



PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV

Kadek Sukra Suantari¹, I Made Ari Winangun², Putu Eka Sastrika Ayu³
Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan^{1,2,3}
e-mail: sukradek1992@gmail.com¹, ari.winangun@stahnmpukuturan.ac.id²,
ekasastrika@mpukuturan.ac.id³

Diterima: 3/7/2026; Direvisi: 18/7/2026; Diterbitkan: 3/8/2026

ABSTRAK

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam menciptakan keterlibatan peserta didik yang berdampak pada belum optimalnya hasil belajar. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya strategi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aktivitas belajar yang interaktif dengan penyajian materi yang lebih mudah dipahami. Kajian ini dilakukan untuk menguji pengaruh penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Gugus V Kecamatan Kubutambahan. Penelitian menerapkan pendekatan *quasi experiment* dengan rancangan *pretest-posttest control group design* pada 58 siswa yang dipilih melalui teknik *Simple Random Sampling*. Analisis dilakukan menggunakan *independent sample t-test* yang didukung analisis *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas yang mengikuti pembelajaran melalui *Game Based Learning* berbantuan media video animasi memperoleh peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi (*N-Gain* 61,06; kategori sedang) dibandingkan kelas yang belajar melalui pembelajaran konvensional (*N-Gain* 30,36; kategori rendah), dan perbedaan tersebut terbukti signifikan secara statistik. Temuan ini memperluas bukti empiris bahwa efektivitas pembelajaran IPAS tidak hanya dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran ataupun media digital secara terpisah, tetapi oleh keterpaduan keduanya dalam membangun pengalaman belajar yang mendukung pemahaman konsep peserta didik. Hasil penelitian ini sekaligus memberikan landasan bagi pengembangan pembelajaran IPAS yang lebih adaptif dan kontekstual pada jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci: *Game Based Learning, Video Animasi, Hasil Belajar IPAS*

ABSTRACT

Science and Social Studies (IPAS) learning in elementary schools continues to face challenges in fostering student engagement, resulting in suboptimal learning outcomes. This condition highlights the need for instructional strategies that integrate interactive learning activities with instructional materials presented in ways that facilitate conceptual understanding. This study examined the effect of implementing the *Game Based Learning* model assisted by animated video media on the Science and Social Studies (IPAS) learning outcomes of fourth-grade students in Cluster V Elementary Schools, Kubutambahan District. A quasi-experimental approach employing a *pretest-posttest control group design* was conducted with 58 students selected through *Simple Random Sampling*. Data were analyzed using an independent sample *t-test* supported by *N-Gain* analysis. The findings revealed that students who learned through the *Game Based Learning* model assisted by animated video media achieved greater improvement in learning outcomes (*N-Gain* = 61.06; moderate category) than those who received conventional instruction (*N-Gain* = 30.36; low category), with the difference being



statistically significant. These findings extend the empirical evidence that the effectiveness of Science and Social Studies (IPAS) learning is influenced not merely by the use of instructional models or digital media independently, but by the integration of both in creating meaningful learning experiences that support students' conceptual understanding. The results also provide a foundation for developing more adaptive and contextually relevant Science and Social Studies (IPAS) instruction in elementary schools.

Keywords: *Game-Based Learning, Animated Video, Science Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka dirancang untuk membekali peserta didik dengan kemampuan memahami berbagai fenomena alam dan sosial secara terpadu melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Karakteristik tersebut menuntut peserta didik tidak hanya menguasai konsep, tetapi juga mampu mengamati, menyelidiki, menganalisis, dan menghubungkan berbagai peristiwa yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu memberikan ruang bagi peserta didik untuk membangun pengetahuannya secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Sejalan dengan tujuan tersebut, Kurikulum Merdeka mengintegrasikan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022; Rahman & Fuad, 2023).

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran IPAS masih menghadapi berbagai tantangan. Laporan *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022 menunjukkan bahwa kemampuan literasi sains peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara anggota OECD meskipun posisi Indonesia mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya (Organisation for Economic Co-operation and Development, 2023). Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa perubahan kurikulum belum sepenuhnya diikuti oleh pembelajaran yang mampu mengembangkan pemahaman konseptual secara optimal. Dengan kata lain, peningkatan kualitas hasil belajar memerlukan strategi pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif sehingga pengalaman belajar tidak berhenti pada penerimaan informasi, tetapi berkembang menjadi proses membangun pengetahuan.

