
PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTU MEDIA *PUZZLE* PADA PESERTA DIDIK KELAS V

Mutiara Syafa Maharani Putri^{1*}, Subhanadri², Dhini Mufti³
Universitas Muhammadiyah Muara Bungo¹²³

E-mail: mutiarasyafaaa10gmail.com^{1*}, inet.subhanadri@gmail.com², dhini.mufti89@gmail.com³

Abstrak

Pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 95/II Muara Bungo masih didominasi penyampaian materi secara verbal dan interaksi satu arah, sehingga keterlibatan peserta didik rendah dan media pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar IPAS materi kerusakan lingkungan, dengan hanya sebagian kecil peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan proses dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V melalui penerapan model *Game Based Learning* berbantu media *puzzle*. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V berjumlah 22 orang. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif melalui perhitungan persentase, nilai rata-rata, dan ketuntasan belajar klasikal. Hasil penelitian menunjukkan proses belajar peserta didik meningkat dari kategori kurang pada siklus I menjadi seluruhnya berkategori baik dan sangat baik pada siklus II. Hasil belajar juga meningkat dari siklus I ke siklus II, dengan ketuntasan klasikal yang telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantu media *puzzle* efektif meningkatkan proses dan hasil belajar IPAS, sehingga dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran inovatif bagi guru sekolah dasar.

Kata Kunci: *Game Based Learning*; *Media Puzzle*; Hasil Belajar; Penelitian Tindakan Kelas

Abstract

Science and social studies (IPAS) learning in class V of SD Negeri 95/II Muara Bungo was still dominated by verbal delivery of material and one-way interaction, resulting in low student engagement and instructional media that had not been optimally utilized. This condition contributed to low learning outcomes in the topic of environmental damage, with only a small proportion of students reaching the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). This study aimed to describe the improvement of the learning process and learning outcomes of fifth-grade students through the application of the Game Based Learning model assisted by puzzle media. The study used a Classroom Action Research (CAR) design following the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were 22 fifth-grade students. Data were collected through observation, tests, and documentation, then analyzed descriptively using percentages, mean scores, and classical mastery levels. The results showed that the students' learning process improved from the poor category in cycle I to entirely good and very good categories in cycle II. Learning outcomes also improved from cycle I to cycle II, with classical mastery exceeding the established success indicator. It can be concluded that the application of the Game Based Learning model assisted by puzzle media is effective in improving the learning process and outcomes of IPAS, and can therefore be adopted as an innovative learning strategy alternative for elementary school teachers.

Keywords: *Game Based Learning; Puzzle Media; Learning Outcomes; Classroom Action Research.*

Submitted: 2026-08-03. **Revision:** 2026-08-26. **Accepted:** 2026-08-30. **Publish:** 2026-09-30.

PENDAHULUAN

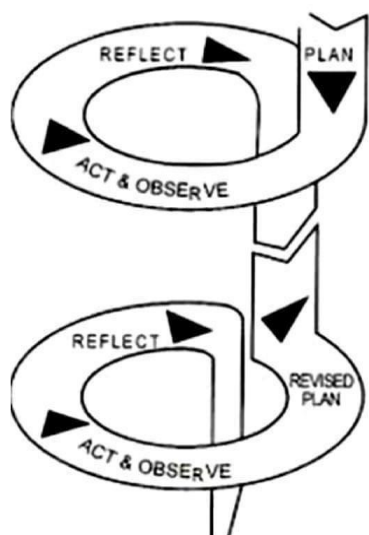
Pendidikan pada jenjang sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik terlibat aktif dalam memahami konsep dan memecahkan masalah. Dalam Kurikulum Merdeka, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dirancang sebagai mata pelajaran integratif yang menghubungkan pemahaman tentang fenomena alam dengan kehidupan sosial di sekitar peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS perlu dikembangkan melalui kegiatan yang konkret, interaktif, dan kontekstual agar peserta didik tidak sekadar menerima informasi, tetapi mampu membangun pemahaman melalui pengalaman belajar secara langsung. Kondisi pembelajaran di kelas V SD Negeri 95/II Muara Bungo menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS pada materi kerusakan lingkungan masih cenderung berpusat pada guru dan didominasi penyampaian materi secara verbal. Keterlibatan peserta didik dalam diskusi dan aktivitas pembelajaran masih terbatas, sementara pemanfaatan media konkret sebagai sarana untuk membantu memahami konsep belum optimal. Kondisi tersebut berimplikasi pada rendahnya ketercapaian hasil belajar peserta didik berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berbagai penelitian dalam satu dekade terakhir menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas dan pengalaman langsung dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada jenjang sekolah dasar.

