

**LIFECYCLE CHALLENGE: MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI
BERBASIS GAME EDUKASI DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV**

Nur Asa Qolbyatin¹, Julianto², Paramita Ceffiriana³, Sunariyah⁴, Fitria Hidayati⁵

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya, ^{3,4}SDN Pagesangan 426 Surabaya,

⁵Universitas W.R Supratman Surabaya

Alamat e-mail : 1qolbyasa070901@gmail.com, 2julianto@unesa.ac.id,

3paramitaceffi1608@gmail.com, 4sunariyah18@gmail.com,

5fitriahidayati.unipra@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to improve the communication skills of class IV students in Natural and Social Sciences (IPAS) subjects using the educational game "Lifecycle Challenge". The Classroom Action Research (PTK) method was carried out in two cycles, with the participation of 28 students. Data was collected using observation sheets. The research results showed a significant increase from the pre-cycle with students' initial completeness of only 39.29% increasing to 78.57% completeness in cycle 1, and 89.29% in cycle 2. This increase confirms the effectiveness of the "Lifecycle Challenge" in developing students' communication skills. Research recommends educational games as an alternative strategy in science learning and recommends further exploration in a broader context..

Keywords: Communication skills, educational games, Lifecycle Challenge.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik kelas IV dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menggunakan game edukasi "Lifecycle Challenge". Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam dua siklus, dengan partisipasi 28 peserta didik. data dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dari pra-siklus dengan ketuntasan peserta didik awalnya hanya 39,29% meningkat menjadi 78,57% ketuntasan pada siklus 1, dan 89,29% pada siklus 2. Peningkatan ini menegaskan efektivitas

“Lifecycle Challenge” dalam mengembangkan keterampilan komunikasi peserta didik. Penelitian merekomendasikan game edukasi sebagai strategi alternatif dalam pembelajaran IPAS dan merekomendasikan eksplorasi lebih lanjut dalam konteks yang lebih luas.

Kata Kunci: Keterampilan komunikasi, game edukasi, Lifecycle Challenge.

A. Pendahuluan

Keterampilan komunikasi merupakan salah satu kemampuan fundamental yang sangat krusial bagi peserta didik di tingkat pendidikan dasar. Komunikasi efektif tidak hanya diperlukan dalam interaksi sosial di kehidupan sehari-hari, tetapi juga memiliki peran vital dalam mencapai keberhasilan akademis para peserta didik (Pratiwi *et al.*, 2022). Dalam dunia pendidikan, keterampilan berkomunikasi memiliki peran yang krusial untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Keterampilan berkomunikasi baik dalam bentuk lisan maupun tulisan dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik (Saesari *et al.*, 2023).

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), kemampuan komunikasi yang baik memungkinkan peserta didik untuk mengungkapkan gagasan, memahami materi dengan lebih mendalam, serta berperan aktif aktif

dalam diskusi kelompok (Alfira & Izzah, 2024). Namun, dalam penerapannya, banyak peserta didik menghadapi tantangan dalam meningkatkan keterampilan komunikasi ini, terutama dalam situasi belajar di dalam kelas. Proses komunikasi pada dasarnya merupakan suatu cara dimana seseorang berpikir mengenai orang lain. Dibalik keberhasilan komunikasi yang efektif, terdapat beberapa elemen yang berpengaruh seperti peserta didik, pengajar, dan kondisi lingkungan (Handayani *et al.*, 2021).

Observasi awal peserta didik kelas IV di SDN Pagesangan 426 Surabaya menunjukkan bahwa banyak peserta didik mengalami tantangan dalam mengungkapkan ide-ide mereka secara jelas serta dalam mendengarkan pendapat teman-teman dengan baik. Data awal yang diperoleh dari lembar observasi menunjukkan bahwa sejumlah peserta didik masih tergolong dalam

kategori “cukup” atau bahkan “kurang” dalam indikator keterampilan komunikasi seperti dalam menyampaikan informasi dan penggunaan bahasa yang efektif. Informasi tersebut mengindikasikan adanya perbedaan dalam keterampilan komunikasi lisan peserta didik.

