



Tiara Widya  
 Anggraini<sup>1</sup>  
 Dwi Putri Febriyanti<sup>2</sup>  
 Anastasia Putri  
 Sakinah<sup>3</sup>  
 Aisyah Safitri<sup>4</sup>  
 Saipul Annur<sup>5</sup>

## PENGARUH METODE GAME BASED LEARNING TERHADAP PEMAHAMAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA DI MI AL AWWAL PALEMBANG

### Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui pengaruh metode game based learning terhadap pemahaman belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya. Masing-masing peserta didik diberikan soal dalam bentuk google form (posttest) dan aplikasi wordwall (pretest) untuk diberikan menggunakan metode game based learning. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dimana penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang memakai banyak angka baik dari pengumpulan data, analisis sampai hasil akhir data. Hasil penelitian menggunakan paired samples statistics diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar  $0.000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar Pre Test dengan Post Test yang artinya ada pengaruh metode game based learning terhadap pemahaman belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di MI Al Awwal Palembang.

**Kata Kunci:** Game Based Learning, Pemahaman Belajar, SD/MI.

### Abstract

This research aims to determine the effect of game based learning methods on students' learning understanding in science subjects regarding plant parts and their functions. Each student is given questions in the form of a Google form (posttest) and a wordwall application (pretest) to be given using the game based learning method. This research uses quantitative research methods where quantitative research is research that uses a lot of numbers from data collection, analysis to the final data results. The results of research using paired samples statistics show the value of Sig. (2-tailed) is  $0.000 < 0.05$ , then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  accepted. So it can be concluded that there is an average difference between the Pre Test and Post Test learning outcomes, which means that there is an influence of the game based learning method on students' learning understanding in science subjects at MI Al Awwal Palembang.

**Keywords:** Game Based Learning, Understanding Learning, SD/MI.

### PENDAHULUAN

Saat ini, pendidikan berada pada era pengetahuan dan pertumbuhan pengetahuan mengalami percepatan yang tidak normal. Pada abad ke-21, pendidikan menjadi semakin penting untuk menjamin peserta didik mempunyai kemampuan bekerja dan bertahan hidup dengan menggunakan keterampilan belajar dan inovasi, keterampilan teknologi dan media informasi, serta keterampilan hidup. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah gaya hidup. Entah itu bekerja, bersosialisasi, bermain, belajar, bersosialisasi (Sole & Anggraeni, 2018). Pada abad ke-21, kemajuan teknologi telah merambah seluruh aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Pendidik dan peserta didik harus dibekali dengan keterampilan mengajar

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah & Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia  
 email: widyaanggrainitiara@gmail.com, dwiputrifebriyanti02@gmail.com,  
 anastasiaputrisakinah@gmail.com, aisyahsf02@gmail.com, saipulannur\_uin@radenfatah.ac.id

abad 21. Untuk bertahan di era informasi pengetahuan ini, pendidik dan siswa harus menghadapi banyak tantangan dan peluang untuk bertahan di era pengetahuan/era informasi (Anggraini & Hudaidah, 2021).

Menurut perkembangan teknologi abad ke-21, permainan berbasis komputer atau Android menjadi yang paling populer di berbagai kalangan. Penggunaan permainan untuk belajar cenderung menyenangkan dan memotivasi peserta didik. Menurut Barrows dan Tamblyn, pembelajaran berbasis permainan (game based learning) serupa dengan pembelajaran berbasis masalah dalam penerapannya, dimana serangkaian masalah disajikan dalam kerangka permainan. Metode Game based learning mirip dengan pembelajaran berbasis masalah, sehingga bisa juga disebut dengan Student Centered E-Learning (SteL), dimana peserta didik berinisiatif dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan. Ada banyak manfaat menggunakan metode game based learning salah satunya mendorong kreativitas peserta didik. Permainan merupakan hal yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga mereka tidak sadar bahwa mereka masih dalam proses belajar mengajar. peserta didik akan diperkenalkan dengan teknologi abad 21 yaitu belajar dengan komputer. Pembelajaran melalui bermain menggunakan banyak indera, sehingga siswa dapat mengingat dengan lebih baik, dapat mengulangi permainan tersebut kapanpun dan dimanapun, mempunyai catatan atas apa yang telah dipelajarinya, serta didukung dengan teknologi visual yang canggih, menjadikan pembelajaran menjadi lebih hidup (Yulandari & Kustijono, 2017).

