



---

---

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME INTERAKTIF  
DALAM PEMBELAJARAN IPAS TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS IV DI UPT SD NEGERI  
065015 MEDAN TUNTUNGAN  
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

***THE EFFECT OF USING INTERACTIVE GAME MEDIA IN  
IPAS LEARNING ON THE OUTCOMES OF IV STUDENTS  
AT UPT SD NEGERI 065015 MEDAN TUNTUNGAN IN  
ACADEMIC YEAR 2024/2025***

Ellis Ireni Pangabea<sup>(1)</sup>, Rinci Simbolon<sup>(2)</sup>, Hasni Suciawati<sup>(3)</sup>, <sup>(1)2)3)</sup> Universitas  
Quality <sup>(1)2)3)</sup> Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad-Ngumban  
Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 20132, Indonesia)

Penulis Korespondensi: <sup>(1)</sup>ellisireni22@gmail.com, <sup>(2)</sup>simbolonrinci@gmail.com,  
<sup>(3)</sup>hasnisuciawati@gmail.com

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Game Interaktif dalam pelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas IV di UPT SD Negeri 065015 Medan Tuntungan. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Quasi Eksperimen dengan desain pretest dan post test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun hasil pembelajaran dengan menggunakan media Game Interaktif pada pembelajaran IPAS diperoleh nilai rata-rata 78 dengan simpangan baku 7,4754 pada kelas eksperimen, dan hasil pembelajaran dengan tanpa menggunakan media pembelajaran Game Interaktif pada pembelajaran IPAS diperoleh nilai rata-rata 69 dengan simpangan baku 8,6177 pada kelas kontrol. Analisis ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih banyak siswa tuntas (KKTP) dari pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji t yang telah dilakukan maka diperoleh yaitu Berdasarkan hasil hipotesis Uji T antara posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah ***Thitung*** 3,409 > ***Ttabel*** 2,034. Menandakan bahwa *H0* ditolak dan *H1* diterima dan ada pengaruh yang signifikan menggunakan media Game Interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Gaya disekitar kita di kelas IV UPT SD Negeri 065015 Medan Tuntungan.

*Kata Kunci: Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS), Media Game Interaktif*

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of using Interactive Game Learning Media in IPAS (Natural Science and Social Science) lessons on the learning outcomes of fourth-grade students at UPT SD Negeri 065015 Medan Tuntungan. The research method used is a Quasi-Experiment with a pretest and posttest design for both the*



*experimental and control groups. The learning outcomes using Interactive Game Media in IPAS lessons resulted in an average score of 78 with a standard deviation of 7.4754 in the experimental class, while the learning outcomes without using Interactive Game Media in IPAS lessons resulted in an average score of 69 with a standard deviation of 8.6177 in the control class. The analysis of learning completeness showed that more students in the experimental class achieved the Minimum Mastery Criteria (KKTP) compared to the control class. Based on the results of the t-test, it was found that the t-value between the posttest results of the control and experimental classes is 3.409, which is greater than the t-table value of 2.034. This indicates that the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected and the alternative hypothesis ( $H_1$ ) is accepted. Therefore, there is a significant effect of using Interactive Game Media on the learning outcomes of students in the IPAS subject, specifically the material on "Forces Around Us" in the fourth grade at UPT SD Negeri 065015 Medan Tuntungan.*

*Keywords: Learning Outcomes, Natural Science and Social Science (IPAS), Interactive Game Media*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif untuk memunculkan serta mengembangkan kemampuan, potensi, dan bakat peserta didik secara maksimal. Pendidikan dilaksanakan melalui proses berfikir siswa tentang diri serta lingkungan untuk mendapatkan pengetahuan melalui proses belajar. Hal ini sejalan dengan undang undang No.20 tahun 2003 Bab 1 pasal 1 tentang system pendidikan Nasional. Untuk itu setiap satuan pendidikan perlu melakukan sebuah rencana pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian guna untuk meningkatkan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan (Perpus 32, 2013). Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan di kalangan masyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan di kalangan masyarakat, berbangsa, dan bernegara. Berhasil tidaknya suatu proses pendidikan sangat di pengaruhi oleh pembelajaran yang berlangsung. Siswa merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Tanpa ada siswa, maka tidak ada proses transfer ilmu pengetahuan. Karena itu, guru harus memahami cara belajar siswa agar siswa dapat menjadi aktif, inovatif, dan kreatif, menyenangkan (PAIKEM).