Fera dkk. (2024) dan Imron dkk. (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran yang terlalu didominasi metode ceramah berpotensi membatasi keterlibatan peserta didik karena kesempatan untuk mengeksplorasi, berdiskusi, dan membangun pemahaman secara mandiri menjadi lebih sedikit. Salah satu pendekatan yang berkembang untuk mengatasi persoalan tersebut adalah *Game Based Learning*, yaitu pembelajaran yang memanfaatkan mekanisme permainan sebagai bagian dari proses pencapaian tujuan pembelajaran. Anggraini dkk. (2023) menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus mendorong motivasi dan konsentrasi peserta didik sekolah dasar. Temuan tersebut diperkuat oleh Simanjuntak (2025) yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS setelah penerapan model *Game Based Learning* pada peserta didik kelas V. Perkembangan kajian juga memperlihatkan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis permainan dapat diperkuat melalui penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Menurut Ali dkk. (2025) Penggunaan media pembelajaran interaktif juga terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran. Patmalasari dkk. (2022) melaporkan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik melalui aktivitas menyusun, mencocokkan, dan memecahkan permasalahan secara langsung. Penggunaan *puzzle* juga memberikan pengalaman belajar yang melibatkan pengamatan visual, koordinasi motorik, pengelompokan informasi, serta penalaran logis. Dengan demikian, penelitian terdahulu telah memberikan bukti bahwa *Game Based Learning* maupun media *puzzle* secara terpisah memiliki potensi dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

Meskipun penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas *Game Based Learning* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar serta manfaat media *puzzle* dalam membantu peserta didik memahami materi melalui aktivitas konkret, kajian yang secara khusus mengintegrasikan kedua pendekatan tersebut dalam pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar, terutama pada materi kerusakan lingkungan, masih terbatas. Studi tentang *Game Based Learning* lebih banyak menekankan permainan sebagai strategi untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar, sedangkan penelitian mengenai *puzzle* cenderung menempatkan media tersebut sebagai alat bantu pembelajaran tanpa mengintegrasikannya secara sistematis ke dalam sintaks pembelajaran berbasis permainan. Kesenjangan tersebut menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menghadirkan unsur permainan, tetapi juga menyediakan aktivitas manipulatif dan visual yang memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi. Integrasi *Game Based Learning* dengan media *puzzle* menjadi kontribusi penelitian ini karena memadukan aktivitas bermain, pemecahan masalah, kerja sama, pengamatan visual, dan manipulasi objek dalam satu rangkaian pembelajaran IPAS. Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V melalui penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *puzzle* pada materi kerusakan lingkungan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*), serta refleksi (*reflecting*). penelitian tindakan kelas bertujuan membantu guru memahami permasalahan pembelajaran secara lebih mendalam melalui refleksi berkelanjutan terhadap praktik pembelajaran yang telah dilakukan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus merupakan upaya perbaikan dari siklus sebelumnya.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan MC Taggart.

