

# Efektivitas Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Mendalam di Sekolah Dasar

Bagus Setiyono<sup>1</sup>, Ahmad Ilham Asmaryadi<sup>2</sup>, Wiwik Okta Susilawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Dharmas Indonesia, Indonesi

<sup>1</sup>[tiyobagussetiyono@gmail.com](mailto:tiyobagussetiyono@gmail.com), <sup>2</sup>[ilhamasmaryadi@undhari.ac.id](mailto:ilhamasmaryadi@undhari.ac.id), <sup>3</sup>[wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id](mailto:wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id)

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 01-06-2026

Disetujui: 30-07-2026

### Kata Kunci:

Game Based Learning;

Hasil Belajar;

Deep Learning

### Keywords:

Game-Based Learning;

Learning Outcomes;

Deep Learning

## ABSTRAK

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar IPAS dalam mendukung terwujudnya pembelajaran mendalam (*deep learning*) di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe One Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian adalah 18 peserta didik kelas IV SDN 06 Koto Baru, Kabupaten Dharmasraya. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pilihan ganda dan angket pembelajaran mendalam yang mencakup aspek mindful, meaningful, dan joyful learning. Analisis data menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Paired Samples T-Test. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan, dengan rata-rata nilai pretest 62,88 menjadi 85,33 pada posttest. Nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  mengindikasikan bahwa model GBL berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS serta mendukung pembelajaran mendalam di sekolah dasar.

**Abstract:** This study aims to analyze the effect of the Game-Based Learning (GBL) instructional model on students' science and social studies (IPAS) learning outcomes in supporting the realization of deep learning in primary education. This research employed a quantitative approach using a pre-experimental One Group Pretest-Posttest Design. The participants consisted of 18 fourth-grade students at SDN 06 Koto Baru, Dharmasraya Regency. Data were collected through multiple-choice tests and a learning questionnaire measuring deep learning dimensions, namely mindful, meaningful, and joyful learning. Data analysis was conducted using the Kolmogorov-Smirnov normality test and Paired Samples t-test. The findings indicate a significant improvement in students' learning outcomes, with the mean pretest score increasing from 62.88 to 85.33 in the posttest. The significance value of  $0.000 < 0.05$  confirms that the GBL model has a statistically significant effect on IPAS learning outcomes and contributes to the implementation of deep learning in primary education.



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

## A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan instrumen *fundamental* bagi kehidupan manusia yang berfungsi sebagai sarana untuk mengaktualisasikan seluruh potensi diri secara optimal, mencakup aspek intelektual, emosional, moral, spiritual, maupun sosial (Baiti et al., 2024). Pendidikan menempati posisi strategis dalam upaya membentuk sumber daya manusia berkualitas yang memiliki kapabilitas untuk beradaptasi dengan dinamika perkembangan zaman (Awaluddin, 2020). Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, meliputi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya dan masyarakat (Abd rahman BP et al., 2022).

Melalui proses pendidikan peserta didik memperoleh bekal berupa pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan yang esensial untuk menghadapi tantangan kehidupan di masa depan (Syafi'i et al., 2025). Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat *fundamental* karena menjadi fase inisiasi dalam pembentukan karakter, pola pikir, serta penyesuaian belajar peserta didik (N. Aulia & Susanti, 2021). Keberhasilan proses pembelajaran pada tingkat sekolah dasar sangat bergantung pada rancangan pengalaman belajar yang mampu mengoptimalkan hasil belajar peserta didik sejak dini. Sehingga kurikulum dan instruksi di sekolah dasar harus diarahkan pada pencapaian pembelajaran mendalam, sehingga peserta didik tidak sekadar memperoleh informasi, melainkan mampu mendalami konsep secara substantif yang terefleksi pada pencapaian akademis yang maksimal (Andayani & Madani, 2023).

Pembelajaran pada hakikatnya adalah inti dari proses pendidikan yang berlangsung melalui interaksi dinamis antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajar (Fakhrurazzi, 2018). Pembelajaran proses terstruktur yang secara sengaja dirancang oleh guru dan tertuang dalam perencanaan pembelajaran agar aktivitas belajar dapat berjalan secara efektif dan efisien (Mardicko, 2022). Pembelajaran yang ideal menitik beratkan pada bagaimana peserta didik mengonstruksi pengetahuan secara mandiri (Hopeman et al., 2022). Pembelajaran mendalam terjadi ketika peserta didik terlibat secara aktif, memahami konsep secara holistik, serta memiliki kemampuan untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan fenomena nyata, yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas hasil belajar mereka secara signifikan (Syahputra, 2024).