Dalam upaya menangani masalah ini, media pembelajaran dapat berfungsi sebagai salah satu sarana yang dimanfaatkan oleh guru dalam menyampaikan informasi (Susilawati *et al.*, 2024). Penggunaan media pembelajaran semakin canggih seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang membuat para pelaksana pendidikan semakin merasakan keuntungan dari penerapan materi ajar yang sesuai dalam proses belajar di kelas. (Yulianti & Minsih, 2022).

Media pembelajaran yang diterapkan adalah berupa game edukasi, game edukasi adalah sarana yang memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi peserta didik (Muniroh & Wathon, 2019). Game edukasi seperti “Lifecycle Challenge” terdiri dari kartu yang menggambarkan siklus hidup tumbuhan, dilengkapi

dengan kartu tantangan dan aktivitas di setiap set kartu. “Lifecycle Challenge merupakan kombinasi elemen permainan dengan tujuan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Aktivitas permainan dalam dunia pendidikan merupakan salah satu metode untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Strategi permainan edukasi dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta mendukung peserta didik meraih tujuan pembelajaran. Permainan memiliki dampak yang signifikan dalam pemahaman konsep-konsep abstrak, memberikan kesenangan, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar dari pengalaman rekan-rekan mereka (Istyasiwi *et al.*, 2021), dengan demikian dapat disimpulkan bahwa game edukasi mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan dinamis, serta mendorong terjadinya interaksi di antara para peserta didik.

Studi terkini mengungkapkan bahwa game edukasi mampu meningkatkan motivasi peserta didik, keterlibatan aktif, serta pengembangan keterampilan komunikasi melalui kegiatan yang memerlukan interaksi dan kerjasama

(Ulya, 2021). Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran IPAS di kelas IV diharapkan dapat mengatasi kelemahan dalam keterampilan komunikasi lisan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Game ini dibuat untuk melibatkan peserta didik dalam kegiatan yang membutuhkan Kerjasama dalam pemecahan masalah, yang pada gilirannya secara tidak langsung mendukung peningkatan keterampilan komunikasi peserta didik. Melalui skenario game yang menarik dan interaktif, diharapkan peserta didik akan lebih berperan aktif dalam menyampaikan ide, mendengarkan rekan sejawat, serta menggunakan bahasa yang efektif.

Beberapa penelitian sebelumnya terkait Pengaruh Penerapan Media UnoMath untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Kemandirian Belajar Peserta didik terbukti menunjukkan adanya peningkatan kemampuan komunikasi dan kemandirian belajar peserta didik (Robiana & Handoko, 2020). Dalam penelitian yang berjudul Gambaran Keefektifan Penggunaan Media Kartu dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal terbukti penggunaan teknik media kartu efektif untuk

meningkatkan komunikasi interpersonal peserta didik (Yulia *et al.*, 2021). Kemudian pada penelitian Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kata Pada Peserta didik Kelas 4 SDIT Nurul Hidayah mendapati hasil bahwa penggunaan kartu kata mampu meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik (Fitri *et al.*, 2022).

Secara umum, signifikansi keterampilan komunikasi secara lisan dalam lingkungan pendidikan dasar, ditambah dengan kemungkinan penggunaan game edukasi sebagai solusi inovatif, menjadikan isu ini penting dan perlu untuk dieksplorasi lebih dalam. Penelitian ini bertujuan untuk menilai seberapa efektif game edukasi "Lifecycle Challenge" dalam meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik kelas IV, penulis menekankan pada penerapan game edukasi "Lifecycle Challenge" sebuah permainan yang dirancang untuk mengeksplorasi konsep-konsep siklus hidup dalam pembelajaran IPAS.

