

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA PADA SISWA KELAS V MELALUI PENERAPAN GAME BASED LEARNING

Winda Aulia¹, Vicky Dwi Wicaksono², Selviari³

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya, ³SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya

¹windaaulia700@gmail.com, ²vickywicaksono@unesa.ac.id

³selviaribelva@gmail.com,

ABSTRACT

This research aims to improve science and science learning outcomes regarding the human digestive system in class V students through the application of game based learning. The research method used is collaborative Class Action Research with field supervisors and tutors. The subjects of this research were 31 fifth grade students at SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya. Data collection techniques include test instruments and observations. The research consisted of three stages: pre-cycle stage, cycle 1, cycle 2. The percentage of pre-cycle student learning completion was only 19.35% with an average score of 50.48. Student learning outcomes increased in cycle 1 by 64.52% with an average score of 78.39. Cycle 2 learning outcomes increased again to 87.10% with an average score of 89.52. So it can be concluded that the application of game based learning can improve science learning outcomes for class V human digestive system material.

Keywords: game based learning, learning outcomes, human digestive system

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar IPAS materi sistem pencernaan manusia pada siswa kelas V melalui penerapan *game based learning*. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas secara kolaboratif bersama dosen pembimbing lapangan dan guru pamong. Subjek dari penelitian ini 31 siswa kelas V SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya. Teknik pengumpulan data berupa instrumen tes dan observasi. Penelitian terdiri dari tiga tahap : tahap prasiklus, siklus 1, siklus 2. Persentase ketuntasan belajar siswa prasiklus hanya 19,35 % dengan skor rata-rata 50,48. Hasil belajar siswa meningkat pada siklus 1 64,52 % dengan nilai rata-rata 78,39. Siklus 2 hasil belajar meningkat lagi menjadi 87,10 % dengan skor rata-rata 89,52. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan *game based learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS materi sistem pencernaan manusia kelas V.

Kata Kunci: *game based learning*, hasil belajar, sistem pencernaan manusia.

A. Pendahuluan

Menurut perundang - undangan Sistem Pendidikan Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah suatu usaha terorganisir yang berupaya mewujudkan lingkungan belajar yang nyaman agar peserta didik dapat mencapai potensi dirinya secara maksimal dalamnnnhal kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan,nnnnakhlak mulia, dannnnketerampilan pribadi. Pendidikan diartikan sebagai pengalaman belajar sepanjang hayat dan berdampak positif pada siswa. Semboyan bapak pendidikan Ki Hajar Dewantara diantaranya : a) 'Ing Ngarsa sung Tuladha' yang artinya di depan memberi contoh; b) 'Ing Madya Mangun Karsa' yang artinya di tengah membangun semangat; c) Tut Wuri handayani (di belakang memberi dorongan) (Febriyanti, 2021). Dari pemahaman semboyan tersebut bahwa peran guru sebagai ujung tombak dan pondasi pelaksanaan Pendidikan Nasional. Pendidikan adalah segala efektivitas pembelajaran yang diusahakan untuk siswa dengan harapan siswa memiliki kompetensi dan jiwa kesadaran penuh.

Pembelajaran adalah upaya memotivasi semangat siswa sehingga mencapai hasil belajar yang efektif (Harefa, D., 2022b). Selain itu, pembelajaran adalah gabungan unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur (Harefa, D., 2020). Menurut maryati, I., dkk, (2022) pembelajaran adalah perencanaan atau desain sebagai upaya pembelajaran siswa. Oleh karena itu, pembelajaran memerlukan : a) berpusat pada siswa; b) pengembangan kreativitas siswa; c) pembelajaran yang menantang dan menyenangkan; d) adanya nilai etika, logika, estetika, dan kinestetika; e) pengalaman belajar beragam (Fau, Amaano., 2022). Sehingga diartikan bahwa pembelajaran adalah usaha mengelola lingkungan belajar yang bertujuan menciptakan pengembangan kreatifitas siswa dan mencapai tujuan pembelajaran (Fau, 2022a). Keberhasilan proses pembelajaran berhubungan dengan kemampuan guru dan keikutsertaan siswa dalam pembelajaran (Harefa. D., 2022b). Oleh karena itu guru sebagai pentransfer pengetahuan dan membantu memudahkan belajar siswa (Harefa. D., 2021).

