

**NUR EL-ISLAM:** Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan

DOI: <https://doi.org/10.51311/nuris.v10i1.516>

ISSN: 2337-7828. EISSN: 2527-6263

<https://ejournal.iaiyasnibungo.ac.id/index.php/nurelislam/article/view/516>

## **PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS**

**Fitria Carli Wiseza**

Institut Agama Islam Yasni Bungo

Email: [fitriawiseza@gmail.com](mailto:fitriawiseza@gmail.com)

**Ibermarza**

Institut Agama Islam Yasni Bungo

Email: [ibermarza168@gmail.com](mailto:ibermarza168@gmail.com)

**Nisye Friska Andini**

STIKIP Ahlussunah Bukittinggi

Email: [nisyefrisca@gmail.com](mailto:nisyefrisca@gmail.com)

### **Abstract**

This study aims to determine the process of improving student learning outcomes in the *Studies Social* subject of Fractions in class II Kolonel Abundjani by using a *game-based learning* model at Alam Muara Bungo Elementary School. This study uses Classroom Action Research (CAR). With The model used in this study is the *Kemmis and Taggrat* model. This research was conducted during the second cycle, each cycle consisting of 2 meetings. As for data collection techniques using test techniques, observation, interviews and documentation which aims to obtain data on student learning outcomes. Population student is 17 student, 11 male student and 6 female student. Based on the results of the study that: (1) teacher activity in cycle I was in the good category. In cycle II, there was an increase in the very good category. (2) student activity in cycle I was in the sufficient category, in cycle II in the good category, (3) the test results in cycle I were 58,8%, with 11 students completing. In cycle II there was an increase obtained by 100% with the number of students who completed 17 students. This shows that the students' learning completeness is classically in the complete category with a score of 85. The results of the study show that student learning outcomes in *social studies* are low due to the inaccuracy of the learning model used. Implementation of the application of the *game based learning* model on themes a and my familys in succeed can improve student learning outcomes in class II Kolonel Abundjani Alam Muara Bungo Elementary School.

**Keywords:** Learning Outcomes, Game Based Learning, Social Sudies

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Tema Aku dan Keluargaku di kelas II Kolonel Abundjani dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* di Sekolah Dasar Alam Muara Bungo. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Dengan menggunakan Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Kemmis and Tagerat*. Penelitian ini dilakukan selama II siklus setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi, wawancara dan dokumentasi yang bertujuan untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Subjek Penelitian terdiri dari 17 siswa diantaranya 11 Siswa laki-laki dan 6 Siswi Perempuan. Berdasarkan hasil penelitian bahwa: (1) aktivitas guru pada siklus I dalam kategori baik. Pada siklus II mengalami peningkatan yaitu dengan kategori baik sekali. (2) aktivitas siswa pada siklus I dalam kategori cukup, pada siklus II dengan kategori baik, (3) hasil tes pada siklus I diperoleh sebanyak 58,8%, dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 orang siswa. Pada siklus II mengalami peningkatan diperoleh sebanyak 100% dengan kategori sangat baik dengan jumlah siswa yang tuntas 17 orang siswa. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal dalam kategori tuntas dengan nilai 85. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS rendah karena kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan. Pelaksanaan penerapan model *game based learning* pada Tema aku dan keluargaku dikatakan berhasil dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikelas II Kolonel Abundjani Sekolah Dasar Alam Muara Bungo.

**Kata kunci** : Hasil Belajar, Game Based Learning, Social, IPS.

## A. PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS merupakan suatu pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa yang berkaitan dengan isu sosial yang berhubungan dengan masyarakat. Menurut Fitria Carli (2019) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan penyederhanaan dari disiplin ilmu-ilmu sosial serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis untuk tujuan pendidikan. IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga Negara yang baik yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan