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas menyusun modul ajar yang menerapkan model *Game Based Learning* berbantuan media *puzzle*, menyiapkan media *puzzle* yang sesuai dengan materi IPAS kelas V, serta menyusun instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, dan tes hasil belajar. Penyusunan instrumen dilakukan berdasarkan kisi-kisi instrumen penelitian yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan indikator yang hendak dicapai. Kisi-kisi lembar observasi guru mencakup aspek pelaksanaan sintaks *Game Based Learning*, penggunaan media *puzzle*, pengelolaan pembelajaran, pemberian bimbingan, serta evaluasi dan refleksi. Kisi-kisi lembar observasi peserta didik mencakup aspek kesiapan mengikuti pembelajaran, keaktifan dalam kelompok, keterlibatan dalam permainan *puzzle*, kerja sama, kemampuan memahami materi, dan partisipasi dalam evaluasi. Sementara itu, kisi-kisi tes hasil belajar disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi materi IPAS, yang mencakup kemampuan mengidentifikasi, menjelaskan, membedakan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajari. Selain itu, peneliti menentukan indikator keberhasilan penelitian sebagai acuan dalam menilai ketercapaian proses dan hasil belajar.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan sintaks pembelajaran *Game Based Learning*, yaitu pemilihan media *puzzle* yang relevan dengan materi, pengenalan materi dan aturan permainan, pembentukan kelompok belajar secara heterogen, pelaksanaan permainan penyusunan *puzzle* secara berkelompok, evaluasi hasil belajar, serta refleksi dan pemberian umpan balik bersama peserta didik. Tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan menggunakan lembar observasi guru dan peserta didik yang telah disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen penelitian. Data hasil observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas peserta didik selama penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *puzzle*. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis data hasil observasi dan tes hasil belajar berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hasil analisis tersebut digunakan untuk mengetahui kekurangan dan ketercapaian tindakan serta menjadi dasar dalam menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Penelitian dilaksanakan di kelas V SD Negeri 95/II Muara Bungo pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Kelas V dipilih secara purposive karena pada kelas tersebut ditemukan permasalahan pembelajaran yang menjadi fokus tindakan, yaitu keterlibatan peserta didik yang belum optimal dan hasil belajar IPAS yang belum mencapai target secara merata. Sebanyak 22 peserta didik terdiri atas 11 laki-laki dan 11 perempuan dilibatkan seluruhnya karena PTK berorientasi pada perbaikan pembelajaran dalam kelas yang diteliti, sehingga seluruh anggota kelas menjadi subjek tindakan dan tidak dilakukan pengambilan sampel sebagian. Objek penelitian adalah penerapan *Game Based Learning* berbantu media *puzzle* konkret.

Pemilihan media *puzzle* sebagai komponen pembelajaran *Game Based Learning* didasarkan pada beberapa alasan, sebagaimana dikemukakan oleh Aulia dkk. (2026): (1) *puzzle* melibatkan aktivitas manipulatif yang meningkatkan engagement peserta didik; (2) media ini sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik kelas V yang masih dalam tahap operasional konkret; (3) *puzzle* mengaktifkan kecerdasan visual spasial yang penting untuk pemahaman materi kerusakan lingkungan; dan (4) penggunaan *puzzle* dalam konteks permainan berpotensi meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik karena menggabungkan elemen kesenangan dengan pembelajaran bermakna.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran, tes hasil belajar untuk mengukur pemahaman peserta didik pada akhir setiap siklus, serta dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran. Instrumen penelitian divalidasi menggunakan validasi isi (*content validity*) melalui penilaian ahli, yaitu dosen pembimbing dan guru mata pelajaran IPAS kelas V, guna memastikan kesesuaian instrumen dengan indikator pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Data observasi dianalisis dengan mengonversi skor yang diperoleh ke dalam persentase, kemudian dikategorikan berdasarkan rentang skor pada Tabel 1 (Pahleviannur, 2022).

Tabel 1. Kategori Rentang Skor Observasi

Persentase (%)	Kategori
86-100	Sangat Baik
71-85	Baik
56-70	Cukup
41-55	Kurang
≤ 40	Sangat Kurang

Sumber: Pahleviannur (2022)

Data hasil tes dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata peserta didik dan ketuntasan belajar secara klasikal. Pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal apabila minimal 80% peserta didik mencapai KKTP dengan nilai minimal 75. Indikator keberhasilan proses belajar ditetapkan apabila minimal 80% peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan indikator keberhasilan hasil belajar ditetapkan apabila minimal 80% peserta didik mencapai KKTP pada evaluasi akhir siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum tindakan diberikan, kondisi pembelajaran IPAS di kelas V SDN 95/II Muara Bungo menunjukkan pola yang didominasi penyampaian materi secara verbal, dengan hanya sebagian kecil peserta didik yang mencapai KKTP pada materi ekosistem. Kondisi inilah yang mendasari penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantu media *puzzle*. Data hasil observasi proses peserta didik dan pendidik menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I pertemuan 1, sebagian besar peserta didik masih berada pada kategori cukup dan kurang karena belum terbiasa dengan mekanisme pembelajaran berbasis permainan. Pada siklus I pertemuan 2, terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai kategori sangat baik. Memasuki siklus II, seluruh peserta didik telah berada pada kategori baik atau sangat baik, sehingga indikator keberhasilan proses belajar telah terpenuhi. Peningkatan aktivitas pendidik juga berlangsung secara bertahap dari kategori baik pada siklus I menjadi sangat baik pada siklus II. Secara lebih rinci, persentase hasil observasi proses peserta didik dan pendidik pada setiap pertemuan dalam siklus I dan siklus II disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Persentase Hasil Observasi Proses Peserta Didik dan Pendidik Siklus I dan Siklus II