Pembelajaran IPAS erat kaitannya dengan makhluk hidup dan lingkungan (Harefa, D., 2022a). Pembelajaran tersebut penting untuk dipelajari. Untuk mempelajarinya diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajarannya. Pembelajaran tersebut membosankan siswa yang berupa hafalan materi (Harefa, D., Hulu, 2020). Pembelajaran harus bervariasi dan menarik perhatian siswa (Harefa, D., Telambanua, 2020). Untuk meningkatkan pemahaman dan memberikan hasil belajar yang lebih berhasil, guru harus menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Hasil belajar adalah peringkat penguasaan siswa terhadap tujuan pembelajaran yang tercapai. Menurut Harefa (2022b) hasil belajar adalah suatu pencapaian kemahiran siswa sesuai tujuan perencanaan. Selain itu, menurut Suprijono (2020o) Tindakan, nilai, apresiasi, dan keterampilan membentuk hasil belajar. Sedangkan menurut Istarani dan Pulungan (2020p) hasil belajar adalah pernyataan spesifik terkait perbuatan dan penampilan dalam bentuk tulisan hasil belajar yang dicapai.

Peneliti melakukan wawancara dan observasi kelas V di SDN Dukuh Kupang III/490nnn Surabaya. Adanya permasalahan yang terjadi pada mata pelajaran IPAS yaitu terkait proses pembelajaran. Siswa mengalami kurang memahami materi sistem pencernaan manusia. Selain itu, siswa menghadapi kesulitan dalam mengerjakan soal dari guru. Siswa kurang bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran ketika guru menyajikan informasi. Siswa hanya diberi materi pada buku yang disediakan. Setelah penyampaian materi, guru memberikan kesempatan untuk bertanya dan menyelesaikan soal. Namun, hanya sedikit siswa yang mampu merespon. Ternyata guru tidak menggunakan model yang tepat sesuai dengan pemahaman siswa.

Peneliti juga melakukan penilaian *pretest* kepada semua siswa kelas V. Berdasarkan hasil penilaian *pretest* hanya ada 6 dari 31 siswa yang tuntas dengan *persentase* ketuntasan 19,35 %. Hasil belajar menunjukkan nilai siswa kelas V kategori rendah. Siswa merasa kesulitan untuk menjawab pertanyaan guru. Ketika pembelajaran berlangsung, guru jarang melibatkan

siswa secara aktif. Model pembelajaranyang diimplementasikan oleh guru kurang sesuai terhadap pemahaman siswa. Selain itu, belum mengaktifkan siswa belajar. Siswa menganggap mata pelajaran IPAS sebagai pelajaran sulit. Guru masih memiliki keterbatasan dalam implementasi model pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar siswa yang rendah. Sesuai pendapat Trianto (2019:54) bahwa pemilihan model pembelajaran berpengaruh pada tujuan yang dicapai dan tingkat kemampuan peserta didik.

Model pembelajaran adalah perencanaan yang diterapkan dalam pembentukan kurikulum dalam waktu jangka panjang, mendesain pembelajaran, dan membimbing pembelajaran kelas. Sesuai pendapat ubaedi (2020) model pembelajaran sebagai pola pembuatan kurikulum, pengatur materi pembelajaran, dan petunjuk guru kelas. Menurut Rusmannn(2018:136) ciri-ciri...model pembelajaran sebagainnberikut : a) sumber teori pembelajaran dan pendidikan; b) memiliki tujuan pembelajaran; c) pedoman dalam perbaikan atau pengembangan pembelajaran; d) terdapat bagian

model pembelajaran. Sehingga diartikan bahwa model pembelajaran adalah petunjuk guru dalam merencanakan pembelajaran yaitu pembuatan perangkat pembelajaran mulai dari persiapan modul ajar, media pembelajaran, hingga instrumen penilaian yang mengarah pada usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk menjamin tercapainya tujuannnpembelajaran, guru harus mampunmemilih model pembelajaran yangntepat pada saat proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan juga dapat dicapai dengan pemilihan model pembelajarannnyang tepat. ModelInnpembelajaran adalah hal penting dalam proses pembelajaran. Manfaat adanya modelInnpembelajaran sebagai perangkat pembelajaran yang dapat mempengaruhi lingkungan, keadaan, situasi belajar diterapkan untuk guru. Selain itu, pemilihan model pembelajaran guru dapat mengetahui informasi yang diterima dan dicapai siswa. Menurut pendapat Harefa (2021a) model pembelajaran adalah pola sebagai pedoman penyusunan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran. Model pembelajaran harus sesuai karakteristik siswa (Harefa, 2020m).