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Gugus V Kecamatan Kubutambahan. Berdasarkan hasil dokumentasi nilai dan observasi awal, sebanyak 63 dari 121 peserta didik (52,07%) belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah, penggunaan media pembelajaran belum bervariasi, dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran relatif rendah sehingga mereka cenderung pasif ketika mempelajari materi yang bersifat abstrak. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat kesulitan materi, tetapi juga oleh strategi pembelajaran yang belum sepenuhnya memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Game-Based Learning (GBL)*. Berdasarkan perspektif konstruktivisme, pembelajaran yang melibatkan aktivitas eksplorasi, pemecahan masalah, dan interaksi antarpeserta didik memberikan kesempatan bagi mereka untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar secara langsung (Guan et al., 2024). Kajian sistematis Guan et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* secara umum memberikan dampak positif terhadap kemampuan kognitif peserta didik. Temuan tersebut didukung oleh penelitian Purnama et al.



(2023), Nisa et al. (2025), dan Simanjuntak et al. (2025) yang melaporkan peningkatan hasil belajar setelah penerapan *Game-Based Learning*, sementara Prananda et al. (2025) menunjukkan bahwa model ini juga meningkatkan kesiapan guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif.

Meskipun *Game-Based Learning* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, efektivitasnya akan lebih optimal apabila didukung media yang mampu memvisualisasikan konsep secara konkret. Video animasi merupakan salah satu media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar karena mampu menyajikan objek, proses, maupun peristiwa yang sulit diamati secara langsung menjadi lebih mudah dipahami. Penelitian Sudirman et al. (2024), Febiyanti dan Muhroji (2024), serta Maulana et al. (2025) menunjukkan bahwa video animasi berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan hasil belajar peserta didik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penyajian informasi secara visual tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga membantu peserta didik membangun representasi konseptual yang lebih mendalam.

Secara keseluruhan, penelitian terdahulu memberikan bukti bahwa *Game-Based Learning* maupun video animasi memiliki kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Namun, sebagian besar penelitian masih menguji kedua pendekatan tersebut secara terpisah sehingga belum memberikan gambaran mengenai efektivitas integrasi model pembelajaran dan media pembelajaran dalam satu skenario pembelajaran yang utuh. Selain itu, penelitian mengenai *Game-Based Learning* lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran IPA atau menggunakan media permainan digital tertentu, sedangkan penelitian mengenai video animasi umumnya berfokus pada peningkatan motivasi atau hasil belajar tanpa mengombinasikannya dengan model pembelajaran yang diterapkan. Dengan demikian, bukti empiris mengenai efektivitas integrasi *Game-Based Learning* berbantuan media video animasi pada pembelajaran IPAS dalam implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya di sekolah dasar, masih terbatas dan memerlukan kajian lebih lanjut.

Berdasarkan kondisi empiris dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini menguji pengaruh model *Game-Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Gugus V Kecamatan Kubutambahan. Kebaruan penelitian terletak pada pengujian integrasi model pembelajaran dan media pembelajaran sebagai satu strategi pembelajaran yang dirancang sesuai karakteristik IPAS dalam implementasi Kurikulum Merdeka, bukan sekadar mengombinasikan dua komponen pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas strategi tersebut dalam meningkatkan hasil belajar IPAS sekaligus memperkaya kajian mengenai implementasi pembelajaran inovatif pada jenjang sekolah dasar. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh model *Game-Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Gugus V Kecamatan Kubutambahan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 dengan pendekatan kuantitatif menggunakan desain *quasi experimental* melalui rancangan *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas IV SD Gugus V Kecamatan Kubutambahan yang berjumlah 121 orang. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik *simple random sampling* sehingga diperoleh kelas IV SD Negeri 5 Tamblang sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SD Negeri 3 Tamblang sebagai kelas kontrol.