Kondisi ideal tersebut dalam realitasnya belum sepenuhnya terimplementasi dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar (Kartika & Arifudin, 2022). Proses instruksional masih sering didominasi oleh peran guru sebagai pusat informasi (*teacher-centered*), yang berimplikasi pada pasivitas peserta didik serta rendahnya perolehan hasil belajar. Fenomena ini menyebabkan kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan

Sosial (IPAS) (Ramadhan et al., 2023). Rendahnya keterlibatan peserta didik di dalam kelas menjadi hambatan utama dalam mewujudkan pemahaman konsep yang berakibat pada nilai hasil belajar yang belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. IPAS merupakan mata pelajaran integratif di sekolah dasar yang menggabungkan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial (Dewi et al., 2023).

Penelitian terdahulu tentang model pembelajaran *game based learning* terhadap hasil belajar IPAS untuk mewujudkan pembelajaran mendalam di sekolah telah banyak diteliti, diantaranya ; (Adhys et al., 2025; Afifah et al., 2025; S. R. Aulia et al., 2025; W. Aulia et al., 2024; Azzahwa et al., 2025; Fahrezi et al., 2020; Fasbir et al., 2025; Rahayu et al., 2024; Sa'adah et al., 2025; Utaminingsih, 2025). Farhan & Soleh, (2025) menyatakan bahwa pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka dirancang secara integratif untuk memudahkan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Pembelajaran IPAS bertujuan membantu peserta didik memahami berbagai fenomena alam, lingkungan, dan kehidupan sosial, sekaligus mengembangkan keterampilan mengamati, menanya, menalar, serta memecahkan masalah. Daniyati et al., (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan wadah penyampaian pesan instruksional dari sumber kepada penerima pesan dengan tujuan tercapainya proses pembelajaran.

Minisa et al., (2025) menjelaskan bahwa *Game-Based Learning* adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan interaktif. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi solusi inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang adaptif terhadap karakteristik peserta didik abad ke-21. Menurut Maharani et al., (2024) menyatakan bahwa teknologi pendidikan merupakan sistem yang digunakan untuk memandu proses pengajaran agar tercapai hasil belajar yang diharapkan. Salah satu strategi pembelajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi dan sesuai dengan perkembangan psikologis peserta didik sekolah dasar adalah *Game-Based Learning*. Minisa et al., (2025) menjelaskan bahwa *Game-Based Learning* adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan interaktif.

Meskipun berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa model *Game-Based Learning* berpengaruh positif, namun sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada peningkatan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar secara umum, tanpa mengkaji secara komprehensif bagaimana model tersebut dapat mendukung proses pembelajaran yang bermakna, reflektif, dan berorientasi pada pemahaman konseptual yang mendalam. Oleh karena itu, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada integrasi model *Game-Based Learning* sebagai strategi

pembelajaran inovatif untuk mewujudkan pembelajaran mendalam melalui peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik sekolah dasar dalam konteks Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar IPAS dalam mendukung terwujudnya pembelajaran mendalam (*deep learning*) di sekolah dasar.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian bertujuan mengidentifikasi serta menganalisis pengaruh penerapan model *Game Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik secara objektif melalui pengolahan data numerik. Desain penelitian yang digunakan termasuk ke dalam *pre-experimental design*, yaitu penelitian eksperimen yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol. Pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian tes awal berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda (*pretest*), kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan (*treatment*), dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*). Selisih hasil antara *pretest* dan *posttest* digunakan sebagai dasar untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan (Fauziyah & Anugraeni, 2020).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IVA SD Negeri 06 Koto Baru yang berlokasi di Kabupaten Dharmasraya, Provinsi Sumatera Barat. Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas IVA dengan jumlah 18 orang. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai kebutuhan penelitian. Pengujian validitas instrumen dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian benar-benar mampu mengukur aspek yang hendak diteliti. Uji validitas dilakukan menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson* dengan bantuan aplikasi IBM SPSS. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen. Selain itu, penelitian ini juga melakukan uji prasyarat dengan menggunakan uji nonparametrik *One Sample Kolmogorov Smirnov* dan hipotesis yaitu uji *Paired Sample Test*.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Data Hasil Belajar IPAS