agar menjadi warga Negara yang baik.<sup>1</sup>Salah satu pembahasan dalam mata pelajaran IPS Tema Aku dan Keluargaku dengan Standar Kompetensi 1. Memahami peristiwa penting dalam keluarga secara kronologis dengan Kompetensi Dasar: KD 1.2. Memanfaatkan dokumen dan benda penting keluarga sebagai sumber cerita, Indikator 1.2.1 Menjelaskan pentingnya memelihara dokumen dan koleksi barang keluarga, 1.2.2. menceritakan cara memelihara dokumen dan koleksi barang keluarga. Berdasarkan daftar nilai ulangan harian siswa kelas II Kolonel Abundjani tahun ajaran 2022/2023 bahwa nilai rata-rata mata pelajaran ips masih rendah. Hal ini terlihat dari hasil modul awal siswa siswi Kelas II Kolonel Abundjani Sekolah Dasar Alam Muara Bungo, dari 17 siswa, ada 10 siswa dengan persentase 58,8 % yang nilainya tidak mencapai KKM. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran IPS di Kelas II Kolonel Abundjani Sekolah Dasar Alam Muara Bungo adalah 75. <sup>2</sup>

Pendidikan memberi dan membentuk pengetahuan baik secara kognitif, afektif, dan psikomotor yang didapatnya melalui pembelajaran-pembelajaran yang diajarkan. Pembelajaran itu sendiri merupakan kegiatan belajar mengajar, di mana melibatkan guru sebagai pihak yang mengajar dan bertanggung jawab terhadap pelaksanaan pendidikan siswa sedangkan siswa sebagai seseorang yang ingin belajar atau penerima ajaran baik secara kognitif, afektif, dan psikomotor.

Allah berfirman dalam Surah Al-Mujadalah:11

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi

---

<sup>1</sup> Fitria Carli Wiseza, *Konsep IPS (Menuju Guru IPS Zaman Now)* (Surabaya: CV. Media Guru, 2019), h.1.

<sup>2</sup> Hasil Pengamatan dalam kegiatan belajar mengajar kelas II Kolonel Abundjani Sekolah Dasar Alam Muara Bungo, Pada Hari Kamis, Tanggal 28 Juli 2022.

ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan” (Q.S Al- Mujadalah: 11).<sup>3</sup>

Berdasarkan ayat diatas kita sebagai calon guru dan orang-orang yang memiliki iman dan ilmu harus bertanggung jawab menyampaikan, mengajarkan, dan mendidik peserta didik. Mata pelajaran matematika sebagai salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar mempunyai peran penting dalam pembangunan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi karena mempelajari matematika sama halnya melatih siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada hari Kamis 28 Juli 2022, peneliti melihat bahwa model pembelajaran yang diterapkan pada siswa Kelas II Kolonel Abundjani Sekolah Dasar Alam Muara Bungo belum bisa mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran sehingga membuat rendahnya hasil belajar siswa dan banyak siswa belum mencapai KKM. Salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning*, model ini adalah model pembelajaran berbasis permainan yang merupakan suatu model pembelajaran yang menerapkan beberapa komponen pendidikan, menyenangkan, dan permainan dalam proses belajar sehingga menciptakan suasana belajar yang nyaman, menyenangkan, dan aktif. Menurut Torrente, *game-based learning* adalah penggunaan *game* dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan.<sup>4</sup>

Berdasarkan pada pemaparan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar IPS Dikelas II Kolonel Abundjani Sekolah Dasar Alam Muara Bungo Tahun Ajaran 2022/2023”.

---

<sup>3</sup> Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Jakarta: PT Sygma Examedia Arkanleema. 2007), h.23.

<sup>4</sup> Komang Redy Winatha, Pengaruh *Game-Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar, dalam *Scholaria*, Vol. 10, No. 3, h. 200

## **B. LANDASAN TEORI**

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>5</sup> Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>5</sup>

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan di atas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

### **1) Pemahaman konsep (aspek kognitif)**

Pemahaman menurut Benjamin S. Bloom diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari.

