

Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan *Educandy* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Mia Audina*, Zaka Hadikusuma Ramadan

Universitas Islam Riau, Indonesia

*miaaudina63@student.uir.ac.id

Abstract

The problem raised in this study is related to the low learning outcomes of students, which is partly caused by the lack of enthusiasm and involvement of students in the learning process. This condition indicates the need for the application of a learning approach that is more interesting and in accordance with the characteristics of students at the elementary school level. This study aims to analyze the effect of using the game-based learning model assisted by the Educandy platform on the learning outcomes of Social Science (IPS) grade IV students at SD Negeri 138 Pekanbaru. The approach used is quantitative with pseudo experimental method with quasi experimental design with purposive sampling technique. The research sample consisted of 35 experimental group students and 33 control group students. Data collection in the study was carried out with multiple choice test questions as many as 22 items and analyzed using an independent sample test with the help of SPSS 25. Based on the results of the independent sample t-test, the average posttest value of the experimental class was 82.23 with a standard deviation of 12.317, while the control class had an average of 75.76 with a standard deviation of 14.013. This shows that the experimental class obtained higher learning outcomes compared to the control class. The significance test shows a p-value of 0.047, which is smaller than $\alpha = 0.05$ ($p < 0.05$), so H_0 is rejected and H_a is accepted. This result is supported by the comparison of the tcount and ttable values, where the tcount of 2.025 is greater than the ttable of 1.668 ($tcount > ttable$). Thus, it can be concluded that the game-based learning model assisted by the Educandy platform has a significant effect on students' cognitive learning outcomes in social studies subjects.

Keywords: *Game Based Learning; Educandy; Learning Outcomes; Social Studies*

Abstrak

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini berkaitan dengan rendahnya hasil belajar siswa, yang antara lain disebabkan oleh minimnya antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan model *game based learning* berbantuan platform *Educandy* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas IV di SD Negeri 138 Pekanbaru. Pendekatan yang digunakan ialah kuantitatif dengan metode eksperimen semu dengan desain *quasi experimental* dengan teknik *purposive sampling*. Sampel penelitian terdiri dari 35 siswa kelompok eksperimen dan 33 siswa kelompok kontrol. Pengumpulan data pada penelitian dilakukan dengan soal test pilihan ganda sebanyak 22 butir soal dan dianalisis menggunakan *independent sample test* dengan bantuan SPSS 25. Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test*, diperoleh rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 82,23 dengan standar deviasi 12,317, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata sebesar 75,76 dengan standar deviasi 14,013. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Uji signifikansi menunjukkan nilai p-value sebesar 0,047, yang lebih kecil dari α

= 0,05 ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini didukung oleh perbandingan nilai thitung dan ttabel, di mana thitung sebesar 2,025 lebih besar dari ttabel sebesar 1,668 (thitung > ttabel). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *game based learning* berbantuan platform Educandy berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS.

Kata Kunci: *Game Based Learning; Educandy; Hasil Belajar; IPS*

Pendahuluan

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar memegang peranan strategis sebagai landasan awal dalam pembentukan karakter dan pengembangan kompetensi dasar siswa. Proses pembelajaran pada tahap ini merupakan interaksi yang terencana antara siswa dengan lingkungan belajarnya, yang bertujuan untuk memfasilitasi perubahan perilaku ke arah yang positif (Ubabuddin, 2019). Salah satu tantangan krusial dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mampu mendorong peningkatan hasil belajar siswa. Dalam konteks ini, guru dituntut untuk berperan sebagai fasilitator yang mampu merancang lingkungan pembelajaran yang kondusif, adaptif, dan mendukung partisipasi aktif siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penerapan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka sistematis yang digunakan sebagai acuan dalam merancang perencanaan pembelajaran, baik untuk jangka pendek maupun jangka panjang. Selain itu, model pembelajaran berperan dalam penyusunan materi ajar serta memberikan arahan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran di dalam kelas secara terstruktur dan terarah Joyce & Well (dalam Albina et al., 2022). Model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka konseptual yang membantu pendidik dalam merancang dan mengimplementasikan proses pembelajaran di kelas. Kerangka tersebut mencakup tahapan perencanaan yang meliputi pengelolaan sumber daya pembelajaran, pemilihan media dan alat bantu yang mendukung proses belajar, serta perumusan instrumen evaluasi yang sesuai. Seluruh komponen ini dirancang untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal, dengan memperhatikan aspek efektivitas dan efisiensi dalam pelaksanaannya (Mirdad, 2020). Melalui penerapan model pembelajaran, pendidik dapat merancang strategi, metode, serta tahapan pembelajaran secara sistematis. Perencanaan yang terstruktur ini memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara lebih efektif dan efisien, serta dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Seiring perkembangan teknologi muncul berbagai model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu model yang relevan untuk siswa sekolah dasar adalah *game based learning*. Model *game based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan, seperti aturan main, tantangan, mekanisme evaluasi, dan interaksi aktif, yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami konsep, mengasah keterampilan, serta memperoleh pengetahuan secara menyenangkan dan bermakna (Wulandari & Safitri, 2024). Berdasarkan pandangan Hermawan (2024) *game based learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan media permainan digital yang dirancang secara terstruktur untuk menunjang proses belajar, meningkatkan efisiensi dan kualitas pembelajaran, serta mendorong motivasi siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Seiring dengan perkembangan teknologi, semakin banyak aplikasi dan platform *game based learning* yang tersedia, memungkinkan para guru untuk memanfaatkan model ini dengan lebih mudah (Nikmah et al., 2025). Selanjutnya,