Penelitian ini telah dilaksanakan di SDN 06 Koto Baru, Kabupaten Dharmasraya pada semester genap tahun ajaran 2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Jenis desain yang digunakan peneliti yaitu *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IVA yang berjumlah 18 orang sebagai satu kelompok eksperimen tunggal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar IPAS untuk mewujudkan pembelajaran mendalam (*deep learning*) peserta didik kelas IV

SDN 06 Koto Baru. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest* materi gaya di sekitar kita, serta angket untuk mengukur pilar pembelajaran mendalam yang mencakup aspek *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning*. Adapun hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*, seperti pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Pretest dan Posttest

No	Nama	Nilai	
		Pretest	Posttest
1.	AN	53	76
2.	AY	63	79
3.	AGN	76	86
4.	ANA	83	93
5.	ADA	39	80
6.	AI	53	76
7.	DH	49	83
8.	FH	79	86
9.	HA	89	93
10.	HH	79	96
11.	SO	36	79
12.	GN	79	89
13.	FN	46	76
14.	QA	73	93
15.	RH	86	96
16.	RA	33	83
17.	RU	60	86
18.	SA	56	86
Rata-rata		<b>62,88</b>	<b>85,33.</b>

Berdasarkan tabel 1. Hasil *Pritest* dan *Posttest*. Nilai rata-rata (*mean*) yang dicapai oleh kelas IVA adalah sebesar 62,88. Secara lebih rinci, sebaran data menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mampu memenuhi standar kompetensi yang diharapkan, di mana tingkat pencapaian masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 75. Identifikasi data menunjukkan adanya rentang nilai yang cukup lebar dengan nilai terendah menyentuh angka 33, yang mengindikasikan adanya kesenjangan pemahaman konsep gaya yang cukup signifikan di antara peserta didik sebelum perlakuan diberikan.

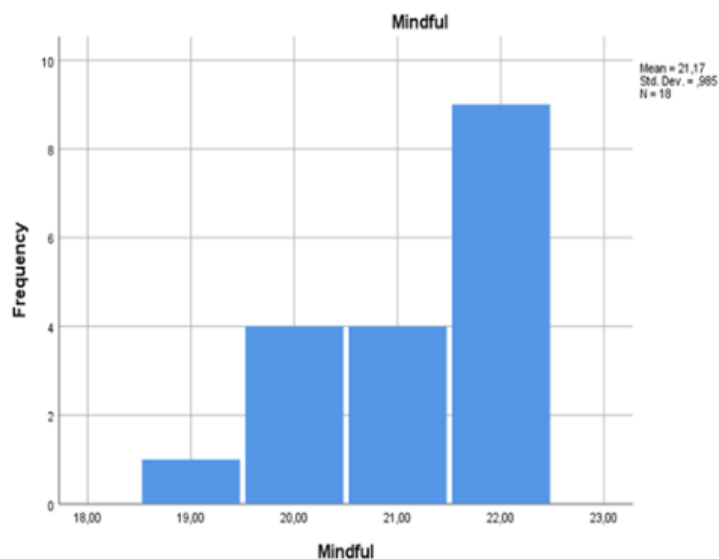
Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) berupa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* yang mengintegrasikan unsur permainan interaktif ke dalam materi gaya, hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan secara kuantitatif. Nilai rata-rata kelas pada tahap *posttest* melonjak drastis menjadi **85,33**. Pencapaian ini menandakan adanya pengaruh yang nyata dari

penggunaan model GBL dalam mengonstruksi pemahaman peserta didik. Data menunjukkan tingkat ketuntasan klasikal yang sangat memuaskan, di mana seluruh peserta didik (100%) berhasil melampaui ambang batas KKTP. Nilai terendah peserta didik mengalami kenaikan yang tajam menjadi 76, sementara nilai tertinggi mencapai skor maksimal 96. Peningkatan ini membuktikan bahwa model GBL tidak hanya mampu meningkatkan nilai rata-rata kelas, tetapi juga mampu menarik peserta didik dengan kemampuan kognitif rendah untuk mencapai standar ketuntasan belajar yang ditetapkan.