Berkaitan dengan materi IPAS, guru dituntutnndapat memilih model pembelajarannnyang efektif (Harefa, 2020r).

Pada penelitian ini, peneliti menerapkan modelnnnpembelajaran *game based learning*. *Gamennbased learning* adalah modelnpembelajaran yang memiliki karakter kesatuan dengan permainan (Maulidina & Abidin, 2020). *Gamenbased learning* yang aktivitas pembelajaran dengan penerapan *game* untuknnmencapai tujuannnpembelajaran (Candra & Rahayu, 2021). Menurut Winatha & Setiawan (2020) implementasi *game based learning* dapatnnmeningkatkan wawasan, pengetahuan, dan penilaian siswa.

Game basednnnlearning adalah model pembelajarannnnnnnyang menggabungkan antar *game* dengan proses pembealajaran siswa sehingga dapat merangsang partisipasi, motivasi, dan tujuan pembelajaran (Aoliyah, N., 2023). *Game based learning* termasuk pengalaman belajar interaktif dan mengesankan aktivitas peserta didik lebih efektif. Karakteristik utama *game based learning* adalah penetapan tujuan pembelajaran jelas, permainan mudah dipahami, adanya

motivasi dan umpan balik yang konstruktif untuk peserta didik. Ada berbagai jenis *game based learning* yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran, seperti *game wordwall* yang termasuk permainan edukatif menarik dan interaktif. Dengan mengintegrasikan berbagai *game based learning* dalam proses pembelajaran, peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang mendalam. Selain itu, guru dapat menciptakan lingkungan belajar menarik.

Masing - masing model pembelajarannmemiliki kelebihan.dan kelemahan, kelebihan penerapan *game based learning* sebagai berikut : a) meningkatkan efektivitas belajar; b) mampu memecahkan masalah siswa; c) sebagai motivasi belajar peserta didik; d) melatih kemampuan siswa; e) siswa dapat berfikir logis, aktif, dan seang dalam belajar. Selain itu, *game based learning* terdapat kelemahan, sebagai berikut : a) waktu pembelajaran yang lama; b) butuh alat dan media pembelajaran. Berdasarkan kelebihan dan kekurangannya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan kinerja siswa dan menghasilkan pengalaman

belajar yang menarik dan berkesan. sedemikian rupa sehingga siswa merasa puas dan dapat memahami isinya dengan mudah. Selain itu, peserta didik dapat memanfaatkan teknologi digital untuk menunjang prestasi belajar siswa.

Ada tiga penelitian relevan yang sesuai penelitian ini. Pertama oleh Listya Rohma Wati (2024) yang berjudul "Upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada Subtopik Hubungan Antar Sudut Melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning (GBL)*". Persentase hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan 86,49 %. Kedua, dilakukan oleh Adelina Rikyta N. A. (2024) yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Game Edukasi Educandy* dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris". Persentase hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan 85,29 %. Ketiga, dilakukan oleh Nur Riky A.A., dkk. (2024) yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui *Game Based Learning Wordwall*". Persentase hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan 84 %.

Berdasarkan penjelasan yang telah diberikan sebelumnya, peneliti

melakukan penelitian yang berjudul "Peningkatan HasilnnBelajar IPAS Materi SistemnnPencernaan Manusia pada SiswannnKelas V Melalui Penerapan *Game Based Learning*"

B. Metode Penelitian

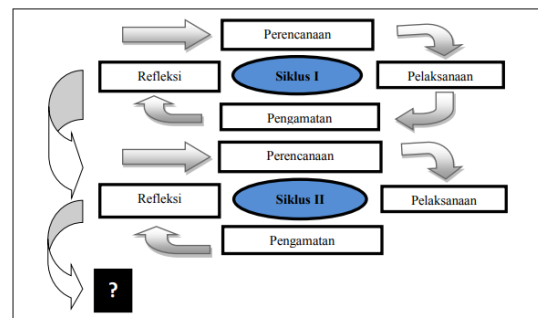
Metode penelitian yang diterapkan oleh peneliti yaitu Penelitian TindakannKelas dalam dua siklus. Penelitian tindakannnnkelas adalah penelitiannnyang digunakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan optimal dan hasil belajar yang efektif dari sebelumnya (Arikunto dkk., 2021). Dengan penelitian tindakan kelas yang terencana dengan tepat dapat meningkatkan pembelajaran yang berkualitas.