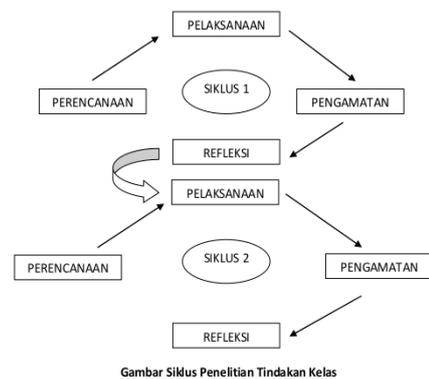
B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah suatu proses penyelidikan

yang terstruktur, berulang, dan bersifat introspektif yang dilakukan oleh guru atau calon guru dengan tujuan untuk meningkatkan sistem, metode, proses, konten, kompetensi, serta kondisi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran tidak bisa diselesaikan dalam satu langkah saja, perlu ada perbaikan untuk meningkatkan hasil yang diperoleh dari langkah awal, kemudian perbaikan dilakukan pada Langkah-langkah berikutnya hingga mencapai hasil yang diinginkan (Maharani *et al.*, 2024). Dalam penelitian ini, PTK dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus mencakup serangkaian langkah yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik melalui penggunaan game edukasi “Lifecycle Challenge”.

Penelitian tindakan kelas (PTK) merujuk pada model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang telah diadaptasi oleh (Maharani *et al.*, 2024), model ini menyediakan struktur untuk menganalisis berbagai fenomena pada berbagai tingkatan dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan spesifik penelitian. Ada empat Langkah penting dalam metode penelitian tindakan yaitu

perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut adalah desain PTK model Kemmis dan McTaggart yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1 Desain Model Spiral Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini melibatkan 28 peserta didik kelas IV di SDN Pagesangan 426 Surabaya. Pemilihan subjek ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya gap dalam keterampilan komunikasi peserta didik, khususnya dalam hal mengekspresikan ide dan mendengarkan secara efektif. Instrument utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang terdiri dari empat indikator keterampilan komunikasi yaitu mengekspresikan ide dan pikiran, mendengarkan dengan efektif, menyampaikan informasi dengan jelas, dan penggunaan bahasa yang

baik dan efektif (Budiono & Abdurrohim, 2020).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

proses penelitian dilakukan melalui tahap pra-siklus dan 2 siklus pembelajaran, di mana setiap siklus mencakup satu kali pertemuan. Sebelum proses belajar mengajar dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu merencanakan untuk mempersiapkan aktivitas pembelajaran. Rencana yang akan dilaksanakan meliputi penyusunan modul ajar, pengembangan media, serta pemilihan model dan metode yang sesuai untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan keterampilan komunikasi secara lisan peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN Pagesangan 426 Surabaya, diperoleh temuan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam keterampilan komunikasi secara lisan peserta didik disetiap siklusnya, dengan persentase yang ditargetkan oleh peneliti mencapai 85%. Di bawah ini adalah uraian mengenai temuan dari penelitian ini:

Pra-siklus

Kegiatan yang dilakukan pada fase pra-siklus ini adalah mengamati peserta didik selama proses pembelajaran bersama guru kelas. Hasil pengamatan ini selanjutnya akan digunakan sebagai acuan untuk membandingkan apakah setelah penerapan tindakan terdapat peningkatan yang signifikan dalam aktivitas pembelajaran dengan menggunakan Lifecycle Challenge. persentase hasil observasi pra-siklus dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Presentase Ketuntasan Pra-siklus

Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Presentase
Tuntas	11	39,29%
Tidak Tuntas	17	60,71%

Berdasarkan data yang tercantum dalam Tabel 1, jumlah peserta didik tidak mencapai standar ketuntasan lebih mendominasi dibandingkan dengan peserta didik yang sudah mencapai standar tuntas dengan persentase yang tuntas 39,29% dan yang tidak tuntas 60,71%. Hasil ini mengindikasikan adanya masalah serius dalam keterampilan komunikasi yang perlu segera ditanganu melalui tindakan intervensi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Wibawanto, 2013)

disebutkan bahwa game edukasi sebagai salah satu jenis media pembelajaran dapat menyajikan konten yang secara tidak langsung menempatkan pemain dalam sebuah proses interaksi komunikasi.