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru harus merancang proses pembelajaran dan perilakunya terhadap siswa sehingga siswa dapat menarik perhatian dan menimbulkan hasil belajar siswa dalam belajar. Menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar dalam bertindak mengajar atau membelajarkan, dan mengevaluasi hasil belajar siswa sehingga guru mampu menyesuaikan topik pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa. Guru juga di tuntutan untuk menggunakan media dan gaya bahasa yang tidak monoton sehingga suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan terjadi interaksi antara guru dengan siswa untuk mewujudkan kompetensi yang ingin dicapai.



Sebagai tenaga pengajar guru tidak hanya berfokus pada materi saja melainkan harus mampu menjadikan siswa mengerti dan memahami materi sesuai kemampuan mereka, sehingga siswa siswi dikelas dapat dengan mudah mengerti dan memahami materi tanpa harus memaksakan mereka membaca dan menghafal serta memanfaatkan dan mengikuti pembelajaran yang monoton dan satu arah. Guru juga harus dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman dikelas dengan memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang dan membuat siswa menjadi aktif dan kreatif. Hal inilah yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik dan memiliki perubahan. Pembelajaran IPA di sekolah sebagai guru dapat menggunakan bantuan media apa saja seperti media games interaktif dan sesuai dengan materi yang akan dibawakan dan diajarkan. Hal ini dapat dilihat dengan hasil belajar siswa yang belum maksimal selama mengikuti pembelajaran yang monoton dan satu arah. Masalah ini tidak hanya terjadi di satu sekolah saja, tetapi menjadi fenomena umum dan banyak terjadi di berbagai Sekolah Dasar di Indonesia.

Salah satunya pada UPT SD Negeri 065015 Medan Tuntungan, saat peneliti melakukan observasi pada 11 September 2024, Menemukan beberapa masalah dengan proses belajar mengajar khususnya pada materi IPAS di kelas IV sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa tidak maksimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian siswa kelas IV pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial masih belum maksimal bahkan dikategorikan rendah.

Dari hasil wawancara wali kelas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas IV rendah. Kelas IV A dan kelas IV B yang berjumlah 18 siswa di setiap kelasnya, dengan KKTP 70. Kelas IV A sebanyak 7 siswa dengan presentase 39% dari 18 siswa yang lulus KKTP, sebanyak 11 siswa yang tidak lulus dengan presentase 61% Siswa dan di kelas IV B yang dibawah KKTP sebanyak 8 siswa dengan presentase 44% dari 18 siswa, yang lulus KKTP sebanyak 10 siswa dengan presentase 56%. Hal ini lah yang menandakan hasil belajar siswa belum maksimal dan masih berkategori rendah.

Berdasarkan masalah yang di uraikan di atas, diupayakan untuk menyelesaikan masalah tersebut menggunakan media game interaktif. Media game interaktif pembelajaran ini dianggap cocok diterapkan di sekolah, karena akan meningkatkan hasil belajar siswa. Alasan menggunakan media game interaktif adalah agar pembelajaran lebih efektif, lebih menarik, tidak membosankan dikarenakan hal yang menarik akan membuat minat belajar lebih tinggi. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh penggunaan media game interaktif dalam Pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa Kelas IV UPT SD Negeri 065015 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2024/2025”.

## **BAHAN DAN METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimen (eksperimen semu). Penelitian akan membagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas tanpa menggunakan media game interaktif dan kelas menggunakan media game interaktif. Terlebih dahulu dilakukan tes awal sebelum diberikan perlakuan terhadap kelas yang diteliti dan tes akhir diberikan kepada siswa setelah perlakuan. Tes awal dilakukan untuk



mengetahui sejauhmana materi atau bahan ajar yang akan diajarkan telah dikuasai oleh peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan pengujian hipotesis maka terlebih dahulu dicari uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varians. Data hasil belajar kelas yang diajar dengan Media game interaktif dan tanpa media hasil normalitas data untuk tes awal pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum dilakukan perlakuan (treatment) diperoleh untuk kelas kontrol **Lhitung**  $0,0818 < Ltabel$   $0,200$ . Untuk kelas eksperimen **Lhitung**  $0,1745 < Ltabel$   $0,200$ . Maka disimpulkan kelas berdistribusi normal dengan tarif nyata  $\alpha = 0.05$ . Selanjutnya hasil uji normalitas dan tes akhir (posttest) pada kelas kontrol dengan metode pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media dan tes akhir (Posttest) kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran game interaktif. Diperoleh untuk kelas kontrol **Lhitung**  $0,1837 < Ltabel$   $0,200$ . Untuk kelas eksperimen diperoleh

**Lhitung**  $0,1721 < Ltabel$   $0,200$ , maka dapat dinyatakan bahwa data distribusi normal dengan tarif nyata  $\alpha = 0,05$ . Selanjutnya data hasil belajar kelas yang diajar dengan Media game Interaktif dan data hasil belajar kelas yang diajar dengan tanpa Media game Interaktif yang diuji Homogenitas varians dengan uji F diperoleh hasil untuk pre test Uji F  $< F(0.05)(18-1)(18-1)$  atau  $1,4660 < 2,2718$ . Maka dapat disimpulkan terima  $H_0$  atau Pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varian yang sama atau homogen. Dan untuk data hasil belajar post test dengan hasil homogenitas Uji F  $< (0.05)(18-1)(18-1)$  atau  $1,3289 < 2,2718$ . Maka dapat disimpulkan terima  $H_0$  atau Posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varian yang sama atau homogen.