Ada berbagai aspek yang mendukung proses pembelajaran yaitu; fasilitas yang perlu disediakan, materi pembelajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran, lingkungan sekolah dan evaluasi pembelajaran. Pembelajaran yang baik memerlukan aspek dan unsur pendukung terutama media, model, dan metode pembelajaran pendukung. Hal ini menjadikan proses pembelajaran sejalan dengan tujuan pendidikan dan berdaya saing global (Pramudita et al., 2023). Metode pengajaran memudahkan guru dalam mengatur pembelajaran dan peserta didik dalam mengelola pembelajaran. Salah satu metode yang interaktif dan menarik adalah metode game based learning. Untuk memperkuat metode pembelajaran berbasis permainan, diperlukan bantuan lingkungan berupa kartu. Flashcard merupakan alat pembelajaran yang berisi kartu-kartu bergambar dan kata-kata yang ukurannya dapat disesuaikan dengan keinginan peserta didik dan dapat digunakan (Wahyuni, 2020).

Pendidik berperan sebagai fasilitator dan fasilitator yang mengoptimalkan pembelajaran, bukan sebagai satu-satunya sumber belajar. Game Based Learning (GBL) adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung pembelajaran melalui permainan (Brom, C., Šisler, V. dan Slavík, R., 2010). Dengan GBL, siswa menerima materi dan bimbingan dari layanan dukungan yang diprogram dalam game. Prensky (2016) berpendapat bahwa GBL tidak hanya berisi teori tentang permainan yang berbeda, tetapi juga tentang bagaimana kita dapat belajar dan mempraktikkan sesuatu. GBL dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan memicu gairah belajar, sehingga mendorong dan memotivasi peserta didik untuk lebih kreatif. Guru harus kreatif dalam memberikan materi pembelajaran agar siswa tidak bosan saat belajar. Berkaitan dengan hal tersebut, guru dapat memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini. Perkembangan teknologi dan komunikasi semakin pesat, yang tentunya berdampak pada banyak aspek lain seperti sosial, budaya, ekonomi dan khususnya pendidikan. Generasi milenial yang selalu terhubung dengan perkembangan teknologi, cenderung menggunakan gawai dan internet. Saat ini banyak anak yang menggunakan gawainya untuk bermain game. Oleh karena itu penggunaan pembelajaran berbasis permainan sangat cocok digunakan oleh peserta didik. Pembelajaran berbasis permainan merupakan suatu metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau permainan yang dirancang khusus untuk membantu pembelajaran. Dalam belajar, peserta didik harus belajar, namun dengan cara yang menyenangkan. Permainan digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kecerdasan dan keterampilan peserta didik, karena pembelajaran berbasis permainan dianggap sebagai lingkungan yang menarik dan menantang dengan ciri-ciri interaktif, sosial dan kolaboratif (Dipani, 2023).

Pembelajaran yang menyenangkan dapat menjadikan ruang belajar menjadi hidup dan kondusif, yang sangat mempengaruhi kesadaran belajar peserta didik atau pilihan mengenai teknik belajar dan mengajar (Anggita & Nisa Lubis, 2023). Game based learning sebagai metode pembelajaran mempunyai ciri khas tersendiri Menghubungkan pembelajaran dengan permainan (Maulidina dan Abidin, 2020). permainan Pembelajaran inti mencakup bentuk-

bentuk kegiatan belajar dimana peserta didik memegang peranan dominan dengan adanya bantuan permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Candra dan Rahayu, 2021). Menurut Winatha dan Setiawan (2020) bahwa pembelajaran melalui pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan memahami, merasakan dan juga mengevaluasi materi peserta didik. (Ulfa et al., 2022).