Siklus	Peserta Didik (%)	Pendidik (%)
Siklus I Pertemuan 1	56	79
Siklus I Pertemuan 2	88	83
Siklus II Pertemuan 1	87	90
Siklus II Pertemuan 2	82	96

Sumber: Data Penelitian, 2026

Berdasarkan Tabel 2, persentase aktivitas peserta didik pada siklus I pertemuan 1 sebesar 56% dan meningkat menjadi 88% pada pertemuan 2. Pada siklus II, persentase aktivitas peserta didik mencapai 87% pada pertemuan 1 dan 82% pada pertemuan 2. Sementara itu, aktivitas pendidik menunjukkan peningkatan dari 79% pada siklus I pertemuan 1 menjadi 83% pada pertemuan 2. Pada siklus II, aktivitas pendidik meningkat menjadi 90% pada pertemuan 1 dan mencapai 96% pada pertemuan 2. Data tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *puzzle* dapat mendukung keterlibatan peserta didik sekaligus meningkatkan keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik.

Hasil tes belajar peserta didik turut mengalami peningkatan setelah diterapkannya model *Game Based Learning* berbantuan media *puzzle*. Pada kondisi pratindakan, sebagian besar peserta didik belum mencapai KKTP pada materi ekosistem. Setelah penerapan tindakan pada siklus I, diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 78,18 dengan ketuntasan klasikal sebesar 81,82%. Hasil tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu ketuntasan klasikal minimal 80%. Pada siklus II, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 80,45, sedangkan ketuntasan klasikal tetap sebesar 81,82%. Rekapitulasi nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II disajikan pada Tabel 3.

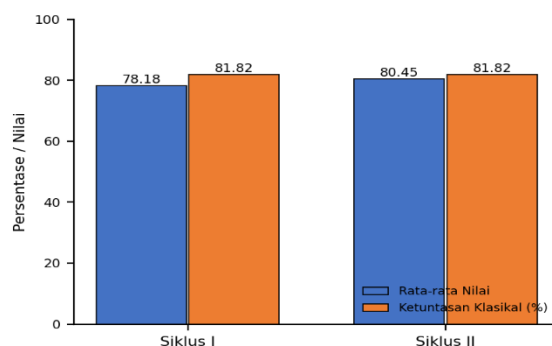
Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Rata-Rata dan Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Siklus	Rata-rata Nilai	Ketuntasan Klasikal (%)
Siklus I	78,18	81,82
Siklus II	80,45	81,82

Sumber: Data Penelitian, 2026

Berdasarkan Tabel 3, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari 78,18 pada siklus I menjadi 80,45 pada siklus II atau meningkat sebesar 2,27 poin. Sementara itu, ketuntasan klasikal pada kedua siklus tetap berada pada angka 81,82%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *puzzle* memberikan dampak positif terhadap peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik. Meskipun persentase ketuntasan klasikal tidak mengalami perubahan antara siklus I dan siklus II, peningkatan nilai rata-rata menunjukkan adanya perkembangan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Perbandingan nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II juga dapat dilihat pada Grafik 1. Grafik tersebut memperlihatkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar mengalami peningkatan pada siklus II, sedangkan persentase ketuntasan klasikal menunjukkan nilai yang tetap. Dengan demikian, Grafik 1 memperkuat temuan pada Tabel 3 bahwa perbaikan pembelajaran melalui model *Game Based Learning* berbantuan media *puzzle* berkontribusi terhadap peningkatan capaian hasil belajar peserta didik.



Grafik 1. Perbandingan Rata-Rata Nilai dan Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II.