### **2) Sikap (aspek afektif)**

Aspek afektif adalah aspek yang meliputi sikap siswa.<sup>6</sup> Menurut Lange dalam Azwar, sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respons fisik, jadi sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Afektif berhubungan dengan emosi seperti perasaan, nilai, apresiasi, motivasi, dan sikap.

### **3) Keterampilan proses (aspek psikomotor)**

Aspek psikomotorik merupakan aspek yang meliputi keterampilan siswa, atau proses pengetahuan yang banyak didasarkan dari pengembangan proses mental melalui aspek-aspek otot dan membentuk keterampilan.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 22

<sup>6</sup> Fachruddin Azmi “Pelaksanaan Pembimbing Belajar Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amal Shaleh Medan” dalam *E-Journal Universitas Islam Negeri Sumatra Utara*, Vol. 1, No. 1 Juli - Desember 2017, h. 22

<sup>7</sup> Fachruddin Azmi, *Pelaksanaan Pembimbing Belajar Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amal Shaleh Medan*, h. 23.

### **a. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Adapun yang termasuk faktor internal adalah:

- a) Jasmaniah, meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh.
- b) Psikologis, meliputi faktor intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
- c) Kelelahan, meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani

Adapun yang termasuk dalam faktor eksternal adalah:

- a) Lingkungan keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
- b) Sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah.<sup>8</sup>

## **2. Model Pembelajaran *Game based Learning***

### **a. Defenisi Model Pembelajaran *Game based Learning***

Pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) merupakan suatu model pembelajaran yang menerapkan beberapa komponen pendidikan, menyenangkan, dan permainan dalam proses belajar sehingga menciptakan suasana belajar yang nyaman, menyenangkan, dan aktif.

sehingga daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan juga cukup tinggi.<sup>9</sup>

Ada beberapa *game* yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran seperti: Perang dinding, kotak misteri, *lines and commands*, berburu harta karun, kartu tanya jawab, Manusia permen, *silent game*, dll. Adapun langkah-langkah pembelajaran dari setiap model pembelajaran adalah sebagai berikut:

#### **1) Perang Dinding**

Perang dinding adalah *game* dengan menjawab soal-soal yang ditempelkan di dinding. Kelompok yang paling banyak atau paling cepat membersihkan dinding mereka, keluar sebagai pemenang.

---

<sup>8</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, (PT. Rineka Cipta 2013), h. 54-71.

<sup>9</sup> Sunyoto Hadil Prayitno, et.al, *Mathemagic For Teaching, Belajar Itu Mudah Asal Tau Gayanya*, (Surabaya: Scopindo, 2019), h.49.

Adapun langkah-langkah pembelajarannya:

- a) Guru menempelkan pertanyaan di dinding
- b) Guru membagi kelas dalam kelompok yang ditentukan. Siswa duduk dalam kelompok.
- c) Guru meminta siswa mengamati soal di dinding tanpa bersuara. Siswa mengamati soal di dinding dengan tertib dan diam.
- d) Guru menjelaskan peraturan *game*. Siswa menyimak dan bertanya.
- e) Guru mempersilahkan siswa mulai menjawab soal dalam kelompok. Siswa mengambil soal dan menjawab soal.
- f) Siswa meminta informasi jawaban kepada guru. Guru memberikan informasi. Jika salah. Soal dikembalikan ke papan kelompok. Jika benar, siswa mengambil soal lain.
- g) Guru menghentikan kegiatan. Siswa kembali ke tempat duduk.
- h) Guru menentukan kelompok pemenang.
- i) Guru meminta kelompok kalah untuk menjelaskan soal sulit yang tidak dapat mereka kerjakan. Siswa menjelaskan kesulitan mereka.
- j) Siswa dari kelompok lain yang sudah dapat menjawab dengan benar menjelaskan kepada kelompok yang tidak bisa menyelesaikannya.<sup>10</sup>

#### **b. Tujuan dan Manfaat Model Pembelajaran *Game-Based Learning***

Tujuannya selain untuk membelajarkan siswa, permainan juga dapat digunakan untuk memperoleh beragam informasi, seperti: fakta, prinsip, proses, struktur, dan sistem yang dinamis; kemampuan dalam memecahkan masalah, pengambilan keputusan, kemampuan kerja sama, kemampuan insidental, bagaimana siswa bekerja sama dan aturan-aturan yang harus ditaati disiplin siswa.<sup>11</sup>

#### **c. Kelebihan dan Kekurangan *Game-based Learning***

Beberapa kelebihan dari model pembelajaran ini adalah siswa dapat berperan langsung dan aktif, selain itu proses belajar juga menjadi nyaman dan menyenangkan dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi kuat.

