

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Di dalam kurikulum merdeka, ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar dengan memadukan konsep ilmu pengetahuan alam dengan ilmu pengetahuan sosial agar peserta didik memperoleh pemahaman secara menyeluruh terhadap berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan. IPAS dirancang sebagai wadah bagi peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan mengamati, menyelidiki, serta menganalisis, dan menemukan solusi terhadap suatu permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-harinya (Evitasari et al., 2025).

Dalam pembelajaran IPAS, peserta didik diarahkan untuk aktif mengeksplorasi berbagai fenomena di sekitarnya, menstimulasi kemampuan bernalar kritis, serta membangun kemampuan dalam mengatasi berbagai permasalahan melalui proses pembelajaran yang dikaitkan dengan situasi nyata secara terpadu. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS perlu dirancang secara aktif, kontekstual, dan bermakna agar peserta didik mampu membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Keberhasilan pembelajaran IPAS dapat diukur melalui pencapaian hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan indikator pokok tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran, serta jadi bahan evaluasi guru dalam menilai tingkat keberhasilan metode dan strategi pembelajaran yang digunakan (Lutfia Zahroh et al. 2024). Hasil belajar ini mencakup pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Namun dalam penelitian ini, hasil belajar dibatasi pada ranah kognitif, yaitu kemampuan peserta didik dalam mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4) sebagai tolak ukur penguasaan dalam aspek pengetahuan.

Permasalahan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPAS masih menjadi salah satu tantangan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nurzanna et al. (2024) yang

menunjukkan bahwa dari 30 peserta didik kelas V SD Negeri 101216 Situmba, hanya 12 peserta didik (40%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 18 peserta didik (60%) lainnya belum mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil observasi dalam penelitian tersebut, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga peserta didik cenderung kurang aktif selama proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa masih diperlukan metode pembelajaran yang tepat sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kondisi tersebut sejalan dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV di SDN 050 Cibiru. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Dari 28 peserta didik, hanya 9 peserta didik yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 19 peserta didik lainnya belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan sekolah, yaitu dengan nilai 75. Selain itu, hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah atau berpusat pada guru (*teacher-centered*). Dalam pelaksanaannya, guru lebih banyak berperan sebagai sumber informasi utama, sedangkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih diperlukan penerapan metode pembelajaran yang tepat sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS adalah metode *Squid Game Learning* yang merupakan salah satu bentuk penerapan dari *Game Based Learning*. Menurut Untari (2022) *Game Based Learning* merupakan pembelajaran yang mampu membangun suasana belajar yang aktif sekaligus menyenangkan. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga dapat membantu untuk memahami dan memperkuat pemahaman konsep siswa, terutama pada pembelajaran sains di sekolah dasar secara bermakna (Widiana, 2022). Dengan demikian, *Game Based Learning* berpotensi menjadi

salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Metode *Squid Game Learning* merupakan adaptasi dari permainan *Squid Game* yang dikemas secara edukatif dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Dalam penerapannya, peserta didik diajak mengikuti berbagai aktivitas permainan yang dirancang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga mereka tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam berdiskusi, bekerja sama, memecahkan masalah, serta menyelesaikan berbagai tantangan pembelajaran. Dengan demikian, metode *Squid Game Learning* diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sekaligus membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran secara lebih bermakna sehingga diharapkan dapat mendukung peningkatan hasil belajar.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Penelitian Yustina & Yahfizham (2023) yang berjudul “*Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid Game dan Among us*”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dengan metode *Squid Game* mampu meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik. Namun, penelitian tersebut merupakan kajian literatur, sehingga belum melakukan penerapan metode *Squid Game Learning* secara langsung dalam proses pembelajaran, serta belum mengukur hasil belajar peserta didik sebagai variabel penelitian.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Silmia (2025) menunjukkan bahwa penerapan *Squid Game* dengan pendekatan diferensiasi pada mata pelajaran PPKn kelas IV, menunjukkan bahwa *Squid Game* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa di ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun penelitian tersebut lebih berfokus pada peningkatan keaktifan belajar pada mata pelajaran PPKn, dan belum mengkaji pada hasil belajar kognitif peserta didik dalam mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan kedua penelitian terdahulu tersebut, masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*). Penelitian yang dilakukan oleh Yustina dan Yahfizham (2023) merupakan penelitian berupa kajian literatur sehingga belum menerapkan metode *Squid Game* secara langsung dalam proses pembelajaran

maupun mengukur hasil belajar peserta didik. Sementara itu, penelitian Silmia (2025) telah menerapkan metode *Squid Game* dalam pembelajaran, namun lebih berfokus pada peningkatan keaktifan belajar pada mata pelajaran PPKn, bukan pada hasil belajar kognitif peserta didik dalam mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu, penelitian mengenai penerapan metode *Squid Game Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar masih perlu dilakukan.