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui pengaruh game based learning terhadap pemahaman belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya. Selain itu untuk mengetahui pengaruh game based learning terhadap pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya. Dalam pelaksanaan penelitian, masing-masing peserta didik diberikan soal dalam bentuk google form (posttest) dan aplikasi wordwall (pretest) untuk diberikan menggunakan metode game based learning. Setelah diberikan perlakuan masing-masing peserta didik, peserta didik diberikan soal posttest dan pretest untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dijelaskan. Penelitian ini menggunakan kelas IV dengan 5 orang peserta didik MI Al Awwal Palembang.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dimana penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang memakai banyak angka baik dari pengumpulan data, analisis sampai hasil akhir data. Penelitian dengan memakai pendekatan kuantitatif selalu menekankan pada analisis data angka yang seterusnya akan di analisis sesuai dengan metode statistik yang ada. Hasil uji statistik yang dilakukan dalam penelitian kuantitatif dapat menampilkan signifikan pengaruh yang dicari. Oleh sebab itu hubungan yang di dapat masih terkait pada hipotesis dan uji statistik, bukan pemikiran ilmiah. Menurut kasiram, penelitian kuantitatif dimaksudkan sebagai sebuah kegiatan guna mendapatkan pengetahuan dengan memakai data berupa angka sebagai media untuk menganalisis tentang apa yang ingin di ketahui. Tujuan penelitian kuantitatif adalah untuk menetapkan relasi antar variabel dalam sebuah populasi (Angraini et al., 2021).

Sampel yang peneliti gunakan adalah berupa 25 peserta didik yang berasal dari kelas 4 Madrasah ibtidaiyah Al Awwal Palembang dengan memakai one grup pretest dan post test design. Design ini dipakai karena ada soal pretest sebelum diaplikasikan kepada peserta didik hasil ini akan terlihat lebih jelas dan sesuai fakta karena bisa memunculkan perbandingan dengan keadaan sebelum diaplikasikan (Fitrianingsih & Musdalifah, 2015). Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 Madrasah ibtidaiyah Al Awwal Palembang. Instrumen penelitian yang peneliti gunakan soal berupa google form yang berisi 10 pertanyaan mengenai pembelajaran IPA pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya yang dimana google form ini akan dilihat sebagai hasil post test sebelum menggunakan metode game based learning, kemudian peneliti menggunakan aplikasi word wall sebagai media untuk menguji pemahaman peserta didik setelah menggunakan metode game based learning dengan jumlah soal pertanyaan yang sama. Pengumpulan data dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum menggunakan metode game based learning dan sesudah pemakaian metode game based learning, peneliti ingin melihat apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan metode game based learning.

Data yang terkumpul kemudian di analisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif yang adalah kegiatan mengelola secara akurat dan terstruktur dengan tujuan memunculkan data yang singkat, padat dan jelas sehingga mudah dipahami oleh orang yang bersangkutan. dan analisis statistik inferensial yang berbeda dengan teknik deskriptif karena fungsinya melaksanakan pengelolaan data, menganalisis data oleh karena itu dapat menghasilkan suatu hasil akhir pada populasi (yam, 2020), dimana uji statistik yang digunakan untuk membuktikan hipotesis yang telah di bentuk adalah uji t berpasangan (paired sample t test) yang menggunakan aplikasi SPSS. Paired sample t test adalah uji beda 2 sampel berpasangan yang dimana merupakan Subjek yang homogen namun mendapatkan perlakuan yang tidak sama, uji statistik ini dipakai sebagai penganalisis sebelum dan sesudah seperti yang dijelaskan sebelumnya. uji paired sample t test adalah metode yang dipakai untuk menguji hipotesis yang datanya tidak berpasangan (Jannah, 2016). Karakteristik yang sering terjadi adalah pada permasalahan 1 orang dikenai perlakuan yang heterogen meskipun menggunakan orang yang sama, peneliti pasti mendapatkan 2 Aneka sampel data dari aktivitas 1 dan aktivitas 2, aktivitas 1 bisa berupa

kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan apapun sedangkan aktivitas 2 baru mendapatkan perlakuan khusus seperti menggunakan sebuah metode dalam pembelajaran (Kurniawan, 2008).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**1. Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Pemahaman Belajar Siswa**