menurut Meilina (2020), terdapat enam tahapan dalam penerapan model *game based learning*, yaitu: (1) pemilihan permainan yang relevan dengan topik pembelajaran, (2) pemberian penjelasan konsep, (3) penyampaian aturan permainan, (4) pelaksanaan permainan, (5) perangkuman materi yang telah dipelajari, dan (6) pelaksanaan refleksi terhadap proses pembelajaran.

Educandy merupakan aplikasi berbasis web yang mudah diakses oleh pengguna umum dan dirancang untuk mendukung pembuatan permainan pembelajaran yang interaktif. Menurut Amelia et al. (2021); Ulya (2021) Educandy dikembangkan sebagai platform digital yang memungkinkan pendidik menyusun kuis interaktif secara praktis. Pernyataan ini diperkuat oleh Rohmah (2021) yang menyatakan bahwa Educandy dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran yang mendukung keterlibatan siswa. Aplikasi ini dilengkapi dengan tiga fitur permainan utama, yaitu *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. Game Educandy sangat ideal untuk mendukung perkembangan belajar anak, karena menawarkan berbagai jenis permainan yang variatif. Hal ini menjadikan tahapan belajar menjadi kian menyenangkan. Kemudian, tampilan yang penuh warna serta karakter-karakter lucu dan menarik menjadikan setiap sesi bermain dan belajar sebagai bagian dari proses tumbuh kembang anak yang menyenangkan (Rahmanto et al., 2023). Selain itu, Educandy memiliki sejumlah keunggulan, antara lain menyediakan variasi permainan berbasis kata, memudahkan guru dalam merancang kuis secara kreatif, serta memungkinkan penambahan elemen visual dan audio untuk meningkatkan daya tarik latihan soal (Bentriska & Suprijono, 2022).

Menurut Mulyana et al. (2023) pembelajaran IPS adalah mata pelajaran yang mempunyai fungsi krusial dalam menumbuhkan keterampilan siswa, menanamkan nilai-nilai sosial, serta membimbing mereka menjadi warga negara yang aktif, kreatif, dan peduli. Sedangkan menurut Inayah et al. (2023) pembelajaran IPS adalah cabang ilmu sosial yang menyatukan berbagai disiplin ilmu seperti sejarah, ekonomi, geografi, politik, sosiologi, filsafat, dan antropologi dalam mendukung proses pendidikan mulai dari tingkat SD-perguruan tinggi. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), penerapan model *game based learning* yang didukung oleh aplikasi Educandy diyakini mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Hasil belajar merefleksikan capaian kompetensi siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang diperoleh melalui partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Andryannisa et al., 2023). Selaras dengan hal tersebut, Sulfemi (Esterina et al., 2022) mengemukakan bahwa hasil belajar IPS merupakan pencapaian optimal siswa dalam aspek-aspek tersebut setelah mengikuti pembelajaran IPS. Capaian ini ditunjukkan melalui perubahan perilaku, peningkatan pengetahuan, serta penguasaan keterampilan yang relevan dengan materi pembelajaran.