## 2. Deskripsi Data Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*)

Pengukuran terhadap hasil belajar kognitif, peneliti juga melakukan penggalan data secara komprehensif melalui penyebaran angket untuk mengukur keterwujudan pilar-pilar pembelajaran mendalam (*deep learning*) pada peserta didik kelas IVA. Instrumen angket ini dirancang untuk memotret pengalaman belajar peserta didik yang mencakup tiga dimensi utama, yaitu *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning* sebagai dampak dari penerapan model *Game Based Learning* (GBL). Berdasarkan analisis data statistik maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

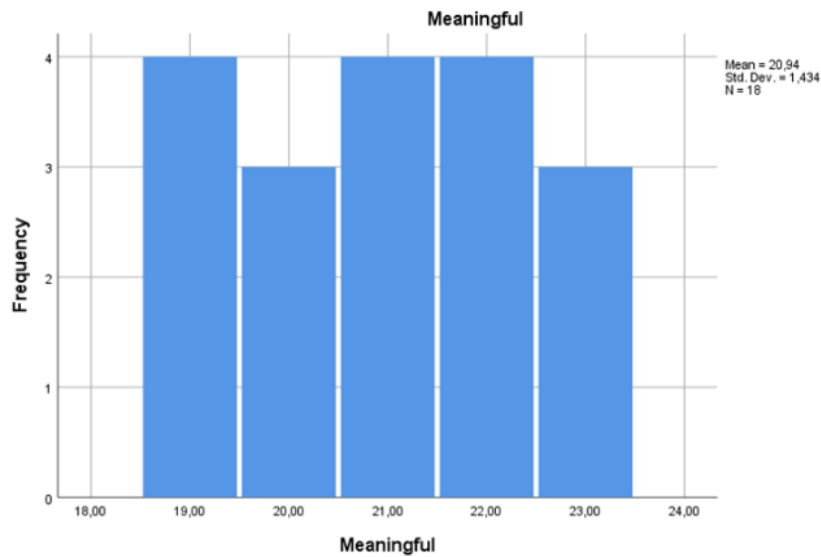
### a) *Mindful Learning* (Pembelajaran Berkesadaran)



**Gambar 1.** Data Statistik *Mindful Learning*

Gambar 1 menunjukkan bahwa indikator *mindful learning* memperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 21,17 dengan tingkat persebaran data yang cukup konsisten, ditunjukkan oleh standar deviasi sebesar 0,985. Secara lebih spesifik, data frekuensi menunjukkan tingkat keterlibatan kognitif yang sangat tinggi, di mana sebanyak 50% dari total subjek penelitian atau setara dengan 9 orang peserta didik berhasil mencapai skor maksimal yaitu 22,00. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan model GBL mampu menstimulus peserta didik untuk belajar secara sadar, fokus, dan memiliki regulasi diri yang baik dalam menghadapi tantangan permainan yang diberikan.

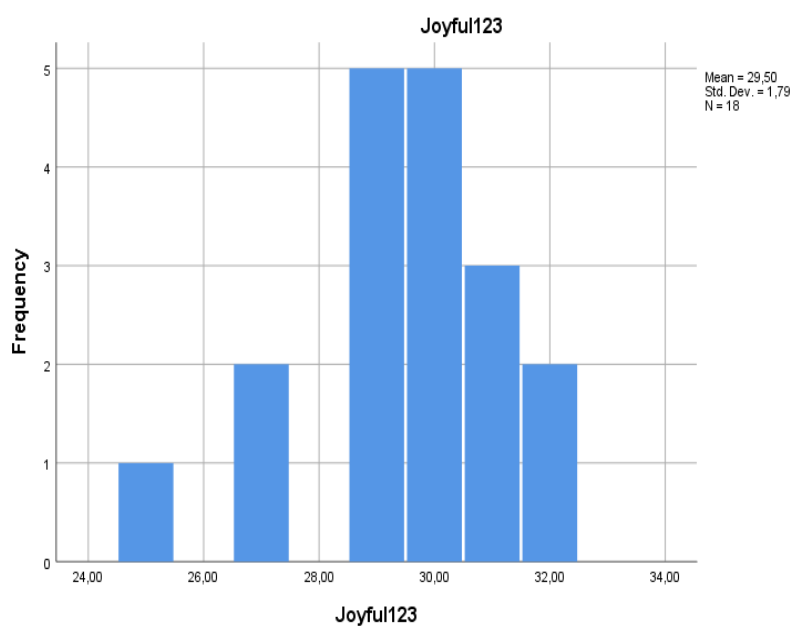
**b) *Meaningful Learning* (Pembelajaran Bermakna)**



