

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin

Volume 3, Nomor 7, Agustus 2025, P. 18-22

E-ISSN: 2986-6340

Licensed by CC BY-SA 4.0

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.16788506>

Penggunaan Media Game Gamilab Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sdn Gambut 1

Halimatus Sadiyah¹, Jumiati², Muhammad Iqbal Ansari³

¹²³Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia

Email: halimahh021120@gmail.com, jumiati.jumi88@gmail.com, Muhammadiqbalansari13@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dirancang untuk mengidentifikasi sejauh mana pemanfaatan media permainan daring Gamilab pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dapat meningkatkan pencapaian belajar siswa kelas V di SDN Gambut 1. Pendekatan yang dipilih adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan melibatkan tiga puluh anak kelas V B sebagai subjek penelitian. Pada fase observasi awal, guru yang menggunakan media Gamilab memperoleh skor aktivitas sebesar 78,75 % pada siklus I. Setelah diberikan kesempatan untuk memperbaiki praktik mengajar dan mengintegrasikan permainan secara lebih intensif, skor tersebut naik menjadi 89,30 % pada siklus II. Perbandingan rata-rata nilai belajar siswa antara siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan; pada siklus I rata-rata nilai tercatat 63 %, sementara pada siklus II meningkat menjadi 78 %, menandakan kenaikan 15 poin persentase. Selanjutnya, tingkat ketuntasan tes tulis juga menunjukkan pertumbuhan: pada siklus I hanya 70 % siswa yang mencapai standar kelulusan, namun pada siklus II angka ini melonjak menjadi 87 %, menandakan peningkatan 17 %. Dari temuan-temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa integrasi media Game Gamilab dalam proses belajar-mengajar IPAS memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran, meningkatkan keterlibatan guru, mengangkat prestasi akademik siswa, serta memperbesar persentase peserta didik yang berhasil melewati ujian secara memuaskan.

Kata Kunci : *Media Game Gamilab, IPAS, Hasil Belajar*

Abstract

This study was designed to identify the extent to which the utilization of gaming media from Gamilab on the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) can improve the learning achievement of grade V students in SDN Gambut 1 as research subjects. In the preliminary observation phase, teachers using Gamilab media obtained an activity score of 78.75% in cycle I. After being given the opportunity to improve their teaching practice and integrate games more intensively, the score rose to 89.30% in cycle II. The comparison of mean-scores of students between cycle I and cycle II showed a significant improvement; in cycle I the mean-value recorded was 63%, while in cycle II it increased to 78%, signifying an increase of 15 percentage points. Further, the written test pass rate also showed growth: in cycle I only 70% of students achieved graduation standards, however in cycle II this figure jumped to 87%, signifying an increase of 17%. From the findings it can be concluded that the integration of Game Gamilab media in the learning-teaching process of IPAS positively impacts the quality of learning, improves teacher engagement, lifts students academic achievement, as well as increases the percentage of successfully qualified learners.

Keywords : *Gamilab Game Media, IPAS, Learning Outcomes*

Article Info

Received date: 25 July 2025

Revised date: 27 July 2025

Accepted date: 10 August 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang direncanakan untuk mengembangkan kemampuan seseorang. Melalui metode pendidikan yang efisien, berbagai informasi baru dapat diberikan, yang pada akhirnya dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas untuk memajukan bangsa dan meningkatkan taraf hidup. Pendidikan yang baik berfungsi sebagai fondasi bagi setiap negara, berkontribusi pada pembentukan sikap individu atau kelompok dalam proses pematangan manusia melalui pengajaran serta pelatihan keterampilan.

Guru sering kali dianggap sebagai pilar penting dalam proses belajar, berkontribusi secara signifikan dalam pengembangan sumber daya manusia di bidang pembangunan. Seorang guru bisa dianggap sebagai pelopor dalam dunia pendidikan, sebab segala jenis kebijakan dan program pendidikan pada akhirnya ditentukan oleh Tingkat profesionalisme guru dalam melaksanakan tanggung jawabnya (Anwar, 2022).

Gamilab merupakan salah satu Game berbasis edukasi. Gamilab merupakan platform edukasi yang bisa mencipta dan mencari permainan yang mudah, menyenangkan dan mendidik. Gamilab memakai elemen permainan guna memotivasi dan melibatkan pemain untuk belajar (Siti Fairuz Mahmud, 2023), dengan Gamilab pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan menarik minat bagi peserta didik.