Penelitian tindakan.kelas adalah penelitiannnyang dilaksanakan oleh guru yang bertujuannmeningkatkan kualitas pembelajaran.nnPenelitian tindakan kelas bersifat sistematis dan reflektif yang artinya guru sebagai pelaku tindakan dan peneliti (Laksono & Tatag, 2018). Menurut Prayatya et al (2022) penelitian tindakan kelas dimulai dari menemukan hingga menyelesaikan masalah sehingga

penelitian yang digunakan bertujuan memperbaiki proses.

Menurut Sugiyono (2019) penelitian tindakan kelas kolaboratif adalah penelitian yang diimplementasikan secara kolaborasi antara peneliti dengan orang yang berkaitan. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti dilaksanakan secara kolaboratif bersama wali kelas, guru pamong, dosen pembimbing lapangan, dan mahasiswa. Dengan adanya kolaborasi, bersama-sama menggali permasalahan yang ada, merumuskan solusi permasalahan, dan menghasilkan temuan penelitian sehingga penelitian tindakan kelas berhasil dilakukan.

Model Kurt Lewin adalah model penelitian yang digunakan peneliti. Metodologi Kurt Lewin menguraikan langkah-langkah berikut dalam melakukan penelitian tindakan kelas: a) perencanaan, b) tindakan, c) observasi, dan d) refleksi. Setiap tahapan saling berkaitan satu sama lain. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus. Penelitian diakhiri ketika tujuan penelitian sudah tercapai dan memenuhi standar yang ditetapkan peneliti. (Payatya et al, 2022)



Gambar 1 Model Kurt Lewin

Tahapan model Kurt Lewin ada empat tahapan. Tahapan pertama, perencanaan (*planning*), yaitu peneliti melakukan persiapan sebelum melaksanakan penelitian. Tahapan kedua, pelaksanaan (*acting*), yaitu peneliti menerapkan persiapan yang sudah direncanakan pada tahap sebelumnya. Tahapan ketiga, pengamatan (*observing*), peneliti mengamati pelaksanaan rencana penelitian. Tahapan keempat, refleksi (*reflecting*), yaitu peneliti melakukan penilaian dari hasil penelitian.

Penelitian dilaksanakan di SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V yang berjumlah 31 siswa. Pelaksanaan penelitian ini pada bulan Mei semester II tahun ajaran 2023/2024.

Pendekatan penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Teknik tes dan observasi merupakan data penelitian ini. Selain itu, instrumen

penelitian yang digunakan untuk mengumpulann data adalah: a) lembarntes; dan b) lembarnobservasi kegiatan pembelajaran. Analisis data penelitian kualitatif dan kuantitatif.

Hasil nilai akhir siswa menggunakan rumus :

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

(Amir, 2019)

Selanjutnya menghitung hasil tes rata-rata menggunakan rumu sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum X}{\sum N} \quad (\text{Amir, 2019})$$

Keterangan :

M = Mean (rata-rata)

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor

$\sum N$ = Jumlah siswa

Hasil data sisw yang tuntas dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase Ketuntasan :}$$

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

(Amir, 2019)

Hasil data siswa yang tidak tuntas dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

Persentase Ketidaktuntasan :

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

(Amir, 2019)

Hasil persentase tersebut dianalisis menggunakan kriteria nilai sebagai berikut :

Tabel 1 Kategori Hasil belajar

Nilai	Kategori
86-100	Sangat baik
71-85	Baik
66-70	Cukup
56-65	Kurang
<56	Sangat kurang

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian difokuskan meningkatkan hasil belajar IPAS materi sistem pencernaan manusia pada siswa.....kelas V melalui penerapan *game based learning*. Berikut tahapan yang telah disusun :

Pra Siklus

Pada tahap pra siklus dilakukan observasi dan pretest. Dari kegiatan pretest diperoleh hasil sebagai berikut :

Nilai rata-rata

$$M = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$M = \frac{1565}{31}$$

$$M = 50,48$$

Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata diperoleh skor 50,48 dengan kategori sangat kurang.