Pada kenyataannya dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), guru telah menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk melatih kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Selain itu, guru juga pernah mencoba menerapkan model pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) menggunakan aplikasi *Quizizz* secara offline melalui media kertas scan pada mata pelajaran lain. Namun, penerapan model ini dinilai belum berhasil karena kurang memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman siswa. Dalam praktiknya, siswa terlihat kurang antusias dan hasil belajar tidak mengalami peningkatan yang berarti. Berdasarkan evaluasi hasil belajar, guru menyatakan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang mampu memperoleh nilai tinggi, sedangkan sebagian besar lainnya masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan adalah sebesar 78. Namun, hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada di bawah standar ketuntasan

yang ditetapkan. Dari total 35 siswa, hanya 9 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan KKTP. Artinya, terdapat 26 siswa yang belum tuntas, atau sekitar 74% dari jumlah seluruh siswa. Bahkan, lebih dari setengah jumlah siswa di kelas masih belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar yang diharapkan.

Dari permasalahan diatas maka diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa sekaligus mendukung pemahaman materi secara menyenangkan. Salah satu solusi alternatif yang dapat diimplementasikan adalah penerapan model *game based learning* (GBL) dengan memanfaatkan media interaktif, seperti aplikasi Educandy, guna meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran ini memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi melalui bentuk permainan edukatif, seperti kuis, teka-teki, dan kegiatan pencocokan kata. Format tersebut dinilai efektif dalam menarik minat siswa serta mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, diharapkan pemahaman siswa terhadap materi dapat meningkat, yang pada gilirannya berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar secara signifikan.

Temuan dari penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran *game based learning* secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional (Rahayu et al., 2024). Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kembau et al. (2023) yang menunjukkan bahwa model *game based learning* memberikan hasil belajar yang lebih unggul, khususnya pada materi peluang, dibandingkan dengan pendekatan pengajaran konvensional. Hal ini menegaskan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam. Meskipun demikian penelitian tentang penerapan model *game based learning* berbantuan Educandy khususnya pada mata pelajaran IPS pada sekolah dasar masih sangat terbatas. Maka dari itu, kebaruan dari penelitian ini adalah penerapan model *game based learning* yang menyenangkan dengan bantuan Educandy yang merupakan platform pembelajaran digital yang relatif baru digunakan di Indonesia.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat kesenjangan (*gap*) dalam penerapan model *Game Based Learning*, khususnya yang berbantuan platform Educandy. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak menyoroti penerapan GBL dan penggunaan aplikasi educandy secara umum bahkan terpisah hanya pada mata pelajaran eksakta seperti Matematika dan IPA. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Kholfadina (2022) bahwa penggunaan aplikasi Educandy dalam pembelajaran IPA berpengaruh signifikan terhadap motivasi peserta didik kelas V SD. Selain itu, Dhuha et al. (2024) mengungkapkan hal serupa bahwa penerapan *game based learning* dapat meningkatkan minat siswa secara signifikan karena seluruh siswa senang belajar melalui permainan.

Sementara itu, kajian yang secara khusus mengkaji pengaruh GBL dengan bantuan Educandy terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar dalam mata pelajaran IPS, khususnya di kelas IV, masih sangat terbatas. Dari sisi metode, sebagian besar studi sebelumnya belum menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimental yang kuat, sehingga data yang dihasilkan cenderung bersifat deskriptif atau kualitatif. Oleh karena itu, dibutuhkan penelitian yang mampu mengisi kekosongan ini dengan cara menguji secara langsung dan terukur pengaruh penggunaan *Game Based Learning* berbantuan Educandy terhadap hasil belajar IPS. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan berbasis teknologi di lingkungan Sekolah Dasar.

Dengan demikian diharapkan dengan perpaduan yang baru ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS

di jenjang sekolah dasar. Merujuk pada paparan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan pengaruh penerapan model *game based learning* yang didukung oleh aplikasi Educandy terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas IV di SD Negeri 138 Pekanbaru.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*), serta menerapkan teknik *purposive sampling* dalam pemilihan sampel. Penelitian melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran berbasis permainan yang didukung oleh media Educandy (variabel X), sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran melalui metode konvensional. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa jenjang sekolah dasar, dengan populasi yang difokuskan pada siswa kelas IV di SD Negeri 138 Pekanbaru, yang berjumlah 99 siswa. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu 35 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 33 siswa sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes berbentuk pilihan ganda. Instrumen penelitian terdiri dari 22 butir soal yang telah divalidasi melalui analisis korelasi *Product Moment Pearson*, sedangkan tingkat reliabilitasnya diuji menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Proses analisis data diawali dengan uji normalitas untuk memastikan bahwa data yang diperoleh mengikuti distribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode *Shapiro-Wilk*, yang dianalisis melalui perangkat lunak SPSS versi 25. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah varians antar kelompok bersifat homogen, dengan menggunakan uji *Levene Statistic* melalui SPSS versi 25. Tahap akhir dalam proses analisis data adalah pengujian hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan *independent sample t-test*. Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model *game based learning* (variabel X) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa (variabel Y).