Beberapa masalah yang muncul dalam proses belajar mengajar IPAS di kelas V SDN Gambut 1 adalah peserta didik kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar dan lebih bersikap pasif saat menerima peserta didik dari guru, karena pengajar hanya memanfaatkan metode ceramah. Metode ceramah merupakan salah satu pendekatan pembelajaran klasik yang telah dipakai sebagai alat komunikasi verbal antara guru dan peserta didik. Selain itu, metode ini cenderung lebih memfokuskan pada partisipasi guru dibandingkan dengan peserta didik.

Peserta didik berperan penting dalam proses pembelajaran, karena merekalah yang menjadi fokus utama pembelajaran di kelas. Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan peneliti dengan guru di SDN Gambut 1, rendahnya nilai yang dialami oleh peserta didik V dalam pembelajaran IPAS di sekolah tersebut disebabkan oleh faktor-faktor internal dari diri mereka sendiri, seperti kurangnya penguasaan terhadap materi dan motivasi belajar yang masih minim, serta faktor eksternal, seperti kurangnya perhatian dan bimbingan dari orang tua di rumah. Situasi ini mendorong pendidik, orang tua, atau orang dewasa yang dekat dengan peserta didik untuk memberikan dukungan dan pendampingan supaya mereka dapat memperbaiki hasil belajar mereka.

Berdasarkan hal di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih mendalam terkait “Penggunaan Media Game Gamilab pada Mata Pelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas V SDN Gambut 1”

Media pembelajaran berbasis Game merupakan bentuk inovasi dalam pendidikan yang memadukan elemen permainan dengan tujuan instruksional. Media ini tidak hanya dirancang untuk menghibur, tetapi juga memberikan pembelajaran yang bermakna melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam aktivitas yang menyenangkan, penuh tantangan, dan terstruktur. Menurut Oktarina, media Game mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta membentuk suasana belajar yang lebih aktif dan produktif di kelas dasar (Oktaria, 2021). Media Game Gamilab merupakan salah satu media pembelajaran di masa sekarang yang menggunakan teknologi digital, yang sekarang makin banyak mendapat perhatian dari para pendidik di setiap jenjang Pendidikan (Camelia, 2020). Media Game Gamilab ini juga akan membuat peserta didik lebih bersemangat saat belajar dan dapat memberikan kesan positif bagi peserta didik dan membantu mereka dalam memecahkan masalah-masalah yang sulit. Penerapan komponen-komponen Game Gamilab secara umum dapat memberikan pendampingan kepada peserta didik dari tiga perspektif dasar, yaitu kognitif, emosional, dan sosial (Muhammad Fajar&Miati Rachmawati, 2024).

Gamilab merupakan alat yang menarik dan sesuai dengan program pembelajaran, serta dapat menjadikan suatu aset berharga dalam media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Di dalam aplikasi ini terdapat banyak hasil game yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat dijadikan referensi. Gamilab dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring dalam zaman ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terdiri dari empat fase utama: perencanaan, aksi (atau pelaksanaan), pengamatan, serta refleksi. Konsep PTK pertama kali dikemukakan oleh Kurt Lewin, yang menjelaskan bahwa setiap tindakan berulang dalam bentuk siklus. Langkah-langkah spesifik dalam model ini meliputi: 1. Menyusun rencana (planning). Pada tahap ini peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mengorganisir sarana-prasarana yang diperlukan di dalam kelas, serta menyiapkan instrumen pencatatan dan analisis data terkait proses dan hasil tindakan. 2. Melaksanakan aksi. Peneliti mengimplementasikan RPP yang telah dirancang dalam situasi nyata, mencakup kegiatan pembuka, inti, dan penutup. 3. Melakukan pengamatan. Peneliti mengamati perilaku siswa selama proses belajar, memantau diskusi atau kerja kelompok, serta menilai sejauh mana tiap peserta didik memahami materi sesuai tujuan PTK. 4. Melakukan refleksi. Pada fase ini peneliti merekam dan menilai hasil pengamatan, menganalisis pencapaian pembelajaran, serta mencatat kelemahan-kelemahan yang perlu diperbaiki untuk perencanaan siklus berikutnya, sampai tujuan PTK tercapai.

