

The Effect of Game-Based Learning on Students' Interest in Learning IPAS in Elementary School

Laila Shafira*

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Amal Bakti, Indonesia dinasyalbillah14@gmail.com*

Yusrizal

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Amal Bakti, Indonesia yusrizaldns@gmail.com

Fauzi

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Amal Bakti, Indonesia

Abstract: This study aims to analyze the effect of Game-Based Learning on students' interest in learning Natural and Social Sciences (IPAS) in the fourth grade of elementary school. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method and a non-equivalent control group design. The study involved students in the experimental class who received instruction using Game-Based Learning and students in the control class who followed conventional instruction. Data on learning interest were collected through a questionnaire covering indicators of enjoyment, attention, interest in IPAS material, as well as student activity and participation. The data were analyzed using descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, and an independent samples *t*-test. The results showed that the average learning interest in the experimental class increased from 63 on the pretest to 72 on the posttest, while that of the control class increased from 62 to 63. The hypothesis test results indicated that the *p*-value was $0.007 < 0.05$. Thus, Game-Based Learning has a significant effect on students' interest in learning and can be used as an alternative for IPAS instruction that is more active, engaging, and enjoyable.

Keywords: Game-based learning, interest in learning, IPAS, elementary school

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *Game-Based Learning* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen dan desain *non-equivalent control group*. Penelitian melibatkan siswa kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan *Game-Based Learning* dan siswa kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Data minat belajar dikumpulkan melalui angket yang mencakup indikator perasaan senang, perhatian, ketertarikan terhadap materi IPAS, serta keaktifan dan partisipasi siswa. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan *Independent Sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar kelas eksperimen meningkat dari 63 pada *pretest* menjadi 72 pada *posttest*, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 62 menjadi 63. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai $t = 2,812$ dengan signifikansi $0,007 < 0,05$. Dengan demikian, *Game-Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa dan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPAS yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan.

Kata kunci: Game based learning, minat belajar, IPAS, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan transformasi pendidikan menuntut proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar kebutuhan tersebut menjadi semakin penting karena peserta didik cenderung memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap aktivitas yang melibatkan permainan, interaksi, gerak, visualisasi, serta pengalaman langsung (Maulidia & Muthi, 2025). Sebaliknya, pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan pemberian tugas secara rutin, berpotensi menimbulkan kejenuhan dan menurunkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran

(Mutia et al., 2025). Kondisi tersebut menuntut guru untuk mengembangkan dan menerapkan metode pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus tetap berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Salah satu aspek penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah minat belajar peserta didik (Yusrizal et al., 2019). Minat belajar merupakan kecenderungan psikologis yang ditunjukkan melalui perhatian, ketertarikan, rasa ingin tahu, keterlibatan, motivasi, serta kesungguhan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Iliza & Hanif, 2025). Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan konsentrasi yang lebih baik, aktif bertanya dan berdiskusi, antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, serta memiliki dorongan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat ditunjukkan melalui perilaku pasif, mudah teralihkan, cepat merasa bosan, kurang antusias, dan rendahnya keterlibatan selama pembelajaran. Dalam skripsi ini, indikator minat belajar mencakup perhatian, ketertarikan, keterlibatan, motivasi, dan ketekunan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Minat belajar tidak terbentuk secara mandiri, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor eksternal yang berperan penting adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pemilihan metode yang tepat dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi, sedangkan metode yang monoton dapat mengurangi perhatian dan antusiasme mereka. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik agar mereka memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Kebutuhan tersebut semakin relevan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar.

IPAS merupakan mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam satu kesatuan pembelajaran (Fatmawati et al., 2026). Mata pelajaran ini bertujuan membantu peserta didik memahami fenomena alam, lingkungan, kehidupan sosial, serta hubungan manusia dengan lingkungan di sekitarnya. Materi IPAS kelas IV mencakup berbagai topik, seperti makhluk hidup dan lingkungannya, energi dan perubahannya, bumi dan alam semesta, materi dan sifatnya, kehidupan sosial, keragaman budaya, aktivitas ekonomi, serta berbagai peristiwa dalam kehidupan. Karakteristik materi tersebut menuntut peserta didik tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga memahami konsep dan menghubungkannya dengan pengalaman nyata.