---

<sup>10</sup> Sigit Setyawan, *Kelas Asyik dengan Games: 30 games untuk pembelajaran*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2015), h. 12-15

<sup>11</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. (Jakarta: PT Raju Crafindo Persada, 2014), h. 315.

Memberi kebebasan kepada siswa dalam mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. Kelemahannya yaitu dalam model ini jika siswa terlalu banyak sulit untuk melibatkan seluruh siswa dan kelas sering kurang kondusif, gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.<sup>12</sup>

#### **d. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Bermain/Games**

Terdapat 6 (enam) langkah dalam model pembelajaran bermain :

1. Memilih *game* sesuai topik Pendidik memilih *game* yang sesuai dengan topik yang akan disampaikan.<sup>13</sup>
2. Melakukan refleksi, peserta didik melakukan refleksi dari hasil
3. Penjelasan konsep, pendidik memberikan penjelasan/konsep awal terkait dengan *game* yang akan dimainkan.
4. Menyepakati aturan, peserta didik menyepakati aturan yang disampaikan oleh pendidik.
5. Bermain *game*, peserta didik bermain *game* menggunakan alat yang ditentukan sebelumnya.
6. Merangkum pengetahuan, peserta didik merangkum pengetahuan yang didapatkan dari *game* yang telah dimainkan.

### **C. METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelas (sekolah) tempat ia mengajar dengan tekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran.<sup>14</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang ada di kelas II Kolonel Abundjani Sekolah Dasar Alam Muara Bungo serta berupaya meningkatkan profesionalisme guru melalui kegiatan pembelajaran reflektif dan kolaboratif. Adapun

---

<sup>12</sup> Sunyoto Hadil Prayitno, et.al, *Mathemagic For Teaching, Belajar Itu Mudah Asal Tau Gayanya*, h. 49-50

<sup>13</sup> Sunyoto Hadil Prayitno, et.al, *Mathemagic For Teaching, Belajar Itu Mudah Asal Tau Gayanya*, h. 49-50

<sup>14</sup> Zainal aqib, *PTK: Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2017), h.13

prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas menurut *Kemmis and Taggart* adalah (1) Perencanaan, (2) Tindakan dan Pengamatan, (3) Refleksi, dan

(4) Perencanaan Ulang dalam penelitian ini adalah model *Kemmis dan MC. Taggart*. Berikut adalah skema penelitian yang dilakukan.

Penelitian tindakan kelas ini di laksanakan di Sekolah Dasar Alam Muara Bungo Kecamatan Rimbo Tengah Kabupaten Bungo. Karena terdapat beberapa siswa hasil belajar pada mata pelajaran matematika masih rendah. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023. Waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas II Kolonel Abundjani Sekolah Dasar AlamMuara Bungo kecamatan rimbo tengah kabupaten bungo dengan jumlah siswa 17 orang, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Peneliti melaksanakan penelitian pada kemampuan hasil belajar siswa.

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **1. Hasil Penelitian**

###### **a) Hasil Penelitian Pra-siklus**

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini diawali dengan menemui kepala Sekolah Dasar Alam Muara Bungo yaitu Ustadz Jasriyanto, S.Pd.I pada tanggal 26 Juli 2022, dengan tujuan meminta izin melaksakan penelitian di sekolah yang dipimpinnya. Selanjutnya, kepala Sekolah Dasar Alam Muara Bungo mengarahkan untuk bertemu dengan guru kelas II Kolonel Abundjani Sekolah Dasar Alam Muara Bungo, yaitu Ustadzah Kenda, S.Sos. dengan maksud untuk menyampaikan tujuan penelitian.