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dimulai dengan pelaksanaan *pretest* terhadap kedua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan pembelajaran. Selanjutnya, masing-masing kelompok diberikan perlakuan selama tiga kali pertemuan. Setelah perlakuan diberikan, kedua kelompok kembali diberikan *posttest* untuk mengukur pencapaian belajar setelah intervensi. Data penelitian diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* tersebut. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil penilaian sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga dapat memberikan gambaran mengenai perubahan hasil belajar yang terjadi pada masing-masing kelompok. Analisis deskriptif dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Analisis Data Deskriptif *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas IV

	Analisis Deskriptif								
	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std	Variance	Statistic	Std
PreEks	35	73	22	95	2404	68.69	2.742	16.220	263.104
PostEks	35	42	58	100	2878	82.23	2.082	12.317	151.711
PreKontrol	33	73	22	95	2318	70.24	3.077	17.674	312.377
Postkontrol	33	68	32	100	2500	75.76	2.439	14.013	196.377
Valid	33								

Sumber: Data Hasil Penelitian 2025

Tabel yang disajikan menggambarkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan data pada Tabel 2, diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* pada kelompok eksperimen adalah 68,69, sementara kelompok kontrol memiliki rata-rata 70,24. Setelah perlakuan diberikan, terjadi peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen, yang ditunjukkan dengan rata-rata nilai *posttest* sebesar 82,23. Di sisi lain, kelompok kontrol memperoleh rata-rata *posttest* sebesar 75,76. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar lebih signifikan terjadi pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen yang mencapai 82,23 menunjukkan efektivitas penerapan model *game based learning* berbantuan media Educandy dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa. Setelah dilakukan analisis deskriptif terhadap data hasil belajar IPS, tahap selanjutnya adalah melakukan uji normalitas. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh mengikuti distribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* melalui bantuan perangkat lunak SPSS versi 25.

Tabel 3. Uji Normalitas

Kelas	Statistic	Shapiro Wilk	
		df	Sig.
Pretest Eksperimen	.954	35	.147
Posttest Eksperimen	.943	35	.067
Pretest Kontrol	.942	33	.078
Posttest Kontrol	.937	33	.057

Sumber: Data Hasil Penelitian 2025

Berdasarkan tabel 3 diatas uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen memiliki nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,147 dan 0,067, sementara kelompok kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,078 untuk *pretest* dan 0,057 untuk *posttest*. Seluruh nilai signifikansi tersebut berada di atas batas kritis 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelompok berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk dilakukan analisis statistik parametrik. Setelah uji normalitas dilakukan, tahap berikutnya adalah uji homogenitas. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah dua atau lebih sampel yang diambil dari populasi memiliki varians yang serupa (homogen), sebagai salah satu prasyarat dalam penggunaan uji parametrik lebih lanjut. Uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan SPSS.

Tabel 4. Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1.229	3	132	.302
	Based on Median	1.045	3	132	.375
	Based on Median and with adjusted df	1.045	3	118.194	.375
	Based on trimmed mean	1.139	3	132	.336

Sumber: Data Hasil Penelitian 2025

Berdasarkan data pada Tabel 4, dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari populasi yang homogen. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi hasil uji homogenitas yang seluruhnya berada di atas batas signifikansi 0,05. Secara rinci, nilai signifikansi yang diperoleh masing-masing adalah $0,302 > 0,05$ lalu $0,375 > 0,05$ selanjutnya $0,375 > 0,05$ dan $0,336 > 0,05$. Tahap selanjutnya dalam analisis data adalah melakukan uji hipotesis. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan dengan menerapkan uji *independent sample t-test* guna menentukan apakah hipotesis yang dirumuskan dapat diterima atau ditolak. Uji ini difokuskan untuk mengidentifikasi

adanya pengaruh signifikan dari penerapan model *game based learning* yang didukung oleh aplikasi Educandy (variabel X) terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (variabel Y). Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini didasarkan pada nilai signifikansi (Sig. 2-tailed), yakni jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan, sebaliknya apabila nilai signifikansi $> 0,05$, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan. Seluruh prosedur analisis statistik dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25.