Siklus 1

Kegiatan pada siklus 1 dilaksanakan secara bertahap, dimulai dengan perencanaan, diikuti oleh tindakan, observasi, dan refleksi. Materi yang dipelajari oleh peserta didik adalah tahapan siklus hidup tumbuhan.

Berikut adalah scenario untuk game edukasi “Lifecyle Challenge” yang telah dirancang oleh peneliti:

1. Persiapan

Sebelum memulai permainan guru melakukan persiapan seperti memilih tema yang sesuai dengan materi IPAS mengenai siklus hidup tumbuhan, Guru menyiapkan bahan ajar yang relevan, termasuk gambar dan informasi tentang siklus hidup yang akan digunakan dalam game. Setelah itu, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil yang masing-masing terdiri dari 4-5 peserta didik, lalu

menjelaskan peraturan permainan “Lifecyle Challenge” kepada peserta didik.

2. Pelaksanaan Game

Guru membuka dengan menguraikan signifikansi tahapan siklus hidup tumbuhan dan menjelaskan bagaimana game ini akan mendukung peserta didik memahami konsep tersebut. Setiap kelompok akan menerima satu set kartu yang menggambarkan siklus hidup tumbuhan tertentu untuk diatur sesuai dengan tahapannya dan dipresentasikan. Setiap tim diberikan waktu 3-4 menit untuk menyusun siklus hidup tumbuhan yang telah mereka dapatkan dan menyajikannya secara ringkas. Selanjutnya pada aktivitas 2 peserta didik akan mengambil kartu tantangan yang memuat soal dan aktivitas tantangan. Pada aktivitas 3, peserta didik diminta untuk mereflesikan proses belajar yang telah mereka lalui..

Guru menggunakan lembar observasi untuk mengevaluasi keterampilan komunikasi peserta didik saat bermain dengan merujuk pada

kriteria indikator yang telah ditentukan. Berikut persentase ketuntasan pada siklus 1 yang ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2 Presentase Ketuntasan Siklus 1

Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Presentase
Tuntas	22	78,57%
Tidak Tuntas	6	21,43%

Setelah dilakukan intervensi, hanya 21,43% peserta didik yang belum mencapai ketuntasan, yang menunjukkan bahwa “Lifecycle Challenge” cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik. Penurunan persentase peserta didik yang tidak mencapai ketuntasan dari 60,71% menjadi 21,43% menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil refleksi dan observasi, guru menyusun rencana perbaikan untuk siklus kedua karena terdapat beberapa peserta didik yang masih kurang aktif, perlu peningkatan kualitas media, perbaikan pada soal, serta penyesuaian kembali alokasi waktu yang diperlukan.

Siklus 2

Langkah-langkah yang diterapkan dalam siklus kedua ini

mirip dengan Langkah-langkah yang dilaksanakan pada siklus 1. Namun, perbedaannya ada pada peningkatan kualitas kertas yang digunakan sebagai media, serta pengurangan jumlah soal akibat waktu yang tersedia terbatas. Adapun materi yang digunakan yaitu siklus hidup tumbuhan.

Berdasarkan refleksi siklus 1, guru menemukan masalah seperti adanya peserta didik yang masih bersikap pasif, kurangnya interaksi di antara teman sejawat, beberapa kelompok yang tidak bekerja sama dengan baik, serta terdapat kartu yang tidak sengaja rusak.

Untuk menyelesaikan masalah ini, guru memutuskan untuk meningkatkan kualitas kertas yang digunakan pada kartu, memperpanjang waktu diskusi, serta menyediakan panduan yang lebih terperinci mengenai instruksi dan aturan dalam permainan “Lifecycle Challenge”.