Penelitian ini dilakukan pada SDN 1 Gambut yang terletak Jl. Pemajatan Kelurahan Gambut Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar. Subjek penelitian adalah suatu yang dijadikan bahan atau sasaran dalam sebuah penelitian yaitu peserta didik kelas VB SDN Gambut 1 yang berjumlah 30 orang, terdiri dari 17 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media Game Gamilab dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata IPAS kelas VB SDN Gambut 1. Hal ini dapat dilihat pada setiap siklus perpertemuan yaitu:

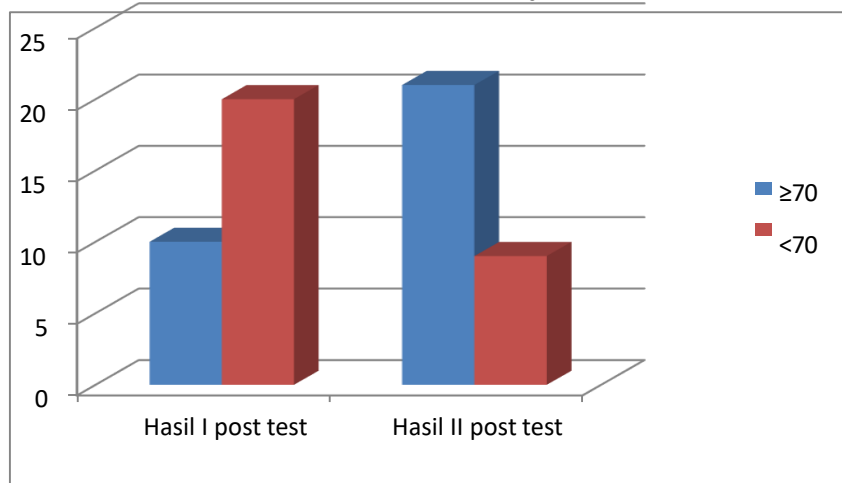
Tabel 1. Presentase Penggunaan Media Game Gamilab pada Kegiatan Pembelajaran

Indikator	Pertemuan I	Pertemuan II	Mean	Keterangan
A. Pembukaan Pembelajaran	3	4	3,5	B
1. Guru memberikan salam dan mengajak peserta didik berdo'a menurut agama dan kepercayaan masing-masing.	4	4	4	SB
2. Memberikan apersepsi dengan memberikan <i>ice breaking</i>				
3. Mengarahkan peserta didik tentang materi yang akan disampaikan	3	3	3	B
4. Mengarahkan peserta didik untuk menggunakan buku-buku yang relevan	2	3	2,5	C
B. Kegiatan Inti				
1. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang ingin dicapai	3	4	3,5	B
2. Melaksanakan pembelajaran secara runtut	3	3	3	B
3. Menguasai kelas	2	3	2,5	C
4. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan	4	3	3,5	B
5. Penguasaan materi peserta didik	3	3	3	B
6. Menggunakan media yang efektif dan efisien	4	4	4	SB
7. Melaksanakan penggunaan media gamilab sesuai dengan yang direncanakan	4	4	4	SB
8. Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media	3	4	3,5	B
9. Menghasilkan pesan yang menarik	2	2	2	C
10. Menunjukkan sikap terbuka dan respon peserta didik	2	3	2,5	C
11. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam belajar	3	3	3	B
12. Memantau proses belajar peserta didik	3	4	3,5	B
13. Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik, dan benar.	3	3	3	B
C. Penutup				
1. Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan peserta didik	3	3	3	B
2. Melaksanakan tindak lanjut dengan	3	3	3	B

memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai bagian remidi/pengayaan	4	4	4	SB
3. Menutup dengan salam				
Jumlah	61	67	63	
Persentase	76,25%	83,75%	78,75%	

Terlihat bahwa adanya kenaikan rata-rata aktivitas guru. Pada pertemuan I, nilai yang diperoleh adalah 76,35%, dan angka ini naik menjadi 83,75% pada pertemuan II. Setiap pertemuan menunjukkan peningkatan pada akhir siklus I.

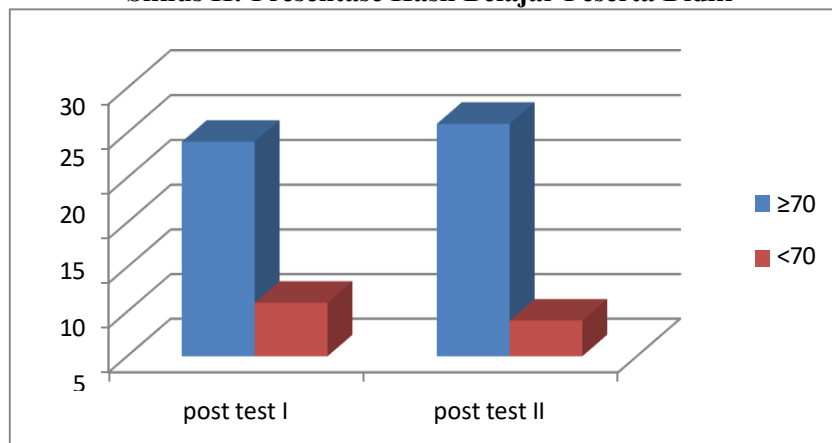
Siklus 1 : Presentase Hasil Belajar Peserta didik