yang masing-masing berjumlah 29 peserta didik. Kedua kelompok mempelajari materi IPAS yang sama, sedangkan perbedaannya terletak pada perlakuan yang diberikan, yaitu penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media video animasi pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Tahapan penelitian diawali dengan penyusunan perangkat pembelajaran, bahan ajar, serta instrumen tes hasil belajar yang mengacu pada tujuan pembelajaran dan indikator kompetensi IPAS. Sebelum digunakan dalam pengumpulan data, instrumen terlebih dahulu melalui uji validitas isi (*content validity*) yang dilakukan oleh satu dosen ahli dan satu guru kelas IV sekolah dasar untuk menilai kesesuaian aspek materi, konstruksi, bahasa, serta keterwakilan indikator yang diukur. Masukan dari validator digunakan sebagai dasar penyempurnaan instrumen sehingga layak digunakan pada tahap pengambilan data. Selanjutnya, proses pembelajaran dilaksanakan sesuai perlakuan pada masing-masing kelompok, kemudian seluruh peserta didik diberikan *post-test* menggunakan instrumen yang sama agar hasil belajar kedua kelompok dapat dibandingkan secara objektif.

Data hasil penelitian dianalisis secara bertahap menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan capaian hasil belajar peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan perhitungan *N-Gain* guna mengetahui peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji melalui uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat analisis statistik. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test* berbantuan IBM SPSS Statistics versi 27 pada taraf signifikansi 5% untuk menentukan perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rangkaian analisis tersebut dipilih agar kesimpulan yang dihasilkan didasarkan pada data yang memenuhi asumsi statistik sehingga interpretasi terhadap pengaruh perlakuan dapat dilakukan secara lebih akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Data *Pre-Test* dan *Post-Test*

Perbandingan skor awal dan skor akhir pada kedua kelompok terlebih dahulu disajikan pada Tabel 1 untuk memberikan gambaran umum mengenai distribusi hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Penyajian statistik deskriptif difokuskan pada nilai rata-rata dan simpangan baku karena kedua parameter tersebut menjadi dasar dalam menggambarkan kecenderungan skor setiap kelompok. Informasi tersebut memberikan konteks awal sebelum dilakukan analisis peningkatan maupun pengujian hipotesis. Uraian rinci mengenai statistik deskriptif disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Statistik Deskriptif *Pre-Test* dan *Post-Test*

Kelompok	<i>Pre-test</i> Mean $\pm$ SD	<i>Post-test</i> Mean $\pm$ SD
Eksperimen	59,59 $\pm$ 12,844	84,14 $\pm$ 6,545
Kontrol	63,17 $\pm$ 13,066	74,62 $\pm$ 8,436

Pola yang tersaji pada Tabel 1 memperlihatkan adanya kenaikan nilai rata-rata pada kedua kelompok setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Kelas eksperimen mencapai rata-rata *post-test* sebesar 84,14, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 74,62. Simpangan baku pada kelas eksperimen juga tampak lebih kecil setelah perlakuan

dibandingkan kondisi awal, sementara kelas kontrol menunjukkan kecenderungan yang sama meskipun dengan besaran yang berbeda. Gambaran tersebut menjadi dasar untuk melihat besarnya peningkatan hasil belajar melalui analisis *N-Gain*.

Peningkatan Hasil Belajar Melalui *N-Gain*

Besarnya peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran berlangsung disajikan pada Tabel 2 menggunakan analisis *N-Gain*. Penyajian ini dimaksudkan untuk memperlihatkan perubahan capaian belajar pada masing-masing kelompok tanpa membandingkan signifikansinya terlebih dahulu. Selain nilai rata-rata, tabel juga memuat skor minimum dan maksimum sehingga variasi peningkatan dapat terlihat secara lebih utuh. Rincian hasil perhitungan *N-Gain* disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis *N-Gain*

<i>N-Gain Score</i> Eksperimen Kontrol		
Mean	0,61	0,30
Min	0,43	0,14
Max	0,83	0,42

Informasi pada Tabel 2 memperlihatkan bahwa rata-rata *N-Gain* kelompok eksperimen mencapai 0,61, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata 0,30. Rentang skor pada kelas eksperimen berada antara 0,43 hingga 0,83, sementara kelas kontrol memiliki rentang 0,14 hingga 0,42. Perbedaan nilai tersebut menggambarkan bahwa peningkatan skor hasil belajar pada kedua kelompok tidak berada pada tingkat yang sama. Data ini selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam pengujian prasyarat analisis dan pengujian hipotesis.