Peneliti melakukan observasi awal tanggal 28 Juli 2022 dikelas II Kolonel Abunjani Sekolah Dasar Alam Muara Bungo pada mata pelajaran matematika materi pecahan. Hasil observasi menunjukkan siswa kurang aktif terlibat dalam mengikuti pembelajaran. Hanya ada 4,5% siswa yang bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Aktivitas tersebut membuat kegiatan pembelajaran di kelas tidak efektif,

sehingga dapat mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

### **b) Hasil Penelitian Siklus I**

Berdasarkan data pengamatan yang dianalisis oleh peneliti terhadap pelaksanaan tindakan model pembelajaran *game based learning* pada siklus I ini diperoleh informasi:

- (a) Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* tampak siswa belum terbiasa.
- (b) Siswa belum bisa mengontrol diri ketika sedang pelaksanaan model pembelajaran *game based learning*, sehingga ketika pelaksanaan model pembelajaran *game based learning* menjadi gaduh dan mengganggu kelas lain.
- (c) Masih terdapat siswa yang sulit memahami dan mengerti materi pelajaran dengan penerapan model pembelajaran *game based learning*.

Tingkat ketuntasan belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran *game based learning* dapat diketahui dengan menganalisis hasil tes yang diberikan kepada siswa.

Hasil belajar siswa pembelajaran matematika materi pecahan dengan model pembelajaran *game based learning* pada siklus I lebih baik dibandingkan dengan tes awal sebelum tindakan. Presentase Pra Siklus jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 31,2% yaitu 7 orang tuntas dan Siklus I adalah 58,8% yaitu 11 orang tuntas. Namun nilai rata-rata masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). KKM yang telah ditentukan yaitu 75.

Permasalahan yang dihadapi pada proses pelaksanaan pembelajaran siklus I, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pada umumnya siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran *game based learning*.
- 2) Peneliti belum maksimal mengontrol siswa dalam pengerjaan tugas pada *game* yang dimainkan.
- 3) Pemilihan *game* yang masih kurang tepat pada pembelajaran.
- 4) Siswa kurang fokus terhadap pembelajaran. Sebagian besar siswa cenderung tertarik dengan kegiatan dokumentasi sehingga

melupakan tugas belajarnya.

- 5) Siswa cenderung untuk ribut
- 6) Siswa masih kurang aktif menanyakan hal-hal yang bersangkutan dengan materi pelajaran.
- 7) Media pembelajaran guru kurang menarik
- 8) Hasil belajar siswa belum mencapai target, karena masih banyak nilai siswa

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I di atas, maka perencanaan ulang yang peneliti lakukan yaitu dengan memperbaiki dan meningkatkan apa saja kekurangan-kekurangan pada pembelajaran siklus I. Adapun hal-hal yang harus ditingkatkan sebagai berikut:

- 1) Mendorong siswa agar terbiasa dengan model pembelajaran *game based learning*.
- 2) Peneliti harus bisa maksimal dalam mengontrol siswa dalam pengerjaan tugas pada *game* yang dimainkan.
- 3) Pemilihan *game* yang tepat sesuai dengan materi yang di ajarkan pada proses pembelajaran.
- 4) Guru menampilkan pembelajaran yang lebih menarik sehingga siswa fokus dan tidak ribut.
- 5) Memotivasi siswa agar aktif menanyakan hal-hal yang bersangkutan dengan materi pelajaran.
- 6) Pemilihan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan materi pelajaran.
- 7) Meningkatkan hasil belajar siswa di atas KKM, yaitu 75.