Tabel 1. Hasil Belajar IPA

Hasil Belajar IPA		
NO.	Pre Test	Post Test
1	69	80
2	67	80
3	63	70
4	69	90
5	60	90
6	69	100
7	67	80
8	69	90
9	70	70
10	67	50
11	67	70
12	69	90
13	70	90
14	69	60
15	70	70
16	70	80
17	66	80
18	68	60
19	70	100
20	68	90
21	68	90
22	69	90
23	68	90
24	70	80
25	68	90

**Hasil Uji Normalitas**

Analisis uji t korelasi memerlukan beberapa persyaratan antara lain melakukan uji normalitas distribusi dan uji homogenitas varians. Uji normalitas dilakukan untuk memeriksa apakah distribusi skor setiap variabel berdistribusi normal atau tidak (Koyumah & Utomo, 2016).

Tabel 2. Test Of Normality

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kuisisioner	.220	25	.003	.755	25	.000
Word wall	.236	25	.001	.896	25	.015

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Test Of Normality pada bagian uji Shapiro-Wilk, diketahui nilai Sig. untuk nilai Pre Test sebesar 0,00, dan nilai Post Test sebesar 0,115. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data nilai Pre Test dan Post Test berdistribusi normal. Dengan demikian maka persyaratan atau asumsi normalitas dalam penggunaan uji paired sample t test sudah terpenuhi.

**Uji Paired Sample Uji T-Test**

Analisis uji-t sampel berpasangan adalah prosedur yang membandingkan rata-rata dua variabel dalam kelompok. Artinya analisis ini digunakan untuk menguji dua sampel yang berkaitan atau dua sampel yang berpasangan. Sampel berpasangan dapat diartikan sebagai sampel dari individu yang sama tetapi dilakukan dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda: pengukuran praperlakuan dan pengukuran pascaperawatan. Menurut Widiyanto (2013), “Uji t sampel berpasangan merupakan suatu metode pengujian untuk mengevaluasi efektivitas suatu pengobatan, yang ditandai dengan perbedaan nilai rata-rata sebelum dan sesudah pengobatan”. (Palimbong et al., 2022).

Tabel 3. Paired sample statistics  
**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	68.00	25	2.309	.462
	Post Test	81.20	25	12.689	2.538

Pada tabel Paired sample statistics diperlihatkan ringkasan hasil statistik deskriptif dari kedua sampel yang diteliti yakni nilai Pre Test dan Post Test. Untuk nilai Pre Test diperoleh rata-rata hasil belajar atau Mean sebesar 68.00. Sedangkan untuk nilai Post Test diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 81.20. Jumlah responden atau siswa yang digunakan sebagai sampel penelitian adalah sebanyak 25 orang siswa. Untuk nilai Std. Deviation (standar deviasi) pada Pre Test sebesar 2.309 dan Post Test sebesar 12.689 . Terakhir adalah nilai Std. Error Mean untuk Pre Test sebesar 0.462 dan untuk Post Test sebesar 2.538.

Karena nilai rata-rata hasil belajar pada Pre Test  $68.00 < \text{Post Test } 81.20$ , maka itu artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil pemahaman belajar antara Pre Test dengan hasil pemahaman belajar Pos Test. Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut benar-benar nyata (signifikan) atau tidak, maka kita perlu menafsirkan hasil uji paired sample t test yang terdapat pada tabel hasil Paired Samples Test

Tabel 4. Paired Samples Correlations  
**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre Test & Post Test	25	.100	.636

Tabel di atas menunjukkan hasil uji korelasi atau hubungan antara kedua data atau hubungan variabel Pre Test dengan variabel Post Test. Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai koefisien korelasi (Correlation) sebesar 0.100 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.636. Karena nilai Sig.  $0.636 > \text{probabilitas } 0,05$ , maka dapat dikatakan bahwa tidak ada hubungan antara variabel Pre Test dengan variabel Post Test.