Uji Prasyarat dan Pengujian Hipotesis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu melalui uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan homogenitas. Setelah kedua prasyarat terpenuhi, analisis dilanjutkan menggunakan *Independent Sample t-Test* untuk membandingkan hasil belajar kedua kelompok. Ringkasan seluruh pengujian statistik disajikan secara terpadu pada Tabel 3 agar alur penyajian hasil lebih ringkas dan mudah dipahami. Penyatuan beberapa analisis ke dalam satu tabel juga memudahkan pembaca menelusuri hubungan antarhasil pengujian.

Tabel 3. Ringkasan Uji Prasyarat dan Uji Hipotesis

Analisis	Statistik	Sig.	Keputusan
Normalitas kelompok eksperimen (<i>Kolmogorov-Smirnov</i>)	0,090	0,200	Normal
Normalitas kelompok kontrol (<i>Kolmogorov-Smirnov</i>)	0,137	0,177	Normal
Homogenitas varians (<i>Levene Test</i>)	0,859	0,358	Homogen
<i>Independent Sample t-Test</i>	$t = 13,864; df = 56$	<0,001	H_0 ditolak

Uraian pada Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji normalitas pada kedua kelompok berada di atas taraf signifikansi 0,05 sehingga data memenuhi asumsi distribusi



normal. Hasil uji homogenitas juga memperlihatkan nilai signifikansi 0,358 yang mengindikasikan kesamaan varians antar kelompok. Setelah prasyarat tersebut terpenuhi, pengujian menggunakan *Independent Sample t-Test* menghasilkan nilai t sebesar 13,864 dengan signifikansi $<0,001$. Temuan tersebut menjadi dasar statistik bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPAS antara kelompok yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media video animasi dan kelompok yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh materi yang disampaikan, tetapi juga oleh pengalaman belajar yang dialami peserta didik. Penerapan *Game Based Learning* berbantuan media video animasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam mengeksplorasi konsep, berdiskusi, serta menyelesaikan tantangan pembelajaran secara kolaboratif. Kondisi tersebut mendorong peserta didik membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru. Interpretasi ini memperluas temuan Dela et al. (2025) mengenai efektivitas *Game Based Learning* berbantuan media Baamboozle pada pembelajaran IPAS, sekaligus memperkuat hasil kajian Pangestu et al. (2025) yang menunjukkan bahwa pendekatan tersebut berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep, motivasi, dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Peningkatan hasil belajar pada penelitian ini tampaknya berkaitan dengan perubahan pola keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Aktivitas permainan mendorong siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, dan mengambil keputusan sehingga informasi yang diperoleh tidak sekadar dihafalkan, tetapi diolah menjadi pemahaman yang dapat diterapkan dalam penyelesaian masalah. Temuan tersebut didukung oleh Bangsawan (2025) serta Ulfiah dan Wahyuningsih (2023) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keaktifan siswa di kelas. Pada konteks yang lebih luas, Ding dan Yu (2024) menjelaskan bahwa keberhasilan *Game Based Learning* bergantung pada rancangan aktivitas belajar yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, bukan semata-mata karena adanya unsur permainan.

Fenomena tersebut dapat dipahami melalui perspektif konstruktivisme yang memandang belajar sebagai proses membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman. Selama mengikuti pembelajaran, peserta didik menghubungkan pengetahuan awal dengan informasi baru melalui aktivitas permainan, kemudian menyempurnakan pemahamannya melalui diskusi dan refleksi bersama kelompok. Mekanisme ini sesuai dengan pandangan Piaget dan Bruner yang menempatkan guru sebagai fasilitator dalam membantu peserta didik mengonstruksi pengetahuan secara mandiri (Mandar, 2025; Ilham & Tiodora, 2023). Di sisi lain, interaksi antarsiswa juga mencerminkan prinsip konstruktivisme sosial Vygotsky, di mana *scaffolding* dan *Zone of Proximal Development* berperan dalam mengembangkan pemahaman melalui kolaborasi sebagaimana dijelaskan oleh Bakti et al. (2026).