#### **c) Hasil Penelitian Siklus II**

Hasil tindakan siklus II lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Siswa mengikuti pembelajaran dengan baik. Kekurangan dan kelemahan yang terjadi pada pra siklus dan siklus I juga dapat diperbaiki dan diatasi pada siklus II. Melihat hasil evaluasi pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada siklus II lebih baik dibandingkan dengan tes awal sebelum tindakan dan siklus.(I) Nilai rata-rata sudah melebihi KKM yaitu semua siswa sudah

memenuhi KKM. Untuk presentase Pra Siklus jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 31,2% yaitu 7 orang tuntas, Siklus I adalah 58,8% yaitu 11 orang tuntas dan Siklus II 100% yaitu 17 orang semua tuntas dengan kategori sangat baik.

Maka dari itu peneliti menyimpulkan penelitian ini dinyatakan berhasil karena hasil belajar semua siswa sudah melebihi KKM, yaitu 75 dan sudah melebihi indikator keberhasilan guru lebih dari 75%.<sup>15</sup> Maka dari itu tindakan diberhentikan dan penelitiannya hanya sebanyak II siklus.

## 2. Pembahasan

1. Proses Meningkatkan Hasil belajar IPS materi aku dan keluargaku di kelas II Kolonel Abundjani dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* di Sekolah Dasar Alam Muara Bungo sudah meningkat 100%. Peneliti melakukan tindakan dengan langkah-langkah yang dilakukan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang sudah dibuat per siklus dan per pertemuan, pada awal penelitian, peneliti melakukan tes awal dengan lembar soal, pada hasil tes awal atau pra siklus masih banyak siswa yang nilainya dibawah KKM, hanya ada 7 orang siswa yang tuntas presentasinya adalah 31,2%. Setelah itu peneliti melanjutkan tindakan, pada siklus I pertemuan I, Setelah peneliti dan siswa melakukan proses pembelajaran, peneliti melakukan tes untuk siklus I, hasil tes pada siklus I Pertemuan II yaitu dengan presentasi ketuntasan siswa hanya 58,8%. Untuk presentasi tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan siswa yaitu mencapai KKM dan keberhasilan guru 75%. Oleh sebab itu peneliti melakukan tindakan dengan penelitian pada siklus II untuk memperbaiki penelitian tindakan pada siklus I.
2. Peningkatan hasil belajar siswa kelas II Kolonel Abundjani Sekolah Dasar Alam Muara Bungo dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran IPS materi aku dan keluargaku bisa dilihat pada Persentase hasil belajar siswa Pra siklus, siklus I dan siklus II dari tabel dibawah ini:

---

<sup>15</sup> Zainal Aqib, *et.al*, Penelitian Tindakan Kelas, (Bandung: CV. Yrama Widya, 2019),h.41.

**Table 1**  
**Daftar Nilai Tes siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

| No                    | Nama Siswa | Pra Siklus    |     | Siklus I          |     | Siklus II |     |
|-----------------------|------------|---------------|-----|-------------------|-----|-----------|-----|
|                       |            | Nilai         | Ket | Nilai             | Ket | Nilai     | Ket |
| 1.                    | Sauqi      | 70            | TT  | 78                | T   | 80        | T   |
| 2.                    | Falih      | 70            | TT  | 65                | TT  | 78        | T   |
| 3.                    | Hafiz      | 85            | T   | 80                | T   | 85        | T   |
| 4.                    | Amar       | 73            | TT  | 80                | T   | 85        | T   |
| 5.                    | Mirza      | 84            | T   | 80                | T   | 85        | T   |
| 6.                    | Fatih      | 70            | TT  | 75                | TT  | 80        | T   |
| 7.                    | Adnan      | 70            | TT  | 78                | T   | 85        | T   |
| 8.                    | Agri       | 70            | TT  | 80                | T   | 80        | T   |
| 9.                    | Halid      | 73            | TT  | 70                | T   | 80        | T   |
| 10.                   | Khamil     | 70            | TT  | 65                | TT  | 78        | T   |
| 11.                   | Ayas       | 85            | T   | 80                | T   | 85        | T   |
| 12.                   | Inara      | 82            | T   | 80                | T   | 85        | T   |
| 13.                   | Jauza      | 73            | TT  | 80                | T   | 85        | T   |
| 14.                   | Halimah    | 85            | T   | 80                | T   | 85        | T   |
| 15.                   | Hauri      | 70            | TT  | 65                | TT  | 80        | T   |
| 16.                   | Aqifah     | 73            | TT  | 80                | T   | 85        | T   |
| 17.                   | Naima      | 85            | T   | 80                | T   | 85        | T   |
| Jumlah Siswa T        |            | 7<br>(31,2%)  | 70  | TT                | 65  | TT        | T   |
| Jumlah Siswa TT       |            | 10<br>(58,8%) |     | 5<br>(31,2%)<br>) |     | -<br>(0%) |     |
| Presentasi Ketuntasan |            | 31,2%         |     | 58,8%             |     | 100%      |     |