Pembahasan

Peningkatan proses belajar peserta didik tidak terlepas dari karakteristik model pembelajaran *Game Based Learning* yang menekankan keterlibatan aktif melalui aktivitas penggunaan *game* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan interaksi dan keaktifan peserta didik karena setiap tahap permainan mengharuskan mereka terlibat langsung dalam menyelesaikan tantangan belajar. Hal ini sejalan dengan temuan Anggraini dkk. (2023) bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan motivasi dan konsentrasi peserta didik pada jenjang sekolah dasar.

Peningkatan proses belajar peserta didik dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *puzzle* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif. Hal tersebut terlihat dari persentase aktivitas peserta didik yang mengalami perubahan selama pelaksanaan tindakan, sementara aktivitas pendidik juga meningkat hingga mencapai kategori sangat baik pada akhir siklus. Secara teoretis, kondisi tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik *Game Based Learning* yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui tantangan, aturan permainan, interaksi, dan umpan balik. Peserta didik tidak hanya menerima informasi dari pendidik, tetapi terlibat secara langsung dalam menyelesaikan permasalahan yang menjadi bagian dari permainan. Temuan ini sejalan dengan Safitri dkk. (2025) melalui systematic review terhadap 22 penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* dalam pembelajaran sains dapat meningkatkan kompetensi peserta didik pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan demikian, peningkatan aktivitas peserta didik dalam penelitian ini dapat dimaknai sebagai konsekuensi dari perubahan pengalaman belajar, dari pembelajaran yang dominan verbal menjadi aktivitas yang menuntut keterlibatan langsung.

Peningkatan tersebut juga tidak semata-mata disebabkan oleh penggunaan permainan, tetapi berkaitan dengan peran pendidik dalam mengelola setiap tahapan pembelajaran. Data observasi menunjukkan bahwa aktivitas pendidik meningkat dari 79% pada siklus I pertemuan 1 menjadi 83% pada pertemuan 2, kemudian mencapai 90% pada siklus II pertemuan 1 dan 96% pada pertemuan 2. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa proses refleksi dalam penelitian tindakan kelas menghasilkan perbaikan nyata dalam pelaksanaan pembelajaran. Pendidik semakin mampu

memberikan apersepsi, menjelaskan aturan permainan, mengarahkan diskusi, memberikan bimbingan, serta melibatkan peserta didik dalam kegiatan menyimpulkan dan melakukan refleksi. Oleh karena itu, keberhasilan *Game Based Learning* dalam penelitian ini tidak dapat dilepaskan dari kualitas implementasi guru sebagai fasilitator. Temuan tersebut konsisten dengan penelitian Mawarni dkk. (2025) yang sama-sama menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* pada pembelajaran IPAS sekolah dasar dapat digunakan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar. Perbedaannya, penelitian Mawarni dkk. (2025) menggunakan Educaplay sebagai media permainan digital, sedangkan penelitian ini menggunakan *puzzle* sebagai media manipulatif. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa efektivitas pendekatan berbasis permainan tidak terbatas pada satu jenis media, tetapi dapat diwujudkan melalui media yang disesuaikan dengan karakteristik materi dan peserta didik.

Peningkatan proses belajar peserta didik juga tidak terlepas dari perbaikan yang dilakukan pendidik antarpertemuan dan antarsiklus, sejalan dengan prinsip penelitian tindakan kelas yang menekankan perbaikan berkelanjutan berdasarkan refleksi setiap siklus (Pahleviannur, 2022). Aspek-aspek yang diperbaiki, seperti pelaksanaan apersepsi,elibatan peserta didik dalam menyimpulkan materi, dan refleksi pembelajaran, terbukti berdampak langsung terhadap meningkatnya keterlibatan peserta didik. Hal ini menegaskan peran guru sebagai fasilitator dan motivator sangat menentukan terciptanya suasana belajar yang kondusif (Hasibuan, 2025).