Pembelajaran IPAS masih menghadapi sejumlah permasalahan. Beberapa konsep IPAS bersifat abstrak sehingga memerlukan pengalaman konkret, visualisasi, dan aktivitas eksploratif agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik kelas IV (Nugraheni et al., 2026). Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang berpusat pada guru dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, kondisi pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 054931 Batu Melenggang masih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional sehingga keterlibatan dan minat belajar peserta didik belum optimal. Permasalahan tersebut ditunjukkan melalui kurangnya fokus,

rendahnya partisipasi aktif dalam pembelajaran, serta kurangnya antusiasme peserta didik dalam menyelesaikan tugas.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Game-Based Learning* (GBL). *Game-Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang mengintegrasikan tujuan dan materi pembelajaran ke dalam aktivitas permainan (Dela et al., 2025; Ningsi et al., 2024; Wulandari & Safitri, 2024). Dalam penerapannya, GBL dapat memanfaatkan berbagai elemen permainan, seperti tantangan, kompetisi, poin, level, penghargaan, umpan balik, dan kolaborasi. Pendekatan ini tidak menempatkan permainan hanya sebagai hiburan, melainkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang dirancang untuk mendorong peserta didik berinteraksi secara aktif dengan materi (Wibawa et al., 2021). GBL juga menempatkan peserta didik sebagai partisipan aktif dalam pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar melalui pengalaman yang lebih menarik dan menyenangkan.

Karakteristik GBL memiliki keterkaitan yang kuat dengan upaya meningkatkan minat belajar. Elemen tantangan, poin, penghargaan, dan kompetisi sehat dapat memunculkan rasa ingin tahu serta antusiasme peserta didik. Interaksi yang terjadi selama permainan juga dapat meningkatkan keterlibatan, sedangkan pemberian umpan balik secara langsung mendorong peserta didik untuk terus mencoba dan memperbaiki pemahamannya. Dalam pembelajaran IPAS, penggunaan GBL menjadi relevan karena berbagai konsep abstrak dapat disajikan melalui pengalaman yang lebih konkret dan interaktif. Konsep seperti siklus air, rantai makanan, maupun hubungan antarorganisme, misalnya, dapat divisualisasikan melalui permainan atau simulasi sehingga peserta didik tidak hanya menerima penjelasan secara verbal.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan potensi *Game-Based Learning* dalam meningkatkan berbagai aspek pembelajaran. Dalam penelitian Sembiring & Butar-Butar (2024) menemukan bahwa penggunaan GBL memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPA. Azzahwa et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan GBL dapat meningkatkan ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran IPA. Sementara itu, Dela et al. (2025) menemukan pengaruh positif *Game-Based Learning* berbantuan Baamboozle terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV, sedangkan Lubis et al. (2022) menunjukkan pengaruh GBL terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPA. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa GBL memiliki potensi untuk mendukung dimensi afektif maupun kognitif dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan *Game-Based Learning* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar serta mengetahui perbedaan minat belajar antara peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan *Game-Based Learning* dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas *Game-Based Learning* sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen (*quasi-experimental research*). Desain yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*, yaitu melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, terdiri atas kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV B sebagai kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*). Kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa penerapan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran IPAS, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen (IV A)	O ₁	X	O ₂
Kontrol (IV B)	O ₃	–	O ₄

Keterangan:

O₁ = *pretest* kelompok eksperimen

O₂ = *posttest* kelompok eksperimen

O₃ = *pretest* kelompok kontrol

O₄ = *posttest* kelompok kontrol

X = pembelajaran menggunakan *Game-Based Learning*

– = pembelajaran menggunakan metode konvensional

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 054931 Batu Melenggang, Desa Batu Melenggang, Kecamatan Hinai, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara, pada Februari - Maret 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling* jenuh karena seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Sampel terdiri atas dua kelas dengan jumlah keseluruhan 40 siswa. Kelas IV A berperan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas IV B sebagai kelompok kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Game-Based Learning*, sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur minat belajar siswa, sedangkan observasi digunakan untuk mengamati aktivitas dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa jumlah siswa, daftar nama siswa, dan catatan kegiatan pembelajaran. Angket menggunakan skala Likert empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Minat Belajar

No.	Indikator	Dasar Teori	Jumlah
1	Perasaan senang terhadap pembelajaran IPAS	Azzahwa et al. (2025)	5
2	Perhatian siswa selama pembelajaran	Azzahwa et al. (2025)	5
3	Keterarikan terhadap materi IPAS	Fatimah et al. (2024)	5
4	Keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran	Sembiring & Butar-Butar (2024)	5

Total	20
-------	----

Instrumen terdiri atas 20 butir pernyataan, yaitu 12 pernyataan positif dan 8 pernyataan negatif. Pada pernyataan positif, skor SS = 4, S = 3, TS = 2, dan STS = 1, sedangkan pada pernyataan negatif pemberian skor dilakukan secara terbalik, yaitu SS = 1, S = 2, TS = 3, dan STS = 4.