Persentase ketuntasan hasil belajar siswa tahap pra siklus :

Persentase Ketuntasan :

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{6}{31} \times 100 \%$$

$$P = 19,35 \%$$

Persentase ketidaktuntasan hasil belajar siswa tahap pra siklus :

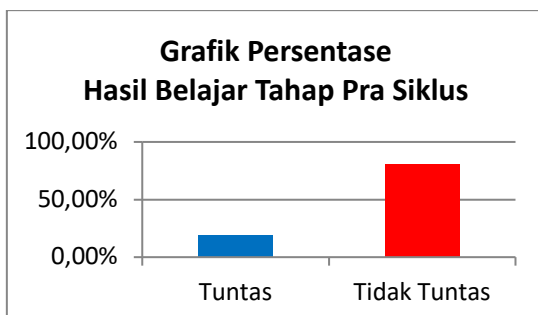
Persentase Ketidaktuntasan :

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa tidak tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{25}{31} \times 100 \%$$

$$P = 80,65 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan hasil belajar menunjukkan persentase 19,35 % dengan 6 siswa tuntas, sedangkan...siswa tidak tuntas sebanyak 25 siswa.....dengan persentase 80,65 %.



Grafik 2 Persentase Hasil Belajar
Tahap Pra Siklus

Siklus 1

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berisi tentang modul ajar, instrumen penelitian, hingga media pembelajaran. Perangkat pembelajaran disusun oleh peneliti berkolaborasi dengan guru pamong dan dosen pembimbing lapangan. Peneliti menyusun modul ajar dengan menganalisis materi bersumber kurikulum merdeka kelas V semester II. Pada siklus 1, peneliti menggunakan media pembelajaran berupa *Kahoot* pada model *Game Based Learning*.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan pembelajaran siklus 1 berdasarkan perangkat pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Pembelajarannya menggunakan model *game based learning*. *Game* pada siklus 1 yaitu *Kahoot*.

Kahoot adalah media pembelajaran interaktif yang penekanannya pada gaya belajar dan aktif partisipasi peserta didik sehingga pembelajarannya menyenangkan (Bunyamin et al., 2020; Putri & Muzakki, 2019; Saputra et al., 2019). Didukung oleh penelitian hartanti (2019) media pembelajaran

kahoot dapat memotivasi konsisten belajar menciptakan suasana belajar yang menarik dan mengesankan.

Pada siklus 1 diperoleh hasil sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata-rata} \\ M &= \frac{\sum X}{\sum N} \\ M &= \frac{2430}{31} \\ M &= 78,39 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata diperoleh skor 78,39 dengan kategori baik.

Persentase...ketuntasan hasil belajar siswa tahap siklus 1 :

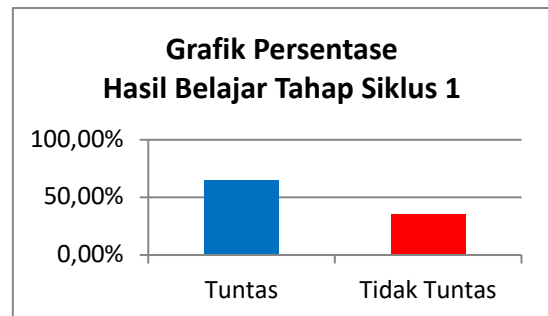
$$\begin{aligned} \text{Persentase Ketuntasan :} \\ P &= \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \% \\ P &= \frac{20}{31} \times 100 \% \\ P &= 64,52 \% \end{aligned}$$

Persentase ketidaktuntasan hasil belajar siswa tahap siklus 1 :

$$\begin{aligned} \text{Persentase Ketidaktuntasan :} \\ P &= \frac{\text{Jumlah siswa tidak tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \% \\ P &= \frac{11}{31} \times 100 \% \\ P &= 35,48 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil.....perhitungan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 78,39. Ada 20 siswa tuntas dengan persentase.....64,52 %, sedangkan

siswa tidak.tuntas sebanyak 11 siswa dengan persentase 35,48 %.