**Gambar 2.** Data Statistik *Meaningful Learning*

Gambar 2 menunjukkan bahwa indikator *Meaningful Learning* memperoleh nilai rata-rata sebesar 20,94 dengan standar deviasi sebesar 1,434. Sebaran skor pada indikator ini mencerminkan bahwa proses konstruksi pengetahuan pada materi "*Gaya di Sekitar Kita*" berlangsung secara efektif, di mana peserta didik tidak sekadar menghafal teori namun mampu menginternalisasi konsep tersebut ke dalam struktur kognitif mereka secara bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi elemen permainan dalam GBL berhasil menjembatani pemahaman konsep abstrak menjadi lebih relevan bagi peserta didik.

**c) *Joyful Learning* (Pembelajaran Menyenangkan)**



**Gambar 3.** *Joyful Learning*

Gambar 3 menunjukkan bahwa Indikator *joyful learning* mencatatkan perolehan nilai rata-rata tertinggi dibandingkan dimensi lainnya, yakni sebesar 29,50 dengan standar deviasi 1,79. Tingginya angka rata-rata pada aspek ini menjadi bukti empiris yang kuat bahwa penerapan model GBL menciptakan atmosfer kelas yang sangat kondusif, penuh antusiasme, dan memberikan kebahagiaan belajar bagi peserta didik. Suasana belajar yang menyenangkan ini secara psikologis mampu mereduksi hambatan belajar dan kebosanan, sehingga peserta didik merasa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam seluruh rangkaian proses pembelajaran IPAS.

### 3. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum melakukan pengujian hipotesis untuk menarik kesimpulan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji persyaratan analisis guna memastikan bahwa data yang dikumpulkan memenuhi kriteria untuk diolah menggunakan statistik parametrik. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar peserta didik pada tahap *pretest* dan *posttest* terdistribusi secara normal atau tidak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji statistik *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS. Adapun hasil uji normalitas menggunakan nonparametrik test, dengan hasil seperti pada Gambar 4.

		Pretest	Posttest
N		18	18
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	62,8889	85,3333
	Std. Deviation	18,13313	6,85994
Most Extreme Differences	Absolute	,156	,146
	Positive	,096	,128
	Negative	-,156	-,146
Test Statistic		,156	,146
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>	,200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

**Gambar 4.** Uji Statistik *One-Sample Kolmogorov-Smirnov*

Berdasarkan gambar 4 Pengujian normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* untuk menentukan apakah data pretest dan posttest memiliki distribusi normal. Uji normalitas merupakan salah satu persyaratan penting sebelum melakukan analisis statistik parametrik. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (*Asymp. Sig.*) lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil pengujian, data pretest terdiri atas 18 responden dengan nilai rata-rata sebesar 62,8889 dan standar deviasi 18,13313. Nilai statistik *Kolmogorov-Smirnov* yang diperoleh sebesar 0,156 dengan nilai signifikansi sebesar 0,200. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data pretest dapat

dinyatakan berdistribusi normal. Pada data posttest jumlah responden juga sebanyak 18 orang dengan rata-rata nilai sebesar 85,3333 dan standar deviasi sebesar 6,85994. Nilai statistik *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,146 serta nilai signifikansi sebesar 0,200. Nilai tersebut menunjukkan bahwa data posttest juga berdistribusi normal karena memenuhi kriteria signifikansi lebih besar dari 0,05.

Hasil uji normalitas memperlihatkan bahwa distribusi data pada pretest dan posttest berada dalam kondisi normal. Hal ini menunjukkan bahwa sebaran data penelitian tidak mengalami penyimpangan yang berarti terhadap distribusi normal, sehingga analisis parametrik dapat diterapkan secara tepat dalam penelitian ini. Dilihat dari nilai rata-rata, terjadi peningkatan hasil dari tahap *pretest* ke *posttest*. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 62,8889 meningkat menjadi 85,3333 pada *posttest*. Peningkatan tersebut mengindikasikan adanya perubahan hasil setelah responden memperoleh perlakuan atau intervensi dalam proses penelitian. Kondisi ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan kemungkinan memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar atau kemampuan responden.