Validitas instrumen diuji menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*, sedangkan reliabilitas instrumen diuji menggunakan *Cronbach's Alpha*. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test*. Pengujian tersebut digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya perbedaan minat belajar antara siswa yang memperoleh pembelajaran *Game-Based Learning* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian diperoleh dari pengukuran minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa penerapan *Game-Based Learning*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran tanpa penerapan metode tersebut. Berdasarkan data pada Bab IV, masing-masing kelompok terdiri atas 30 siswa. Pengukuran dilakukan menggunakan angket minat belajar pada tahap *pretest* dan *posttest*. Ringkasan statistik deskriptif hasil pengukuran disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Minat Belajar Siswa

Kelompok	Pengukuran	N	X Min	X Maks	Rata-rata	SD	Varians
Eksperimen	Pretest	30	34	99	63	15,68	245,81
Eksperimen	Posttest	30	34	99	72	12,91	166,57
Kontrol	Pretest	30	38	97	62	14,53	211,17
Kontrol	Posttest	30	36	95	63	12,95	167,72

Pada tahap *pretest*, kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata sebesar 63, dengan skor minimum 34 dan maksimum 99. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh skor rata-rata sebesar 62, dengan skor minimum 38 dan maksimum 97. Kedekatan rata-rata awal kedua kelompok menunjukkan bahwa kondisi minat belajar sebelum pelaksanaan pembelajaran relatif tidak jauh berbeda.

Setelah penerapan *Game-Based Learning*, rata-rata minat belajar pada kelas eksperimen meningkat menjadi 72, dengan median 71 dan modus 74. Sebaliknya, kelas kontrol memperoleh rata-rata *posttest* sebesar 63, median 64, dan modus 68. Dengan demikian, berdasarkan nilai rata-rata yang dibulatkan dalam Bab IV, kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 9 poin dari *pretest* ke *posttest*, sedangkan kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 1 poin. Perubahan tersebut memberikan indikasi awal bahwa penerapan *Game-Based Learning* berkaitan dengan peningkatan minat belajar yang lebih besar dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol.

Distribusi skor *posttest* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa frekuensi terbesar terdapat pada interval 67–77, yaitu sebanyak 10 siswa atau 33%. Sebanyak 6 siswa (20%) memperoleh skor pada interval 78–88 dan 4 siswa (13%) berada

pada interval 89–99. Sementara itu, pada kelas kontrol frekuensi terbesar berada pada interval 56–65 dan 66–75, masing-masing sebanyak 8 siswa atau 27%. Distribusi tersebut menunjukkan adanya kecenderungan skor minat belajar yang lebih tinggi pada kelompok yang memperoleh pembelajaran berbasis permainan.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Skor Posttest Minat Belajar

Kelas Eksperimen	Frekuensi	Persentase	Kelas Kontrol	Frekuensi	Persentase
34–44	1	3%	36–45	3	10%
45–55	2	7%	46–55	5	17%
56–66	7	23%	56–65	8	27%
67–77	10	33%	66–75	8	27%
78–88	6	20%	76–85	5	17%
89–99	4	13%	86–95	1	3%
Total	30	100%	Total	30	100%

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data *posttest* terlebih dahulu diuji untuk mengetahui pemenuhan asumsi normalitas dan homogenitas. Uji normalitas menggunakan *Kolmogorov–Smirnov* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,200 pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data *posttest* kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal. Hasil *Shapiro–Wilk* juga menunjukkan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,871 dan 0,962, yang memperkuat terpenuhinya asumsi normalitas.

Uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* berdasarkan nilai rata-rata menghasilkan statistik Levene sebesar 0,035 dengan signifikansi 0,853. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, varians data *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dinyatakan homogen.

Tabel 5. Ringkasan Uji Prasyarat Analisis

Uji	Kelompok/Dasar Pengujian	Statistik	Sig.	Keterangan
Normalitas Shapiro–Wilk	Eksperimen	0,982	0,871	Normal
Normalitas Shapiro–Wilk	Kontrol	0,987	0,962	Normal
Homogenitas Levene	Berdasarkan Mean	0,035	0,853	Homogen

Setelah asumsi normalitas dan homogenitas terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-test* terhadap skor *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pengujian menunjukkan nilai $t = 2,812$ dengan derajat kebebasan (df) sebesar 58 dan nilai signifikansi dua arah (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,007. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selisih rata-rata (*mean difference*) kedua kelompok sebesar 9,40 dengan *standard error difference* sebesar 3,34226. Interval kepercayaan 95% terhadap selisih rata-rata berada pada rentang 2,70973 hingga 16,09027.

