada pembelajaran IPAS. Perbedaan

konteks tersebut bukan sekadar perbedaan nama lembaga. Madrasah ibtidaiyah memiliki struktur kurikulum dengan muatan keagamaan yang lebih padat, sehingga alokasi waktu bagi mata pelajaran umum cenderung lebih ketat. Keterbatasan alokasi waktu pada penelitian ini, yaitu satu pertemuan per siklus, kemungkinan merupakan konsekuensi dari kondisi struktural tersebut dan bukan pilihan metodologis semata. Bila demikian, temuan penelitian ini justru bermakna praktis bagi madrasah lain yang menghadapi keterbatasan serupa, karena menunjukkan tindakan berdurasi pendek masih dapat menghasilkan perubahan yang terukur.

Meskipun demikian, keterbandingan temuan dengan penelitian pada sekolah dasar umum perlu dinyatakan secara hati-hati. Rohmah dkk. (2025) melaksanakan tindakan dalam tiga pertemuan per siklus, sedangkan Syahrani dkk. (2025) dan Yasmini (2022) juga mengalokasikan lebih dari satu pertemuan. Perbandingan besaran kenaikan antarpelitian yang tidak memperhatikan perbedaan intensitas tindakan berisiko menyesatkan, karena kenaikan yang lebih besar dapat bersumber dari waktu belajar yang lebih panjang alih-alih dari keunggulan model. Pelaporan alokasi waktu secara eksplisit karena itu merupakan syarat bagi perbandingan yang sah, dan hal ini masih sering diabaikan dalam literatur penelitian tindakan kelas.

Batas Keberlakuan Kesimpulan

Empat keterbatasan membatasi generalisasi temuan penelitian ini. Pertama, jumlah subjek hanya lima belas siswa sehingga statistik kelas sangat sensitif terhadap perubahan individual dan pengujian inferensial tidak dapat dilakukan. Kedua, setiap siklus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi dua kali tiga puluh menit, sehingga intensitas tindakan tergolong terbatas dan hasil yang teramati sebaiknya dibaca sebagai efek jangka pendek. Ketiga, penelitian tidak menyertakan kelompok pembandingan sehingga perubahan yang teramati tidak dapat dipisahkan sepenuhnya dari pengaruh kebaruan kegiatan maupun pembiasaan terhadap format tes. Keempat, analisis dekomposisi bertumpu pada data agregat; ketersediaan skor individual seluruh subjek akan memungkinkan analisis pergerakan sebaran yang jauh lebih tajam, termasuk pengujian apakah kenaikan pada Siklus II memang terkonsentrasi pada siswa yang telah tuntas.

Dengan mempertimbangkan keempat keterbatasan tersebut, kesimpulan yang dapat dipertahankan adalah bahwa penerapan Game Based Learning meningkatkan hasil belajar IPAS siswa secara konsisten pada dua siklus dan mengantarkan capaian ketuntasan melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, serta bahwa kontribusi Siklus II terletak pada pendalaman capaian kelas dan bukan pada pemerataan ketuntasan. Klaim bahwa model ini efektif bagi seluruh siswa belum sepenuhnya didukung karena satu siswa masih belum tuntas pada akhir tindakan.

KESIMPULAN

Penerapan model Game Based Learning pada pembelajaran IPAS di kelas IV MIS Ciparay 2 melalui dua siklus tindakan meningkatkan hasil belajar siswa secara konsisten. Rerata kelas naik dari 64 pada prasiklus menjadi 75 pada Siklus I dan 88 pada Siklus II, sementara ketuntasan belajar naik dari sepuluh siswa atau 66,67 persen menjadi dua belas siswa atau 80,00 persen dan empat belas siswa atau 93,33 persen, sehingga indikator keberhasilan sebesar 85 persen terlampaui pada siklus kedua. Analisis dekomposisi laju menunjukkan kedua indikator bergerak dengan kecepatan yang tidak sejalan: jumlah siswa yang melintasi ambang ketuntasan tetap dua orang pada kedua peralihan, sedangkan kenaikan rerata mempercepat dari sebelas menjadi tiga belas poin, sehingga rasio poin rerata per siswa tuntas naik dari 5,50 menjadi 6,50. Kontribusi Siklus II karena itu terletak pada pendalaman capaian seluruh kelas dan bukan pada pemerataan ketuntasan.

Implikasi praktis temuan ini adalah bahwa guru perlu menetapkan sasaran tindakan secara sadar pada kelas dengan sebaran capaian terbelah, karena menuntaskan siswa yang tertinggal dan menaikkan capaian kelas menuntut jenis tindakan yang berbeda dan tidak selalu dapat dikejar bersamaan dalam satu siklus. Pada penerapan Game Based Learning, perancangan permainan perlu memerinci aturan, pengelompokan, dan kaitan mekanika permainan dengan indikator capaian pembelajaran agar tindakan dapat ditirukan. Implikasi metodologisnya adalah bahwa penelitian tindakan kelas sebaiknya melaporkan laju perubahan antartahap dan bukan hanya angka akhir, serta menetapkan indikator keberhasilan dalam jumlah siswa alih-alih persentase pada kelas kecil. Penelitian lanjutan disarankan melaporkan skor individual seluruh subjek, memperpanjang alokasi waktu tindakan setiap siklus, dan menguji pola laju ini pada kelas dengan jumlah siswa lebih besar.

REFERENSI

- Fitria, T. N. (2025). Game Based Learning: Kreatif dan inovatif mengajar bahasa Inggris berbasis permainan. Eureka Media Aksara.
- Gagné, R. M. (1985). The conditions of learning and theory of instruction (4th ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Galib, N. A., Sultan, M. A., & Misnawati. (2025). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar IPAS. *Pinisi Journal PGSD*, 5(1).
- Jamil, F., dkk. (2025). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa sekolah dasar kelas IV. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika*, 6(2), 795–800.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Capaian pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD/MI. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Lu Chung Chin, & Zakaria, E. (2015). Effect of game-based learning activities on children's positive learning and prosocial behaviours. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 40(2), 159–165. <https://doi.org/10.17576/jpen-2015-4002-08>
- Mariska, T. A., & Chamdani, M. (2025). Penerapan model Project Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas III SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(3).
- Prasasti, D., & Wahyuni. (2025). Penerapan model pembelajaran Game Based Learning dengan media interaktif Wordwall untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(3).
- Rahmaniati, R. (2019). Model-model pembelajaran inovatif. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rohmah, A., Ratnasari, Y., Suhartati, O., & Ikhtiarto, F. P. (2025). Pengaruh model Make a Match terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD 3 Pegunungan Kudus. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 8(2). <https://doi.org/10.31002/ijel.v8i2.2569>
- Suhaini, S. H., & Mustika, D. (2025). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(3). <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i3.4608>
- Syahrani, F., Hadiwijaya Z, R., & Febriani, W. D. (2025). Meningkatkan hasil belajar IPA materi organ pencernaan manusia melalui metode bermain kartu pada siswa kelas V. *PIWURUK: Jurnal Sekolah Dasar*, 5(2), 101–108. <https://doi.org/10.36423/pjsd.v5i2.2413>
- Yasmini, N. M. (2022). Metode inkuiri terbimbing untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V. *Journal of Education Action Research*, 6(1). <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.44013>