Grafik 2 Persentase Hasil Belajar Tahap Siklus 1

Peneliti mengamati paradigma pembelajaran berbasis permainan digunakan untuk mengintegrasikan pembelajaran selama tahap observasi. Hasil pengamatan diperoleh bahwa siswa terlibat aktif dan semangat mengikuti pembelajaran. Siswa juga antusias dalam melaksanakan *game Kahoot*.

Pada tahap refleksi, peneliti melakukan penilaian pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil evaluasinya adalah peneliti menerapkan model pembelajaran *game based learning* dengan baik. Namun...masih terdapat beberapa siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan.....tujuan pembelajaran (KKTP). Sehingga peneliti melaksanakan penelitian siklus ke 2.

Siklus 2

Peneliti menyusun perangkat pembelajaran selama tahap perencanaan yang berisi tentang modul ajar, instrumen penelitian, hingga media pembelajaran. Perangkat pembelajaran disusun oleh peneliti berkolaborasi dengan guru pamong dan dosen pembimbing lapangan. Peneliti menyusun modul ajar dengan menganalisis materi bersumber dari kurikulum merdeka kelas V semester II. Dengan menggunakan model Game Based Learning, peneliti menggunakan Wordwall sebagai media pembelajaran pada siklus 2. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan pembelajaran siklus 2 berdasarkan perangkat pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Pembelajarannya menggunakan model *game based learning*. Game pada siklus 2 adalah *Wordwall*.

Wordwall adalah alat penilaian dan sumber belajar yang menyenangkan siswa (Lesatari, 2021). Sesuai dengan pendapat Khairunnisa (2021) *wordwall* adalah gamifikasi digital dengan berbagai fitur permainan yang bertujuan menyampaikan evaluasi materi kepada siswa. Media pembelajaran

berupa *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi (Sartika, 2017). Didukung oleh penelitian Sari, dkk (2021) yaitu adanya dampak penggunaan media pembelajaran *wordwall* dengan hasil belajar siswa.

Pada...siklus 2...diperoleh hasil sebagai berikut :

Nilai rata-rata

$$M = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$M = \frac{2775}{31}$$

$$M = 78,39$$

Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata diperoleh skor 78,39 dengan kategori baik.

Persentase ketuntasan hasil belajar siswa tahap siklus 2 :

Persentase Ketuntasan :

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{27}{31} \times 100 \%$$

$$P = 87,10 \%$$

Persentase ketidaktuntasan hasil belajar siswa tahap siklus 2 :

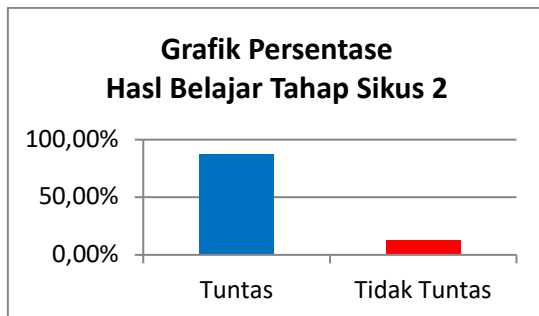
Persentase Ketidaktuntasan :

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa tidak tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{4}{31} \times 100 \%$$

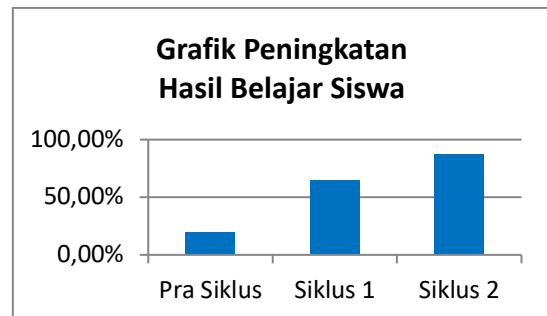
$$P = 12,90 \%$$

Berdasarkan.....hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 89,52. Ada 27 siswa tuntas dengan persentase,87,10 %, siswa yang,tidak tuntas ada 4 siswa dengan persentase12,90 %.