Tabel 5. Paired Samples Test  
**Paired Samples Test**

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pre Test- Post Test	-13.200	12.669	2.534	-18.429	-7.971	-5.210	24	.000

Hasil Tabel ini adalah hasil yang terpenting, karena pada bagian hasil inilah kita akan menemukan jawaban atas apa yang menjadi pertanyaan dalam masalah, yakni tentang ada atau tidak adanya pengaruh metode game based learning terhadap pemahaman belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di MI Al Awwal Palembang? Akan tetapi, sebelum kita membahas tentang penafsiran angka-angka yang terdapat pada tabel hasil Paired Samples Test di atas, terlebih dahulu kita perlu mengetahui rumusan hipotesis penelitian dan pedoman pengambilan keputusan dalam uji paired sample t test.

Rumusan Hipotesis Penelitian

$H_0$  = Tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil pemahaman belajar siswa Pre Test dengan Post Test yang artinya tidak ada pengaruh metode game based learning terhadap pemahaman belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di MI Al Awwal Palembang.

$H_a$  = Ada perbedaan rata-rata antara hasil pemahaman belajar siswa Pre Test dengan Post Test yang artinya ada pengaruh metode game based learning terhadap pemahaman belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di MI Al Awwal Palembang.

Pedoman Pengambilan Keputusan dalam Uji Paired Sample T-Test menurut Singgih Santoso (2014: 265), Pedoman pengambilan keputusan dalam uji paired sample t-test berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) hasil output SPSS, adalah sebagai berikut.

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
2. Sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. (Peserta et al., n.d.).

Berdasarkan tabel hasil Paired Samples Test di atas, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar  $0.000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar Pre Test dengan Post Test yang artinya ada pengaruh metode game based learning terhadap pemahaman belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di MI Al Awwal Palembang.

## 2. Metode Game Based Learning

Guru memerlukan cara dan metode yang menarik untuk memberikan pembelajaran berdasarkan kurikulum mandiri dan membimbing peserta didik belajar sesuai dengan karakteristik siswa yang sangat suka bermain dan tidak mampu melepaskan diri dari dunia nyata. Oleh karena itu, metode pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif. Pembelajaran berbasis permainan adalah permainan lengkap yang dirancang untuk proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan adalah suatu metode pembelajaran dimana siswa memainkan permainan elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran, yaitu permainan edukatif. Metode pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan media pembelajaran permainan karena metode pembelajaran berbasis permainan membantu dalam mentransfer pembelajaran, meningkatkan pengetahuan dan pemahaman, meningkatkan minat belajar, hasil belajar, dan menilai atau mengevaluasi materi dalam bidang akademik. Untuk guru. Dalam proses pembelajaran. Menggabungkan pembelajaran abad ke-21, kurikulum mandiri ini dapat diintegrasikan menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi guru dan siswa melalui pemanfaatan teknologi. Guru perlu memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran dan menciptakan media pembelajaran (Anugrahno & Christiyanti Aprinastuti, 2023).

Pembelajaran berbasis permainan merupakan suatu metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk menunjang proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan adalah format pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang menggunakan permainan elektronik untuk tujuan pendidikan. Proses pembelajaran berbasis permainan menggunakan permainan komputer sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, serta menilai atau mengevaluasi konten akademik. Pengembangan aplikasi berbasis game dapat menciptakan lingkungan yang menyenangkan, memotivasi, dan kreatif. Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dapat merangsang keterampilan emosional, intelektual, dan psikomotorik anak (Prensky, 2010). Model pembelajaran berbasis permainan memungkinkan siswa mempelajari teori dan konsep masalah serta melatih mereka untuk fokus pada masalah. Oleh karena itu, belajar melalui bermain dapat menjadi solusi yang menarik bagi anak (Prasetya et al., 2013).

Berikut langkah-langkah penerapan metode digital game based learning (DGBL):

1. Persiapan sesi pembelajaran berbasis game digital memilih game yang sesuai dengan topik pada sesi persiapan ini anda akan mempersiapkan materi pembelajaran yang akan anda pelajari. Cara mengajarkan sesi pembelajaran berbasis permainan digital (dgb) dan materinya. Media yang digunakan tentunya media permainan digital. Apa pun game yang anda gunakan, diperlukan beberapa persiapan.
2. Menjelaskan konsep topik pembelajaran yang disampaikan. Dengan menjelaskan konsep materi terlebih dahulu, siswa dapat lebih fokus dalam pembelajaran permainan.
3. Sesi permainan selanjutnya siswa memainkan permainan dengan menggunakan aplikasi yang telah disiapkan. Sesi ini memungkinkan guru untuk mengamati, mengintervensi, dan

mempertahankan sesi. Observasi digunakan untuk melihat siswa mana yang memahami permainan dan siswa mana yang masih bingung. Guru turun tangan membantu siswa yang belum paham. Kemudian, lanjutkan sesi agar semua orang tenang dan bersenang-senang.