Nilai standar deviasi pada *posttest* lebih kecil dibandingkan *pretest*. Standar deviasi *pretest* sebesar 18,13313, sedangkan pada *posttest* sebesar 6,85994. Perbedaan ini menunjukkan bahwa data *posttest* memiliki tingkat keragaman yang lebih rendah sehingga hasil responden menjadi lebih homogen atau merata setelah perlakuan diberikan. Nilai statistik *Kolmogorov-Smirnov* yang relatif kecil pada kedua data juga memperkuat bahwa distribusi data mendekati distribusi normal. Hal tersebut didukung oleh nilai signifikansi sebesar 0,200 pada *pretest* maupun *posttest* yang berada di atas batas signifikansi 0,05. Secara keseluruhan, hasil pengujian mengindikasikan bahwa data penelitian telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan analisis lanjutan menggunakan statistik parametrik, seperti *paired sample t-test*, guna mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Selain itu, peningkatan rata-rata nilai *posttest* juga menunjukkan adanya indikasi efektivitas perlakuan yang diterapkan dalam penelitian.

#### **4. Uji Hipotesis**

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, peneliti melakukan uji hipotesis untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Game Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar IPAS. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan analisis *Paired Samples T-Test* untuk membandingkan rata-rata nilai sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok subjek yang sama. Adapun hasil uji *paired sample test*, seperti pada Gambar 5.

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
1	Pretest - Posttest	-22,44444	13,42177	3,16354	-29,11893	-15,76996	-7,095	17	,000

**Gambar 5.** Paired Samples T-Test

Berdasarkan Gambar 5, diperoleh nilai t-hitung sebesar -7,095 dengan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Penentuan hasil pengujian ini didasarkan pada ketentuan jika nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternative diterima. Hasil pengujian ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS dalam mewujudkan pembelajaran mendalam (*deep learning*) pada peserta didik kelas IVA SDN 06 Koto Baru. Perbedaan rata-rata yang signifikan menunjukkan bahwa intervensi melalui media permainan interaktif mampu memberikan dampak positif yang nyata terhadap pemahaman kognitif peserta didik.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas IVA SDN 06 Koto Baru, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS serta mendukung terwujudnya pembelajaran mendalam (*deep learning*). Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 62,88 pada *pretest* menjadi 85,33 pada *posttest*, dengan seluruh peserta didik mencapai ketuntasan belajar di atas KKTP yang ditetapkan. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sedangkan hasil uji *Paired Samples T-Test* memperoleh nilai signifikansi 0,000 ( $<0,05$ ), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model GBL. Selain meningkatkan aspek kognitif, model GBL juga terbukti mampu mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran mendalam melalui penguatan dimensi *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*, yang tercermin dari meningkatnya keterlibatan aktif, kemampuan menghubungkan konsep dengan pengalaman belajar, serta tingginya antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, model *Game Based Learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang sadar, bermakna, dan menyenangkan pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas model *Game Based Learning* pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, dan karakteristik peserta didik yang lebih beragam sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai implementasinya dalam berbagai konteks pembelajaran. Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol serta jumlah sampel yang lebih besar untuk meningkatkan validitas dan generalisasi hasil penelitian.