Peningkatan hasil belajar pada penelitian ini ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 78,18 pada siklus I menjadi 80,45 pada siklus II, sedangkan ketuntasan klasikal tetap sebesar 81,82%. Secara ilmiah, peningkatan nilai rata-rata tersebut dapat dijelaskan melalui kesempatan belajar yang diberikan kepada peserta didik selama permainan. Ketika menyusun *puzzle*, peserta didik perlu mengamati gambar, mengidentifikasi informasi, menghubungkan bagian-bagian yang sesuai, berdiskusi, serta memperbaiki susunan apabila terjadi kesalahan. Rangkaian aktivitas tersebut membuat peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan sekadar menerima penjelasan verbal. Menurut pandangan Salsabila dan Supriatna (2021) bahwa game edukasi dinilai efektif membantu peserta didik memahami konsep lebih mendalam karena visualisasi yang disajikan membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret. Materi tentang kerusakan lingkungan pada dasarnya merupakan konsep yang memiliki dimensi abstrak bagi peserta didik sekolah dasar, sehingga menghadirkannya melalui gambar-gambar konkret yang disusun dalam bentuk *puzzle* membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih utuh. Sejalan dengan hal tersebut, Andhini dan Rintayati (2024) berpandangan bahwa pembelajaran IPAS seharusnya menjadi wadah bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah melalui aktivitas eksploratif. Dengan demikian, peningkatan nilai rata-rata dalam penelitian ini tidak hanya dapat dipandang sebagai perubahan skor, tetapi sebagai indikator adanya perkembangan pemahaman setelah peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang interaktif dan berulang.

Peningkatan nilai rata-rata pada siklus II berkaitan erat dengan karakteristik *Game Based Learning* yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih secara berulang melalui berbagai tahapan permainan, yang pada akhirnya memperkuat pemahaman konsep dan keterampilan yang dipelajari (Chiotaki dan Pouloupoulos, 2021). Peran media *puzzle* sebagai komponen pendukung juga tidak dapat diabaikan, Patmalasari dkk. (2022) membuktikan bahwa media *puzzle* mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik karena aktivitas manipulatif yang melibatkan kecerdasan visual spasial memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari membaca teks biasa. Selain itu, kegiatan menyusun *puzzle* secara berkelompok turut melatih kemampuan kolaboratif dan pemecahan masalah, yang menjadi salah satu tujuan penting pembelajaran IPAS di sekolah dasar (Riyanto, 2025).

Penggunaan media *puzzle* memiliki kontribusi terhadap proses pembentukan pemahaman peserta didik. Aktivitas menyusun bagian-bagian *puzzle* mengharuskan peserta didik mengidentifikasi hubungan antara gambar atau informasi sehingga terbentuk suatu konsep yang utuh. Aktivitas tersebut dapat memberikan pengalaman konkret terutama ketika materi yang dipelajari mengandung konsep yang sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal. Temuan ini sejalan dengan Utaminingtyas dkk. (2023) yang melalui penelitian tindakan kelas menemukan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media *puzzle*. Dengan demikian, *puzzle* dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi juga sebagai media yang membantu peserta didik memvisualisasikan materi dan membangun hubungan antarkonsep. Perbedaannya, penelitian Utaminingtyas dkk. (2023) menggunakan *puzzle* dalam pembelajaran menulis permulaan, sedangkan penelitian ini menggunakannya dalam pembelajaran IPAS pada materi ekosistem. Hal tersebut menunjukkan bahwa manfaat media *puzzle* dapat diterapkan pada karakteristik materi yang berbeda, meskipun bentuk aktivitas dan tujuan pembelajarannya perlu disesuaikan. Meskipun demikian, masih terdapat sebagian kecil peserta didik yang belum mencapai KKTP hingga akhir siklus II. Peserta didik tersebut menunjukkan partisipasi yang relatif lebih rendah dalam mengajukan pertanyaan dan berdiskusi secara aktif. Kondisi ini dapat ditelaah melalui faktor internal, di mana intelegensi dan kematangan individu turut berperan dalam menentukan capaian belajar, sehingga setiap peserta didik memerlukan kecepatan pendampingan yang berbeda. Meskipun belum tuntas, peserta didik tersebut tetap menunjukkan tren peningkatan nilai dibandingkan kondisi pratindakan.

Hasil penelitian ini selaras dengan temuan Simanjuntak (2025) yang membuktikan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V, serta memperkuat temuan Palupi dan Suaedi (2025) bahwa model *Game Based Learning* memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan peserta didik karena pembelajaran disajikan dalam bentuk tantangan yang menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantu media *puzzle* terbukti efektif meningkatkan proses dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 95/II Muara Bungo, baik secara kuantitatif melalui peningkatan persentase ketuntasan dan nilai rata-rata, maupun

secara kualitatif melalui semakin dalamnya pemahaman peserta didik terhadap konsep yang dipelajari.