4. Rangkuman pengetahuan setelah menyelesaikan permainan edukasi, guru akan memberikan waktu kepada seluruh siswa untuk merangkum dan melengkapi pengetahuan yang diperoleh setelah memainkan permainan digital.
5. Evaluasi sesi. Kemudian, setelah langkah 1 - 4 selesai, tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi diri terhadap pemberian materi atau evaluasi permainan secara keseluruhan. Sesi pembelajaran berbasis. Tuliskan semua poin baik sehingga anda dapat menyimpannya di sesi berikutnya dan meningkatkan serta memperbaiki hal-hal yang tampaknya kurang optimal (Anggraini et al., 2021).

### **3. Pemahaman Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA**

Pemahaman berasal dari kata paham yang berarti mengerti, sedangkan menurut Tim KBBI (dalam Shodiq 2009:16) pemahaman adalah cara seseorang memahami atau memahamkan, sedangkan menurut Bloom dalam Utami munandar (dalam Shodiq 2009:16) pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengingat dan menggunakan informasi tanpa perlu menggunakannya dalam situasi baru dan berbeda. misalnya: banyak terjadi bahwa para pelajar melakukan belajar pada malam hari menjelang akan adanya ujian pada pagi harinya. Tetapi jika ditanya pada dua atau tiga hari kemudian, mengenai apa yang dipelajarinya kebanyakan sudah lupa, hal ini menunjukkan subjek belajar atau para siswa itu tidak memiliki tingkat pemahaman yang kuat.

Pemahaman yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru. Pemahaman yang dimaksud oleh penulis dalam penelitian adalah pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPA khususnya pada materi tumbuh-tumbuhan dan fungsinya. dikarenakan Pemahaman peserta didik merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pemahaman merupakan salah satu ranah kognitif, karena pemahaman merupakan tingkat kemampuan yang menuntut peserta didik mampu memahami tentang arti atau konsep, situasi dalam hal ini siswa tidak hanya hafal tetapi mengerti atau paham terhadap konsep atau fakta yang ditanyakannya. Pemahaman peserta didik dapat dilihat ketika peserta didik bisa menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, dengan memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, kebanyakan orang mengira bahwa belajar adalah menghafal. kenyataannya, orang hafal belum tentu paham tetapi orang yang paham sudah pasti mengerti. Peserta didik memahami suatu pelajaran apabila ia dapat memberikan penjelasan atau uraian yang lebih rinci tentang materi yang disampaikan dengan menggunakan kata-katanya sendiri (Yonanda, 2017).

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya pemahaman peserta didik adalah konsentrasi. Konsentrasi merupakan modal terpenting bagi siswa ketika memperoleh materi pembelajaran dan merupakan indikator keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan konsentrasi peserta didik adalah dengan mengembangkan kemampuan berpikir kritis saat belajar. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran diduga dapat membuat siswa aktif mengkonstruksi pengetahuan agar tetap fokus pada isi pembelajaran (Aviana & Hidayah, 2015).

### **SIMPULAN**

Metode game based learning dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif. Pembelajaran berbasis permainan adalah permainan yang dirancang untuk proses pembelajaran. Game based learning adalah suatu metode pembelajaran dimana peserta didik memainkan permainan elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran, yaitu permainan edukatif. Game based learning memungkinkan peserta didik mempelajari teori dan konsep masalah serta melatih mereka untuk fokus pada masalah. Oleh karena itu, belajar melalui bermain dapat menjadi solusi yang menarik bagi anak.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh metode game based learning terhadap pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI Al Awwal Palembang. Pengujian dalam penelitian ini menggunakan uji paired samples test, kemudian dapat ditarik kesimpulan