## REFERENSI

- Abd rahman BP, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun karlina, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Adhys, N., Fadhilah, N., Suprijono, A., Imron, A., & Larasati, D. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Menggunakan Media Nearpod Terhadap Capaian Pembelajaran Pengetahuan Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 33 Surabaya. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 5(2), 193-208. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/71445>
- Afifah, E., Hidayati, A., Nofri, H., & Pratiwi, R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Games Based Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 26 Rimbo Kaluang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(September). <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i03.7485>
- Afri, M. (2022). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 5482-5492.
- Andayani, T., & Madani, F. (2023). Peran Penilaian Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa di Pendidikan Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(2), 924-930. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4402>
- Aulia, N., & Susanti, A. (2021). Karakter Siswa Jenjangpendidikan Dasar. *Pej: Primaryeducationjournal*, 5(1), 24-30. <https://doi.org/https://doi.org/10.30631/pej.v5i1.77>
- Aulia, S. R., Pratiwi, D. E., & Desiningrum, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Baamboozle Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 11-21. [https://doi.org/ttps://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v9i1.4683](https://doi.org/ttps://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v9i1.4683)
- Aulia, W., Wicaksono, V. D., & Selviari. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Sistem Pencernaa Manusia Pada Siswa Kelas V Melalui Penerapan Game Based Learning. *Pendas:JurnalIlmiah Pendidikan Dasar*, 09(September). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16516>
- Awaluddin, S. (2020). Pendidikan dan Instrumen Hukumnya Dalam Pembangunan Budaya Hukum. *Jurnal Tahkim*, 125-.
- Azzahwa, A. R., Muhyani, & AMran. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas Iii Mi Nurul Huda 3 Kota Bogor. *Al Ibtidaiyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 06(02), 162-172. <https://doi.org/https://doi.org/10.46773/ibtidaiyah.v6i2.2556>
- Baiti, J. N., Rosyidah, N. H., Nur, T., & Isma, A. (2024). Pendidikan dan Lingkungan Sosial ,

- Pendidikan dan Kebudayaan , Pendidikan Sebagai Agen Perubahan. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 2, 132-145.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i6.1821>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 282-294.
- Dewi, N. L., Sukamto, & Prasetyowati, D. (2023). Analisis Hasil Asesmen Diagnostik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas Iv Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09, 4995-5008.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1127>
- Fahrezi, I., Taufiq, M., Akhwani, & Nafia'ah. (2020). Meta- Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 57.
- Fakhrurazzi. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *At-Ta'fikir: Jurnal Pendidikan, Hukum Dan Sosial Keagamaan*, XI(1), 85-99.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Farhan, M., & Soleh, D. A. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Kelas V Sekolah Dasar*. 10.
- Fasbir, N., Absar, R., & Sabillah, B. M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Hero Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10, 235-239. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i4b.3773>
- Fauziyah, H. N. E., & Anugraeni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022).. Hakikat, tujuan dan karakteristik pembelajaran IPS yang bermakna pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141-149.
- Kartika, I., & Arifudin, O. (2022). Implementasi manajemen mutu pembelajaran sebagai upaya meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 3(2), 144-157.
- Maharani, R. R., Jambi, U., Saputri, Y. D., & Jambi, U. (2024). Analisis Peran dan Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Morfol. J. Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(3), 83-90.
- Minisa, A. N., Tsabita, F., & Syam, S. P. (2025).. Analisis Penggunaan Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 3(2), 295-303.  
<https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3189>
- Rahayu, S. D., DayuKusuma, D. P., Rosniwaty, Khoroh, H., & Moeljaningsih, W. (2024). Penerapan Game Based Learning Educaplay Untuk Meningkatkan Kearifan Belajar Pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(September). <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4069>
- Ramadhan, W., Prastowo, A., & Nabres, K. J. (2023). Evaluating The Implementation Of Natural And Social Science Learning (IPAS) In The Independent Primary School Curriculum Wandri. *Jurnal Gentela Pendidikan Dasar*, 8(I), 118-139.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.22437/gentela.v8i1.24893>
- Sa'adah, N., Aditya, B., Aris, A., & Ananta, L. (2025). Implementasi Media Baamboozle dalam

- Pembelajaran Ips Kelas V Di Min 2 Ngawi. *Jurnal Program Studi PGMI*, 12, 271–276. <https://doi.org/https://doi.org/10.69896/modeling.v12i4.3071>
- Syafi'i, M., Samsudin, M., Abidin, Z., & Basarrudin, M. (2025). Evaluasi Pendidikan Sebagai Dasar Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Kompetensi. *Jurnal Akuntansi, Manajemen, dan Ilmu Pendidikan (JAMED)*, 1(4), 1–12.
- Syahputra, E. (2024). Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Journal Oof Information System and Education Development*, 2(4), 10–13. <https://doi.org/10.62386/jised.v2i4.104>
- Utaminingsih, S. (2025). Penerapan Metode Game Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Di SDN 1 Bakalan Krapyak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7, 51–62. <https://doi.org/10.34001/jtn.v7i1.8019>