KESIMPULAN

Penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan proses belajar peserta didik kelas V SDN 95/II Muara Bungo pada mata pelajaran IPAS. Peningkatan proses belajar ditunjukkan dengan meningkatnya keterlibatan peserta didik selama pembelajaran dari siklus I ke siklus II serta meningkatnya keterlaksanaan pembelajaran oleh pendidik. Penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *puzzle* juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 78,18 pada siklus I menjadi 80,45 pada siklus II, dengan ketuntasan klasikal sebesar 81,82%. Dengan demikian, penerapan *Game Based Learning* berbantuan media *puzzle* dapat menjadi alternatif pembelajaran IPAS di sekolah dasar untuk meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Andhini, R. F., & Rintayati, P. (2024). *Profil pengembangan literasi budaya dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) di kelas v*. 449, 75–80. <https://doi.org/10.20961/ddi.v13i1.90657>
- Anggraini, C., Sulistyowati, P., & Cahyandari, V. I. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Game Puzzle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II SD Negeri Kebonsari II Kota Malang*. 3(22), 960–966. <https://doi.org/10.17977/um065v3i102023p960-966>
- Aulia, D. U., Wibowo, F. C., & Hidayat, O. S. (2026). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Puzzle Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar*. 9, 369–377. <https://doi.org/10.37329/cetta.v9i3.5624>
- Chiotaki, D., & Pouloupoulos. (2021). *Adaptive game-based learning in education : a systematic review*. 2016. <https://doi.org/10.3389/fcomp.2023.1062350>
- Fera Indriyansyah, Wahyudi, R. H. (2024). *Penerapan Metode Games Based Learning dengan Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS tentang Indonesiaku Kaya Raya Kelas V SD*. 12. <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.85532>
- Hasibuan, A. (2025). *Analisis Integrasi Materi IPAS dalam Kurikulum Merdeka : Tinjauan Sistematis Terhadap Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar*. 9, 19117–19125. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.29207>
- Imron, M. A., Mulya, D. A., & Agustandi, E. (2022). *Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas V Sekolah Dasar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Merangin*. 6, 17215–17221. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.11415>

-
- Mawarni, A., & Putra, R. E. (2025). *Peningkatan Proses dan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Metode Pembelajaran Game Based Learning dengan Educaplay di Kelas IV SDN 127 / II Sungai Arang*. 1(2), 112–123. <https://doi.org/10.63461/mapels.v12.15>
- Pahleviannur, R. S. M. (2022). Penelitian Tindakan Kelas. In *Pradina Pustaka*. : <https://doi.org/10.31237/osf.io/x6p8n>
- Palupi, S. R., & Suaedi, H. (2025). *Model Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Memfasilitasi Pembelajaran Aktif Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Jember pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Pendek*. 9, 13123–13131. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.26922>
- Patmalasari, L., Sumayana, Y., & Ikhsan, H. (2022). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipas Materi Kekayaan Budaya Indonesia Abstrak*. 21–26. <https://doi.org/10.52434/jpgsd.v3i2.41495>
- Riyanto, D. M. R. (2025). *Jurnal Kependidikan*: 11(1), 237–247. <https://doi.org/10.33394/jk.v11i1.14411>
- Safitri, R. R., Rahmania, U. G., Putri, A. F., Studi, P., & Sains, P. (2025). *Dampak Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Kompetensi Siswa dalam Sains : Tinjauan Sistematis*. 10, 116–136. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v10i1.5188>
- Salsabila, A., & Supriatna. (2021). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis E-Learning Pada Muatan Ipa Materi Ekosistem Kelas V Sekolah*. 5(2), 122–130. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i2.1065>
- Simanjuntak, MM, Aritonang, NS, Lobak, IFI, 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://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23789>
- Utaminingtyas, S., Tri, W., Utami, P., Mahardika, A., & Pendidikan, F. I. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Pada Kemampuan Menulis Permulaan Melalui*. 15(01), 71–82. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v15i1.9079>