sebagai berikut: Untuk nilai Pre Test diperoleh rata-rata hasil belajar atau Mean sebesar 68.00. Sedangkan untuk nilai Post Test diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 81.20. Jumlah responden atau peserta didik yang digunakan sebagai sampel penelitian adalah sebanyak 25 orang siswa. Untuk nilai Std. Deviation (standar deviasi) pada Pre Test sebesar 2.309 dan Post Test sebesar 12.689. Terakhir adalah nilai Std. Error Mean untuk Pre Test sebesar 0.462 dan untuk Post Test sebesar 2.538. Diketahui nilai koefisien korelasi (Correlation) sebesar 0.100 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.636. Dan diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar  $0.000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar Pre Test dengan Post Test yang artinya ada pengaruh metode game based learning terhadap pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI Al Awwal Palembang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, F., & Nisa Lubis, K. (2023). Pengaruh Game Based Learning (Gbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sdn 060811 Medan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2816–2826. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.585>
- Angraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i11.356>
- Anugrahno, M. H., & Christiyanti Aprinastuti. (2023). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS GAMES BLOOKET MATERI IPAS UNTUK SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR. *Seminar Nasional Sanata Dharma Berbagi: Sosial Dan Humaniora 2023*.
- Aviana, R., & Hidayah, F. (2015). Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi Pada Pembelajaran Kimia Di Sma Negeri 2 Batang. *Jurnal Pendidikan Sains Universitas Muhammadiyah Semarang*, 3(1), 30–33.
- Dipani, M. A. (2023). Inovasi Metode Pembelajaran menggunakan Game-Based Learning (GBL) untuk Memotivasi Pelajar. *Prosiding SAINTEK: Sains Dan Teknologi*, 2(1), 197–204.
- Fitrianiingsih, R., & Musdalifah. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Pembuatan Strapless Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Jambu. *Fashion and Fashion Education Journal*, 4(1), 1–6.
- Jannah, B. P. dan L. miftahul. (2016). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *PT Rajagrafindo Persada* (Vol. 3, Issue 2). <https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/355%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/731%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/269%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/106>
- Koyumah, S., & Utomo, R. B. (2016). Pengaruh Model Numbered Head Together Berbantuan Geogebra Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal E-DuMath*, 2(2), 210–217.
- Kurniawan, D. (2008). Uji T Berpasangan. *Wordpress*, 3–6. <https://ineddeni.files.wordpress.com/2008/03/uji-t-berpasangan.pdf>
- Palimbong, S. M., Pompeng, O. D. Y., & Widia, W. (2022). Pengaruh penerapan surat pemberitahuan elektronik (e-spt) masa pajak pertambahan nilai (ppn) terhadap kepatuhan wajib pajak. *Akuntabel*, 19(2), 475–481. <https://doi.org/10.30872/jakt.v19i2.11169>
- Peserta, S., Sma, D., Mojosari, N., Semester, K. X., Program, D., Studi, S., Bahasa, P., Bahasa, F., & Surabaya, U. N. (n.d.). 8,012 > T.
- Pramudita, D., Supriadi, B., Anggraeni, A. W., Rahayu, T., Fisika, P., Jember, U., & Jember, U. M. (2023). Pengaruh Penggunaan Perangkat Mobile Learning Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Pembelajaran IPA di SMPN 2 SEMPU. 6(4), 396–402.
- Prasetya, D. D., G.I, W. S., & Syaad, P. (2013). Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini. *Tekno*, 20, 45–50. <http://journal.um.ac.id/index.php/tekno/article/view/4114/3988>
- Sole, F. B., & Anggraeni, D. M. (2018). Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2(1), 10.



- <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v2i1.79>
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>
- Yonanda, D. A. (2017). PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA MATA PELAJARAN PKn TENTANG SISTEM PEMERINTAHAN MELALUI METODE M2M (MIND MAPPING) KELAS IV MI MAMBAUL ULUM TEGALGONDO KARANGPLOSO MALANG. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v3i1.410>
- Yulandari, S. N., & Kustijono, R. (2017). Efektivitas penggunaan novel visual untuk melatih keterampilan berpikir kritis. *Seminar Nasional Fisika (SNF) 2017*, November, 70–74. <https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/37>