Efektivitas pembelajaran pada penelitian ini juga dipengaruhi oleh cara penyajian materi selama proses belajar berlangsung. Video animasi membantu mengubah konsep-konsep IPAS yang abstrak menjadi representasi visual yang lebih konkret sehingga peserta didik lebih mudah memahami hubungan antarkonsep. Penjelasan tersebut selaras dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menyatakan bahwa informasi akan lebih mudah diproses ketika disajikan melalui saluran visual dan verbal secara terpadu (Mayer, 2024). Temuan ini sekaligus



memperkuat hasil penelitian Sari et al. (2024) yang menunjukkan bahwa video animasi mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Apabila dicermati secara lebih luas, temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa efektivitas *Game Based Learning* tidak terbatas pada mata pelajaran atau media tertentu, tetapi dipengaruhi oleh kualitas pengalaman belajar yang dibangun selama proses pembelajaran. Dela et al. (2025) menunjukkan peningkatan hasil belajar IPAS melalui *Game Based Learning* berbantuan Baamboozle, sedangkan Pangestu et al. (2025) menemukan kecenderungan serupa pada pembelajaran matematika. Ding dan Yu (2024) menegaskan bahwa dampak positif model tersebut bergantung pada rancangan aktivitas yang mendorong peserta didik berpikir, berinteraksi, dan membangun pengetahuan secara aktif. Oleh karena itu, keberhasilan *Game Based Learning* lebih tepat dipahami sebagai hasil dari desain pedagogis yang bermakna daripada sekadar penggunaan unsur permainan di dalam kelas.

Temuan penelitian ini memberikan kontribusi yang lebih luas terhadap pengembangan pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh model pembelajaran maupun media secara terpisah, tetapi oleh keterpaduan keduanya dalam memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan peserta didik. Perspektif tersebut memperluas temuan Dela et al. (2025), Pangestu et al. (2025), dan Sari et al. (2024) dengan menempatkan integrasi strategi pembelajaran dan multimedia sebagai faktor yang saling melengkapi, bukan berdiri sendiri. Kontribusi ini menjadi relevan bagi implementasi Kurikulum Merdeka karena menawarkan alternatif pembelajaran IPAS yang lebih aktif, kontekstual, dan mampu membantu mengatasi kesulitan pemahaman konsep sebagaimana dikemukakan oleh Rahmah (2023).

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan inovasi pembelajaran tidak hanya bergantung pada penggunaan model yang inovatif, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengelola interaksi belajar secara efektif. Selama proses pembelajaran, guru berperan memberikan arahan dan *scaffolding* sehingga peserta didik mampu beradaptasi dengan aktivitas kolaboratif serta membangun pemahaman secara bertahap. Kondisi tersebut memperkuat pandangan Bakti et al. (2026) bahwa dukungan guru menjadi bagian penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendorong konstruksi pengetahuan peserta didik. Dengan demikian, penerapan *Game Based Learning* berbantuan media video animasi dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif apabila didukung oleh perencanaan pembelajaran yang matang, media yang sesuai, dan fasilitasi guru yang optimal.

KESIMPULAN

Penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media video animasi terbukti memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Gugus V Kecamatan Kubutambahan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Temuan ini sekaligus menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran IPAS tidak hanya ditentukan oleh penggunaan model pembelajaran ataupun media secara individual, melainkan oleh keterpaduan keduanya dalam menciptakan pengalaman belajar yang mendukung pemahaman konsep peserta didik. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk menganalisis pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS telah tercapai, sekaligus memperluas bukti empiris mengenai pentingnya integrasi strategi pembelajaran dan media digital sebagai satu kesatuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Kontribusi tersebut memberikan landasan bagi pengembangan praktik pembelajaran IPAS yang