Setelah data diuji normalitas dan homogenitas, selanjutnya data posttest diuji hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media game interaktif. Uji hipotesis menggunakan uji t, Karena **Thitung**  $> Ttabel$  atau  $3,409 > 2,034$  maka tolak  $H_0$  dan terima  $H_1$  atau ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran game interaktif dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri 065015 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2024/2025.

Berdasarkan hasil penelitian dari pembahasan yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran game interaktif dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri 065015 Medan Tuntungan Tahun ajaran 2024/2025. Proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran game interaktif tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata Posttest kelas kontrol dan nilai rata-rata kelas eksperimen. Nilai Posttest kelas kontrol yaitu 69,1 dan nilai kelas eksperimen 78,3. Dapat dilihat bahwa terjadi perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran dan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran game interaktif terhadap hasil belajar pada pelajaran IPAS dengan materi "Gaya disekitar kita". Berdasarkan hasil hipotesis Uji T antara posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah **Thitung**  $3,409 > Ttabel$   $2,034$ . Menandakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.



---

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di UPT SD Negeri 065015 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2024/2025. Dapat disimpulkan yaitu sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran game interaktif dalam pelajaran IPAS di UPT SD Negeri 065015 Medan Tuntungan diperoleh rata-rata post test 78,3 dengan kriteria nilai rata-rata tinggi.
2. Berdasarkan Hasil belajar peserta didik tidak menggunakan media pembelajaran game interaktif di kelas IV B dalam pelajaran IPAS diperoleh rata-rata post test 69,1 dengan kriteria rata-rata sedang.
3. Berdasarkan Uji Hipotesis  $T_{hitung} 3,43 > T_{tabel} 2,03$ . Maka  $H_0$  ditolak. Sehingga media pembelajaran game interaktif berpengaruh signifikan dalam pelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri 065015 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2024/2025.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R & Hayati, F. (2020). Variabel belajar (kompilasi konsep). Medan : CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Bangun, Anjella Br, and Siti Rakiyah. "Pengaruh Penggunaan Mdia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 106143 Sukamaju Kecamatan Sunggal Tahun Pelajaran 2022/2023." Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum). Vol. 2. 2023.
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311-2321.
- Candra, Andista Mutia, and Theresia Sri Rahayu. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5.4 (2021): 2311-2321.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Indonesia bernilai pendidikan karakter untuk siswa kelas V SD. *Puitika*, 13(2), 111-140.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Kuantitatif, P. P. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Alfabeta, Bandung.
- No, U. U. (20). Tahun 2003 Bab 1 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta: Presiden Republik Indonesia.



- Nurhayati, R. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Undang–Undang No, 20 Tahun 2003 Dan Sistem Pendidikan Islam. *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 57-87.
- Octavia, S. A. (2020). Model-model pembelajaran. Deepublish.
- Pitriyani, I. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Flipped Book Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SDN 160 Sukalaksana Bandung (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- PURBA, C. Y. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Kantong Bilangan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Di Kelas I SD Negeri 060937 Kwala Bekala TA 2023/2024 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY).
- Rangkuti, A. N. (2016). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, PTK, dan penelitian pengembangan.
- Sembiring, G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Picture And picture Pada Mata Pelajaran IPA Subtema 7 Pokok Bahasan Daur Air Di Kelas V SD Negeri 040483 Payung Tahun 2019/2020 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY).
- Solikah, Halimatus. "Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020." *Jurnal Mahasiswa UNESA 7.3* (2020): 1-8.
- Sutrisno, S., Wardah, W., Panjaitan, M., Marlina, S., Manurung, A. K. R., Sinaga, M. & Abidin, Z. (2023). *Media Pembelajaran: Konsep Dan Aplikasi*. Penerbit Tahta Media.
- Tarigan, Y. S. R. B. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Quantum Learning Mata Pelajaran IPA Tema 3 Subtema 1 Bagian-bagian Tumbuhan dan Fungsinya di Kelas IV SD Negeri 040463 Kabanjahe TP 2021/2022 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY BERASTAGI).
- Triyani, R. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40-49.
- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023, August). Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 6, pp. 587-594).