Keterangan:

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel diatas pada siklus I hasil belajar siswa 58,8% yaitu 11 orang tuntas dan 6 tidak tuntas , pada siklus II 100% sebanyak 17 orang semua tuntas dengan yaitu mengalami peningkatan hasil belajar dan kategori sangat baik, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa menggunakan model *game based learning* pada pembelajaran IPS materi aku dan diriku di kelas II Kolonel Abundjani Sekolah Dasar Alam Muara Bungo dikatakan berhasil, sehingga penelitian ini hanya sampai siklus II saja karena hasil belajar siswa telah meningkat dan mencapai tingkat keberhasilan yang telah ditetapkan.

#### **E. PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka peneliti menyimpulkan. Penggunaan model pembelajaran *game based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II Kolonel Abundjani Sekolah Dasar Alam Muara Bungo, hal ini terlihat dari hasil tes yang mana hasil belajar siswa telah mencapai KKM dan indikator keberhasilan guru sudah melebihi 75%. Peningkatan hasil belajar siswa pada Prasiklus sebesar 31,2% sebanyak 7 orang tuntas kategori sangat rendah, lalu siklus I yaitu 58,8% sebanyak 11 orang tuntas dengan kriteria rendah dan masih jauh dari indikator keberhasilan. Pada siklus II pertemuan II peningkatan hasil belajar siswa meningkat pada kriteria sangat baik yaitu 100% keseluruhan siswa sebanyak 17 orang tuntas dengan kategori sangat baik dan telah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan.

#### **Daftar Pustaka**

Fachruddin Azmi “Pelaksanaan Pembimbing Belajar Aspek Kognitif. Afektif dan Psikomotorik Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amal Shaleh Medan” dalam *E- Journal Universitas Islam Negeri Sumatra Utara*. Vol. 1. No. 1 Juli - Desember 2017.

- Indarti. Et.al. Digital Game Based Learning Tebak Nama Buahdan Sayuran Dalam Bahasa Inggris Dengan Model Addie. *Journal Teknik Komputer Amik BSI*. Vol. VI. No. 2. 2020.
- Kementrian Agama RI. *Al-Qur,an dan Terjemah*. (Jakarta: PT Sygma Examedia Arkanleema. 2007.
- Komang Redy Winatha. Pengaruh *Game-Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. dalam *Scholaria*.Vol.10.No. 3.
- M. Tobroni. *Belajar & Pembelajaran (Teori dan Praktik)*.Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2015.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raju Crafindo Persada. 2014.
- Sigit Setyawan. *Kelas Asyik dengan Games: 30 games untuk pembelajaran*, Jakarta: PT. Grasindo. 2015.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. PT. Rineka Cipta.2013.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2011.
- Sunyoto Hadil Prayitno.et.al *Mathemagic For Teaching. Belajar Itu Mudah Asal Tau Gayanya*. Surabaya: Scopindo. 2019.
- Wiseza, Fitria Carli. *Konsep IPS (Menuju Guru IPS Zaman Now)*. Surabaya: CV.Media Guru.2019.
- Zainal Aqib. *PTK: Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : AR- RUZZ MEDIA. 2017