lebih adaptif terhadap karakteristik peserta didik dan tuntutan implementasi Kurikulum Merdeka.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan pembelajaran tidak cukup berfokus pada pemilihan model atau media secara terpisah, tetapi perlu diarahkan pada perancangan pengalaman belajar yang mampu menghubungkan keduanya secara selaras sesuai karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Temuan ini dapat menjadi referensi bagi guru maupun sekolah dalam merancang pembelajaran IPAS yang lebih efektif sekaligus menjadi pijakan bagi pengembangan inovasi pembelajaran berbasis media digital di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya diharapkan memperluas ruang lingkup kajian dengan menerapkan pendekatan serupa pada materi IPAS yang berbeda, jenjang pendidikan lain, maupun melalui pengujian terhadap variabel seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, atau retensi belajar. Pengembangan tersebut diharapkan tidak hanya memperkuat validitas temuan pada berbagai konteks pembelajaran, tetapi juga memperkaya pemahaman mengenai faktor-faktor yang menentukan keberhasilan integrasi model pembelajaran dan media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakti, R., Saleh, A., & Tannuary, A. (2026). Analisis teori konstruktivisme sosial Vygotsky dalam pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi digital. *SAKALIMA: Pilar Pemberdayaan Masyarakat Pendidikan*, 3(2), 147–160.
<https://journal.wiseedu.co.id/index.php/sakalima/article/view/450>
- Bangsawan, A. (2025). Penerapan model pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) pada jam terakhir untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. *Jurnal MediaTIK*, 8(1), 14–16.
<https://journal.unm.ac.id/index.php/MediaTIK/article/view/5956>
- 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://journals.eduped.org/index.php/jpsd/article/view/1668>
- Ding, A. C. E., & Yu, C. H. (2024). Serious game-based learning and learning by making games: Types of game-based pedagogies and student gaming hours impact students' science learning outcomes. *Computers & Education*, 218, 105075.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131524000897>
- Febiyanti, H., & Muhroji, M. (2024). Video animasi sebagai media meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *JPGMI (Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Multazam)*, 10(1), 78–88.
<https://doi.org/10.54892/jpgmi.v10i1.11>
- Guan, X., Sun, C., Hwang, G. J., Xue, K., & Wang, Z. (2024). Applying game-based learning in primary education: A systematic review of journal publications from 2010 to 2020. *Interactive Learning Environments*, 32(2), 534–556.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2091611>
- Ilham, M. F., & Tiodora, L. (2023). Implementasi teori belajar perspektif psikologi konstruktivisme dalam pendidikan anak sekolah dasar. *Multilingual: Journal of Universal Studies*, 3(3), 380–391.
<https://ejournal.penerbitjurnal.com/index.php/multilingual/article/view/437>



- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mandar, Y. (2025). Implementasi teori konstruktivisme dalam PAI: Kajian teori Jean Piaget dan Jerome Bruner. *Raudhah Proud to Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 10(1), 223–237. <https://ejournal.iainurru.ac.id/index.php/raudhah/article/view/829>
- Maulana, A., Yuliyanto, A., & Amanaturrakhmah, I. (2025). The influence of animated video media on elementary school students' motivation and learning outcomes in science learning. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJEE)*, 7(2), 76–87. <https://doi.org/10.24235/ijee.v7i2.21792>
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Nisa, D. P. K., Rulviana, V., & Kusumawati, N. (2025). Pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 261–268. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27927>
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Pangestu, Y., Amri, M. A., & Putra, A. (2025). Pengaruh *Game Based Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa SD. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 289–296. <https://doi.org/10.56916/jp.v4i2.1774>
- Prananda, G., Isriani, W. P., Huda, N., Stavinibelia, S., Efrina, G., Fauzi, M. S., & Ubaidillah, U. (2025). Pelatihan penggunaan *game-based learning* untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa bagi guru di tingkat dasar. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 5(1), 67–70. <http://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/2102>
- Purnama, A. V., Arafat, Y., & Heldayani, E. (2023). Pengaruh metode *Game Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar IPA energi alternatif di SD Negeri 02 Lahat. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(3), 9040–9050. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3215>
- Rahmah, D. A. (2023). Analisis kesulitan belajar siswa pada pembelajaran IPA Kurikulum Merdeka Belajar di sekolah dasar. *Tugas_Akhir (Artikel) JURNAL BASICEDU*, 8(2), 1246–1253. <http://repository.ulb.ac.id/1158/>
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Sari, K. D. I., Wibawa, I. M. C., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2024). Media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(2), 187–196. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.78479>
- Simanjuntak, M., Aritonang, N. S., Turnip, I. F. I., Panjaitan, H., Pakpahan, L., Hutagalung, T., & Siregar, Y. (2025). Penerapan *Game Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V SD Negeri 091254 Batu Onom. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 688–696. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23789>



- Sudirman, S., Herman, N. A., & Shabir, A. (2024). Pengaruh penggunaan video animasi pembelajaran terhadap hasil belajar IPA sekolah dasar. *Bestari: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 47–57. <https://doi.org/10.46368/bjpd.v5i1.1690>
- Ulfiah, Z., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penerapan permainan edukatif teka teki silang dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 6(2), 403–410. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah/article/view/928>