Diambil kesimpulan bahwa para peserta didik yang telah mencapai standar kelulusan di atas Kktp terlihat dari hasil post test 1 dengan total 30 peserta didik. Dari jumlah tersebut, terdapat 10 peserta didik yang meraih nilai ≥ 70 , yang berarti persentasenya mencapai 33%. Selanjutnya, dilakukan tindakan tambahan dan dilaksanakan post test ke II dengan peserta yang sama jumlahnya, yaitu 30 siswa atau peserta didik. Kemudian untuk post test ke II ini, siswa atau peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 70 berjumlah 21 orang, sehingga persentasenya mencapai 70%.

Sementara itu, ada 20 peserta didik atau siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 dan dinyatakan tidak lulus pada post test I, yang berarti sekitar 65% dari total peserta didik. Setelah intervensi dilakukan, jumlah peserta didik yang masih tidak lulus pada post test ke II berkurang menjadi 9 siswa atau peserta didik, dengan persentase 30%.

Siklus II: Presentase Hasil Belajar Peserta Didik



Peserta didik yang memperlihatkan hasil dari tes akhir I dan tes akhir II dalam siklus kedua. Pada tes akhir sesi pertama, dari 30 peserta didik, terdapat 24 peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 70 , yang berarti persentasenya adalah 80%. Selanjutnya, pada pertemuan kedua dilakukan post test lagi, dari total 30 peserta didik, 26 peserta didik berhasil memperoleh nilai ≥ 70 , sehingga persentase ketuntasan meningkat menjadi 87% dengan peningkatan sebesar 7%.

Sementara itu, terdapat 6 peserta didik yang memperoleh nilai di bawah 70 dan dianggap belum lulus pada ujian akhir I, yang setara dengan 20%. Setelah pertemuan kedua selesai, jumlah peserta didik yang belum tuntas menurun menjadi 4 peserta didik, yang berarti 13%, yang menunjukkan penurunan sebesar 7% antara ujian akhir I dan ujian akhir II.

SIMPULAN

Integrasi media Game Gamilab dalam proses pembelajaran IPAS pada kelas V B SDN Gambut I dapat menambah tingkat keberhasilan belajar siswa. Penelitian yang kami lakukan mengidentifikasi tiga poin penting:

1. Observasi aktivitas mengajar menunjukkan bahwa guru yang memakai Gamilab memperoleh skor 78,75 % pada siklus I, yang kemudian meningkat menjadi 89,30 % pada siklus II.
2. Rata-rata partisipasi belajar siswa naik dari 63 % pada siklus I menjadi 78 % pada siklus II, menandakan peningkatan 15 % dalam keterlibatan.
3. Pengujian tertulis mengungkapkan bahwa pada siklus I, 70 % siswa memenuhi kriteria ketuntasan, adapun pada siklus II hasil tersebut menjangkau 87 %, memperlihatkan kenaikan 17 % pada tingkat pencapaian.

REFERENSI

- Anwar, *Menjadi Guru Profesional*, Jakarta, Pranada Media Grup, 2022.
- Camelia, F, *Analysis of the Foundationss of Science and Technology in Curriculum Development. SAP (Educational Article Arrangement)*, 2020, 5(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v5i1.6474>
- Muhammad Fajar & Miatin Rachmawati *The Effectiveness of "Gamilab" Media Online Games For Arabic Vocabulary Mastery at Junior High School*, Volume 6 Nomor 9, 4536 – 4555 P-ISSN 2656-274x E-ISSN 2656-4691 DOI: 10.47476/reslaj.v6i9.5159, 2024, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.
- Nurhayati, D. (2021). Pendekatan Integratif dalam Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 25–33.
- Oktarina, E. (2021). *Gamifikasi dalam Pembelajaran: Inovasi Media Pembelajaran Abad 21*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 23–31.
- Rido Kurnianto, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas*, Surabaya, Aprint A, 2020
- Siti Fairuz Mahmud, *Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam*, Tinta Artikulasi Membina Ummah 9(1), 2023 105-116, e-ISSN: 2289-960X, Universitas Kebangsaan Malaysia.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedure Penelitian suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta, Rineka Cipta, 2020.
- Wahyuni, R. (2022). *Penerapan Media Gamilab untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta didik Sekolah Dasar*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 101–112