Grafik 3 Persentase Hasil Belajar Tahap Siklus 2

peserta didik secara keseluruhan dengan kenaikan presentase ketuntasan sebesar 87,10 %. Berikut grafik,peningkatan hasil,belajar siswa tahap pra siklus,,siklus I, dan siklus II :



Grafik 4 Peningkatan hasil belajar siswa (%)

Peneliti mengamati paradigma pembelajaran berbasis permainan digunakan untuk mengintegrasikan pembelajaran selama tahap observasi. Hasil pengamatan diperoleh bahwa siswa terlibat aktif dan semangat mengikuti pembelajaran. Siswa juga antusias dalam melaksanakan *game wordwall*.

Pada tahap refleksi, peneliti melakukan penilaian pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil evaluasinya adalah peneliti mengimplementasikan model *game based learning* dengan efektif dan ketuntasan belajar siswa tercapai. Terjadi peningkatan hasil belajar

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasilnnnpenelitian yang telahndilakukan di SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya bahwa hasil belajar IPAS materinnnsistem pencernaan manusia pada siswa kelasnnV dapat ditingkatkan melalui penerapan *game based learning*. Hasil pra siklus menunjukkan persentase ketuntasan 19,35 % dan nilai rata-rata 50,48. Persentase tersebut meningkatnpada siklus 1 menjadin64,52 % dan nilainrata-rata 78,39 dengan kategori baik. Selanjutnya meningkat padansiklus 2 menjadi,,87,10 % dan nilainrata-rata

89,52 dengan kategori sangat baik. Hal ini bertujuan agar, penelitian yang telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Terdapat saran untuk peneliti selanjutnya yaitu mengembangkan penerapan *game based learning* yang lebih inspiratif dan inovatif dengan memanfaatkan kemajuan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, N. R. A., Sahabuddin, E. S., & Nurtati, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Digital Game Based Learning Wordwall. *Global Journal Teaching Professional*, 3(2), 246-256.
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653-1660.
- Amalia, A. R. N., Nurmahanan, I., & Sari, N. T. A. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBANTUAN GAME EDUKASI EDUCANDY DALAM PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 5629-5638.
- Amir. (2019). PTK Tematik Integratif Kajian Teori & Praktik. Batu : Literasi Nusantara Abadi.
- Aulia, W., (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Materi tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 11(1), 220-234.
- Dasep, B. A., dkk. (2021). Model Pembelajaran. Jakarta : Pradina Pustaka.
- Harefa, D. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Talking CHIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Tunas: Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(1), 83-99.
- Laksono, Kisyani., & Tataq Yuli Eko Siswono. (2018). Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lutfi, L., Kusumawardani, S., Imawati, S., & Misriandi, M. (2020). Evaluasi penggunaan aplikasi kahoot pada pembelajaran di sekolah dasar (sd) pada guru. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 186-191.
- Marisyah, A., & Sukma, E. (2020). Konsep model discovery learning pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar menurut pandangan para ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2189-2198.
- Meyren, S. D., Tryanasari, D., & Jatmikawati, M. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VC SDN 01 TAMAN MELALUI MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4180-4189.
- Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun

- model pembelajaran). *Jurnal sakinah*, 2(1), 14-23.
- Ni'ma, N. N., Nurhadji, N., & Fauzi, M. (2024). PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR PPKN MELALUI METODE GAME-BASED LEARNING DENGAN MEDIA WORDWALL PADA SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 6 MADIUN. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 2(3), 865-875.
- Oktavia, R. (2022). Game based learning meningkatkan efektivitas belajar siswa.
- Payatya et al, (2022). Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Penerbit Depublish.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan game based learning quizizz untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi materi globalisasi kelas xii IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25-38.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Pusfandari, A. D. A. (2014). Penerapan model pembelajaran langsung untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Ngagel rejo III/398 Surabaya. *JPGSD*, 2(2), 1-7.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan). Bandung: IKAPI.
- Ulfa, E. M., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344-9355.
- Ulfa, T. D. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA MATERI KOMIK SEDERHANA MENGGUNAKAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) DI SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3726-3734.
- Wati, L. R., Mintohari, M., & Anam, C. (2024). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA SUBTOPIK HUBUNGAN ANTAR SUDUT MELALUI MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING (GBL). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4122-4134.