Tabel 5. Uji *Independent Sample Test*

		Group Statistic			
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Eksperimen	35	82.23	12.317	2.082
	Kontrol	33	75.76	14.013	2.439

		Levene Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.000	.999	2.025	66	.047	6.471	3.195	.092	12.850
	Equal variance not assumed			2.018	63.758	.048	6.471	3.207	.064	12.878

Sumber: Data Hasil Penelitian 2025

Mengacu pada Tabel 5, rata-rata nilai posttest pada kelompok eksperimen tercatat sebesar 82,23 dengan standar deviasi 12,317, sedangkan kelompok kontrol memiliki rata-rata sebesar 75,76 dengan standar deviasi 14,013. Temuan ini mengindikasikan bahwa capaian hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selanjutnya, hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,047, yang berada di bawah batas signifikansi 0,05 ($0,047 < 0,05$). Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, hasil tersebut mengindikasikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *game based learning* berbantuan aplikasi Educandy memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas IV di SD Negeri 138 Pekanbaru.

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 21 Mei-05 Juni 2025 pada kelas IV SD Negeri 138 Pekanbaru. Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penerapan model *game based learning* yang didukung oleh aplikasi Educandy terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas IV di SD Negeri 138 Pekanbaru. Materi yang dijadikan fokus pembelajaran dalam penelitian ini adalah topik “Bagaimana Mendapatkan Semua Kebutuhan Kita?”, yang merupakan bagian dari kurikulum mata pelajaran IPS untuk kelas IV sekolah dasar. Kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa penyampaian materi melalui model *game based learning* berbantuan aplikasi Educandy, sedangkan kelompok kontrol menerima pembelajaran dengan pendekatan konvensional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *game based learning* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal ini terlihat dari perolehan nilai posttest pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar tersebut adalah pemanfaatan media Educandy, yang mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Media ini mendorong antusiasme, ketertarikan, dan partisipasi aktif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga berdampak pada pemahaman materi yang lebih optimal. Selaras dengan pendapat (Kholfadina & Mayarni, 2022) yang menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi Educandy dalam proses pembelajaran IPA memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.

Temuan dalam penelitian ini didukung oleh hasil studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan model *game based learning* dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan capaian hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini juga selaras dengan temuan Rivaldy et.al. (2023) yang menyatakan bahwa setelah diterapkannya model pembelajaran *game based learning* (GBL), rata-rata hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan pendekatan ceramah. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Winatha & Setiawan (2020) yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam hal motivasi dan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model langsung dan mereka yang mengikuti pembelajaran berbasis GBL. Selain itu, hasil penelitian Islam et al. (2024) turut memperkuat temuan ini dengan menyimpulkan bahwa model *game based learning* secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar serta pencapaian hasil belajar siswa. model *game based learning* secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Tokoh yang dikenal secara internasional sebagai pengembang utama model pembelajaran *game based learning* (GBL) adalah Vries dan Edward (dalam Hidayatullah et al., 2022) *game based learning* adalah yang melibatkan pendidikan melalui permainan digital (Permana, 2022). Sejalan dengan pendapat Hermawan (2024) yang mengemukakan bahwa *game based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang dirancang secara khusus untuk menunjang proses pembelajaran, meningkatkan efisiensi kegiatan belajar-mengajar, serta membangkitkan motivasi siswa dalam memahami materi pelajaran. Lebih lanjut, menurut Wulandari & Safitri (2024) Model *game based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam proses pendidikan. Pendekatan ini mencakup berbagai elemen seperti aturan, tantangan, evaluasi, dan aktivitas interaktif yang dirancang untuk menanamkan konsep, mengembangkan keterampilan, serta menyampaikan pengetahuan secara menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *independent sample t-test*. Berdasarkan hasil analisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25, diperoleh nilai t hitung sebesar 2,025. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan t tabel pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dengan derajat kebebasan (df) sebesar 66, yang diperoleh dari pengurangan jumlah sampel keseluruhan dengan dua ($N - 2$). Berdasarkan distribusi t, diketahui bahwa nilai t tabel adalah 1,668. Karena t hitung (2,025) > t tabel (1,668), maka sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan, H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model *game based learning* berbantuan aplikasi Educandy (variabel X) terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa (variabel Y). Berdasarkan hasil tersebut, dapat

disimpulkan bahwa model *game based learning* berbantuan Educandy memiliki kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi “Bagaimana Mendapatkan Semua Kebutuhan Kita?” di SD Negeri 138 Pekanbaru.