Tabel 6. Hasil Independent Sample t-test Skor Posttest Minat Belajar

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Karakter Siswa	Equal variances assumed	.035	.853	2.812	58	.007	9.40000	3.34226	2.70973	16.09027
	Equal variances not assumed			2.812	58.000	.007	9.40000	3.34226	2.70973	16.09027

Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan *Game-Based Learning* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol memperlihatkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 054931 Batumelenggang.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 054931 Batumelenggang. Hal tersebut terlihat dari peningkatan rata-rata minat belajar pada kelas eksperimen, yaitu dari 63 pada *pretest* menjadi 72 pada *posttest*. Sementara itu, kelas kontrol hanya mengalami perubahan rata-rata dari 62 menjadi 63. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis permainan mengalami peningkatan minat belajar yang lebih besar dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil *Independent Sample t-test* yang menghasilkan nilai $t = 2,812$, $df = 58$, dan nilai signifikansi sebesar 0,007. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selisih rata-rata kedua kelompok sebesar 9,40 juga menunjukkan bahwa kelas yang memperoleh perlakuan *Game-Based Learning* memiliki tingkat minat belajar yang lebih tinggi.

Peningkatan minat belajar tersebut dapat dikaitkan dengan karakteristik *Game-Based Learning* yang mengintegrasikan materi pembelajaran dengan aktivitas permainan. Melalui kegiatan permainan, siswa memperoleh kesempatan untuk terlibat secara aktif, berinteraksi dengan teman, menghadapi tantangan, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Kondisi ini sesuai dengan indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian, yaitu perasaan senang terhadap pembelajaran IPAS, perhatian selama pembelajaran, ketertarikan terhadap materi, serta keaktifan dan partisipasi siswa. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berfungsi sebagai variasi aktivitas, tetapi juga menjadi sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Br Sembiring dan Butar-Butar (2024) yang menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* memberikan pengaruh

terhadap minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPA. Temuan ini juga mendukung penelitian Azzahwa et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan GBL dapat meningkatkan rasa ingin tahu, perhatian, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu Khaerunnisa et al. (2022) juga melaporkan bahwa penerapan metode berbasis permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan hasil tersebut, *Game-Based Learning* dapat dipandang sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran IPAS yang mampu menciptakan suasana belajar lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Penerapan permainan yang tetap diarahkan pada tujuan pembelajaran memungkinkan siswa lebih fokus dan terlibat sehingga minat mereka terhadap pembelajaran IPAS dapat meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan *Game-Based Learning* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 054931 Batumelenggang. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata minat belajar pada kelas eksperimen dari 63 pada *pretest* menjadi 72 pada *posttest*, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 62 menjadi 63. Hasil *Independent Sample t-test* juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,007 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, *Game-Based Learning* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar IPAS yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa sekolah dasar.

REFERENSI

- Azzahwa, A. R., Muhyani, M., & Amran, A. (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*, 6(2), 162–172.
- Dela, S. A., Prasetyo, T., & Muhdiyati, I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(3), 511–524. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v4i3.1668>
- Fatmawati, F., Yus, A., Sriadhi, S., & Yusrizal, Y. (2026). The Integration of Natural Environment into Android-Based Thematic Learning Models: Enhancing Elementary School Students' Learning Outcomes in Science and Social Studies (IPAS). *International Journal of Special Education*, 41(13s SE-General), 381–397. <https://www.internationalsped.com/index.php/ijse/article/view/4177>
- Iliza, I. N., & Hanif, M. (2025). Membangun Minat Dan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3), 700–708.
- Khaerunnisa, K., Latri, L., Lestari, L., & Hasan, H. (2022). Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(3), 516–520.
- Lubis, F. A., Lubis, K. N., & Anas, N. (2022). Pengaruh Game Based Learning

- (GBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 060811 Medan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(2), 2816–2826.
- Maulidia, I., & Muthi, I. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa SD. *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 3(4), 10–24.
- Mutia, N., Najmilah, T., Sismia, Z., Ramadhani, K. R., & Suryapuspita, A. (2025). Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Ceramah dan Digital. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2514–2520.
- Ningsi, P. J., Mudinillah, A., & Malinda, T. (2024). Implementasi Game-Based Learning Yang Inovatif dan Kreatif Untuk Menumbuhkan Semangat Belajar Bahasa Arab Siswa. *Proceedings Series of Educational Studies*, 144–152.
- Nugraheni, I. A., Puspitasari, N., & Legowo, Y. A. S. (2026). Pengembangan Media Pop-Up Book Bercerita pada Mata Pelajaran IPAS, Siswa Kelas IV SD Negeri Genikan. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(2), 1066–1079.
- Sembiring, N. N. B., & Butar-Butar, S. N. U. (2024). Pengaruh Metode Game Based Learning terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD 040547 Laubaleng. *Jurnal Pendidikan-Media, Strategi & Metode*, 1(2), 47–52.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22.
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 34–41.
- Yusrizal, Y., Hajar, I., & Tanjung, S. (2019). Analysis of Elementary School Teachers' Ability in Using ICT Media and Its Impact on the Interest to Learn of Students in Banda Aceh. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(3), 45–57.