Guru menggunakan lembar observasi yang lebih mendetail untuk mengevaluasi keterampilan komunikasi peserta didik, mencakup kejelasan dalam penyampaian pemakaian bahasa yang sesuai, kerjasama di dalam kelompok, serta

tanggapan terhadap pertanyaan yang diajukan. guru mengevaluasi perbedaan hasil antara siklus 1 dan siklus 2 untuk melihat peningkatan keterampilan komunikasi peserta didik. Berikut persentase hasil siklus kedua yang tampak pada Tabel 3.

Tabel 3 Presentase Ketuntasan Siklus 2

Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Presentase
Tuntas	25	89,29%
Tidak Tuntas	3	10,71%

Pada siklus kedua, presentase peserta didik yang tidak tuntas turun lebih lanjut menjadi 10,71%, hal ini menunjukkan bahwa modifikasi dan penyesuaian yang dilakukan setelah siklus 1 berhasil mengatasi sebagian besar kendala yang ada.

D. Kesimpulan

Berdasarkan data, intervensi pendidikan yang berbasis game edukasi “Lifecycle Challenge” terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi, hal ini terlihat dari berkurangnya persentase peserta didik yang tidak mencapai standar ketuntasan, yang turun dari 60,71% pada pra-siklus menjadi hanya 10,71% pada siklus kedua.

Penurunan yang signifikan dalam persentase peserta didik yang tidak mencapai ketuntasan antara siklus 1 dan siklus 2 mengindikasikan betapa krusialnya evaluasi serta pengembangan terus-menerus dalam proses Pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfira, S., & Izzah, N. R. (2024). Melatih Kemampuan Komunikasi Siswa Smp Pada Pembelajaran Ipa Menggunakan Media Problem Card. *Proceeding Seminar Nasional IPA*, 564–571.
- Budiono, H., & Abdurrohman, M. (2020). Peran guru dalam mengembangkan keterampilan komunikasi (communication) siswa kelas V sekolah dasar negeri Teratai. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 8(1), 119–127.
- Fitri, R. M., Toharudin, M., & Rizkhi, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kata pada Siswa Kelas 4 SDIT Nurul Hidayah. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 3(01), 56–66.
- Handayani, S., Masfiah, S., & Kironoratri, L. (2021). Analisis kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran daring siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2240–2246.

- Istyasiwi, M. E., Auliaty, Y., & Sholeh, D. A. (2021). Pengembangan Media Digital Kartu Domino Rantai Makanan (Dorama) Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 254–263.
- Maharani, F., Lestari, L. D., & Jannah, M. (2024). Impelementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Menggunakan Model Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Sdn 15 Mataram. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 36–46.
- Muniroh, L., & Wathon, A. (2019). Pengembangan Game Komunikasi Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 259–274.
- Pratiwi, E. A., Witono, A. H., & Jaelani, A. K. (2022). Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas V SDN 32 Cakranegara Kecamatan Sandubaya Kota Mataram Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1639–1646. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.832>
- Robiana, A., & Handoko, H. (2020). Pengaruh penerapan media unomath untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis dan kemandirian belajar siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 521–532.
- Saesari, A. A. I., Untari, M. F. A., & Nuvitalia, D. (2023). Analisis Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berkomunikasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Kelas Iv Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4561–4570.
- Susilawati, W. O., Darniyanti, Y., & Dewi, G. K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kartu Rahasia Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 545–558.
- Ulya, L. A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Number Head Together (Nht) Berbasis E-Learning Berbantuan Game Edukasi Pada Materi Barisan Dan Deret Terhadap Kemampuan Komunikasi.
- Wibawanto, W. (2013). Game edukasi bahasa inggris dengan input suara sebagai media pembelajaran bagi siswa SMP/MTS. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 42(1).
- Yulia, C., Syahputra, Y. D., & Kartika, A. W. (2021). Gambaran Keefektifan Penggunaan Media Kartu dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal. *Jurnal*

*Al-Shifa Bimbingan Konseling
Islam*, 2(2), 63–73.

Yulianti, D., & Minsih, M. (2022).
Pengembangan Media
Pembelajaran Kartu Pak Alam
Berbasis Game Edukatif IPS di
Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*,
6(3), 5086–5096.