Sejalan dengan penelitian Anggraini et al. (2024) bahwa model *game based learning* sangat berpengaruh dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dikarenakan beberapa sintaks model *game based learning* menarik dan mengasyikkan serta melatih kreatifitas. Hal serupa juga diungkapkan oleh Wiseza et al. (2023) berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh penggunaan model pembelajaran *game based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Hal ini terlihat dari hasil tes yang mana hasil belajar siswa telah mencapai KKM dan indikator keberhasilan guru sudah melebihi 75% . Kelebihan dari model pembelajaran ini adalah siswa dapat berperan langsung dan aktif, selain itu proses belajar juga menjadi nyaman dan menyenangkan dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi kuat. Memberi kebebasan kepada siswa dalam mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.

Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *game based learning* yang didukung oleh aplikasi Educandy memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar. Model ini efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, serta mampu mendorong keterlibatan aktif siswa sepanjang kegiatan pembelajaran. Melalui pendekatan berbasis permainan, Educandy memfasilitasi pemahaman materi secara lebih mudah dan menarik. Selain itu, penggunaan media digital ini sejalan dengan tuntutan inovasi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan karakteristik siswa masa kini. Oleh karena itu, model *game based learning* berbantuan Educandy direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Albina, M., Safi'i, A., Gunawan, Mhd. A., Wibowo, M. T., Sitepu, N. A. S., & Ardiyanti, R. (2022). Model Pembelajaran Di Abad Ke 21. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 939–955.
- Amelia, N. C., Zulhelmi, Z., Syaflita, D., & Siswanti, Y. (2021). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy di SMPN 25 Pekanbaru. *Diffraction*, 3(2), 56–61
- Andryannisa, M.A; Wahyudi, A.P; Sayekti, S. P. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 104–116.
- Anggraini, P. N., Muzayanah, M., & Daru, S. A. (2024). Pengaruh Game Based Learning terhadap Hasil Belajar pada Keragaman Sosial Budaya Masyarakat. *Journal of Education Research*, 5(3), 3723–3730.
- Bentriska, H. K., & Suprijono, A. (2022). Pengaruh media pembelajaran educandy terhadap hasil belajar kognitif sejarah siswa SMAN 3 Sidoarjo. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 12(4), 1–6.
- Dhuha, S. H. D., Kurniati, N., Lu'luilmaknun, U., & Soepriyanto, H. (2024). Pengaruh Model Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(2), 775–784.

- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMP N 2 Ngronggot. *Communnity Development Journal*, 5(1), 1263–1269.
- Hidayatullah, R. S., Anjani, D., & Novianti, D. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Daring Berbasis Game Pada Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 5 Kemandoran, Jakarta Barat. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1(12), 2545–2556.
- Inayah, A. N., Maftuh, B., & Sumantri, Y. K. (2023). JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Indonesia) Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis articulate storyline terhadap minat belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Indonesia*, 10(02), 173–187.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619.
- Kembau, R., Regar, V., & Monoarfa, J. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Game-Base Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Peluang. *Jurnal on Education*, 6(1), 10215–10221.
- Kholfadina, K. (2022). Penggunaan Educandy dan Dampaknya Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 259–265.
- Meilina, N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Sel Belajar Terhadap Kemampuan Menemukan Unsur-Unsur Intrinsik Cerpen Pada Siswa Kelas Ix Smp Negeri 1 Tebing Syahbandar. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 1(2), 103.
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam*, 2(1), 14–23.
- Mulyana, E., Dahlena, A., Tetep, Rohman, S. N., Widyanti, T., Suherman, A., Dianah, L., Uno, I. C., & Rostiani, A. (2023). Efektifitas Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Indonesia)*, 10(1), 1–9.
- Nikmah, N., Madrasah, G., & Tunggulpayung, I. A. (2025). Penerapan Model Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Fiqih Pada Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Tunggulpayung. *03(1)*, 24–31.
- Permana, N. S. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22(2), 110.
- Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., Shufiyah, S. S., Juhaeni, J., Purwanti, A. A., & Safaruddin, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game based learning “One Board” terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 46–53.
- Rahmanto, M. A., Bunyamin, B., & Noviyanti, K. (2023). Pelatihan Penggunaan Educandy Sebagai Game Edukatif Di Sd Muhammadiyah 08 Plus Jakarta Timur. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 6(1), 39–46.
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4(2), 177–181.
- Sri Esterina, Marhayani, D. A., & Mertika, M. (2022). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 14(1), 1–6.
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *IAIS Sambas*, 1(1), 18–27.

- Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.
- Wiseza, C. F., Ibermarza, & Andini, F. N. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS. *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 124–138.
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 334–341.