Berdasarkan *research gap* tersebut, unsur kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini berupa penerapan langsung metode *Squid Game Learning* dalam pembelajaran IPAS kelas IV yang berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif yang belum pernah dikaji secara spesifik dalam penelitian sebelumnya. Metode ini diadaptasi menjadi permainan edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik materi IPAS serta tahap perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar. Melalui aktivitas permainan yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran, metode ini diharapkan mampu membantu peserta didik memahami konsep IPAS secara lebih bermakna sehingga mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan metode *Squid Game Learning* diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul: **“Penerapan Metode *Squid Game Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV yang menggunakan metode *Squid Game Learning* dengan yang menggunakan metode Ceramah?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS sebelum diterapkannya metode *Squid Game Learning* dengan yang menggunakan metode Ceramah di Kelas IV?

3. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS setelah diterapkannya metode *Squid Game Learning* dengan yang menggunakan metode Ceramah di Kelas IV?
4. Apakah terdapat perbedaan rata-rata peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS antara kelas yang menggunakan metode *Squid Game Learning* dengan yang menggunakan metode Ceramah di Kelas IV?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV yang menggunakan metode *Squid Game Learning* dengan yang menggunakan metode Ceramah?
2. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS sebelum diterapkannya metode *Squid Game Learning* dengan yang menggunakan metode Ceramah di Kelas IV?
3. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS setelah diterapkannya metode *Squid Game Learning* dengan yang menggunakan metode Ceramah di Kelas IV?
4. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS antara kelas yang menggunakan metode *Squid Game Learning* dengan kelas yang menggunakan metode Ceramah di kelas IV?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi untuk memperkembangkan khazanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan khususnya mengenai efektivitas dan implementasi metode pembelajaran yang mengadaptasi konsep *Game Based Learning*, yaitu *Squid Game Learning* di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, diharapkan dapat menjadi suatu alternatif dalam suatu

pembelajaran khususnya dalam metode belajar yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan inovasi atau minat serta hasil belajar siswa.

- b. Bagi Siswa, diharapkan membuka peluang bagi siswa untuk merasakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, sekaligus bermakna. Melalui penerapan metode *Squid Game Learning*, siswa diharapkan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar yang lebih baik lagi.
- c. Bagi Sekolah, dapat menjadi masukan atau rekomendasi inovasi pembelajaran dengan metode pembelajaran yang kreatif, kompetitif, untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar secara menyeluruh.
- d. Bagi Peneliti, memberikan pengalaman dan pemahaman peneliti menyusun penelitian ilmiah, serta dapat menambah wawasan mengenai kebaruan metode pembelajaran dengan menantang, interaktif, dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di lembaga pendidikan.

E. Kerangka Berpikir

Hasil belajar siswa berperan sebagai tolak ukur untuk menilai perkembangan kemampuan yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran pada tingkat pendidikan. Pencapaian tersebut tidak terlepas dari peran kemampuan kognitif, karena sebagian besar aktivitas belajar melibatkan proses berpikir dan mengingat (I. K. W. Sari & Wulandari, 2020). Dalam proses pembelajaran, setiap siswa tentunya memiliki karakteristik dan tahapan berpikir yang beragam, sehingga diperlukan penerapan metode pembelajaran yang sesuai agar dapat mendukung peningkatan kemampuan kognitif dan hasil belajar siswa.

Menurut Anderson dan Krathwohl dalam Mu'awanah & Nurmala (2023) kemampuan kognitif dalam taksonomi bloom yang telah direvisi terdiri atas enam tingkatan yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), C6 (mencipta). Hasil belajar ini dapat diukur pada ranah kognitif yang mencerminkan kemampuan berpikir siswa. Dalam penelitian ini, indikator hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif C1 sampai C4, yaitu kemampuan mengingat kembali materi IPAS (C1), memahami (C2) melalui kemampuan menjelaskan konsep, menerapkan (C3) melalui penggunaan konsep

dalam permasalahan sederhana, dan menganalisis (C4) melalui kemampuan siswa dalam mengaitkan konsep IPAS dengan peristiwa di kehidupan sehari-harinya.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan adanya permasalahan awal yang berkaitan dengan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 050 Cibiru pada mata pelajaran IPAS yang masih dibawah nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar siswa adalah penggunaan metode ceramah yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Menurut Fitriyanti et al. (2021) metode ceramah merupakan metode pembelajaran yang dilakukan melalui penyampaian materi secara lisan oleh guru kepada peserta didik. Metode ini telah lama digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dikenal sebagai salah satu metode pembelajaran tradisional. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai penyampai informasi, sedangkan peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan yang disampaikan. Akibatnya, kesempatan peserta didik untuk berpartisipasi aktif, mengemukakan pendapat, serta memperoleh pengalaman belajar yang bermakna lebih terbatas. Guru telah berupaya menerapkan pendekatan kontekstual dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Namun, upaya tersebut belum sepenuhnya mampu meningkatkan hasil belajar secara optimal, yang ditunjukkan dengan masih adanya peserta didik yang belum mencapai KKTP yang ditetapkan. Hal tersebut menunjukkan perlunya penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar guna mendukung peningkatan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu metode pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar menarik, aktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah *Squid Game Learning*, yaitu metode pembelajaran berbasis permainan yang mengadaptasi konsep permainan populer yaitu *Squid Game* ke dalam pembelajaran. Metode ini dirancang dengan mengintegrasikan aktivitas permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya bermain, tetapi juga belajar melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan disesuaikan dengan tujuan

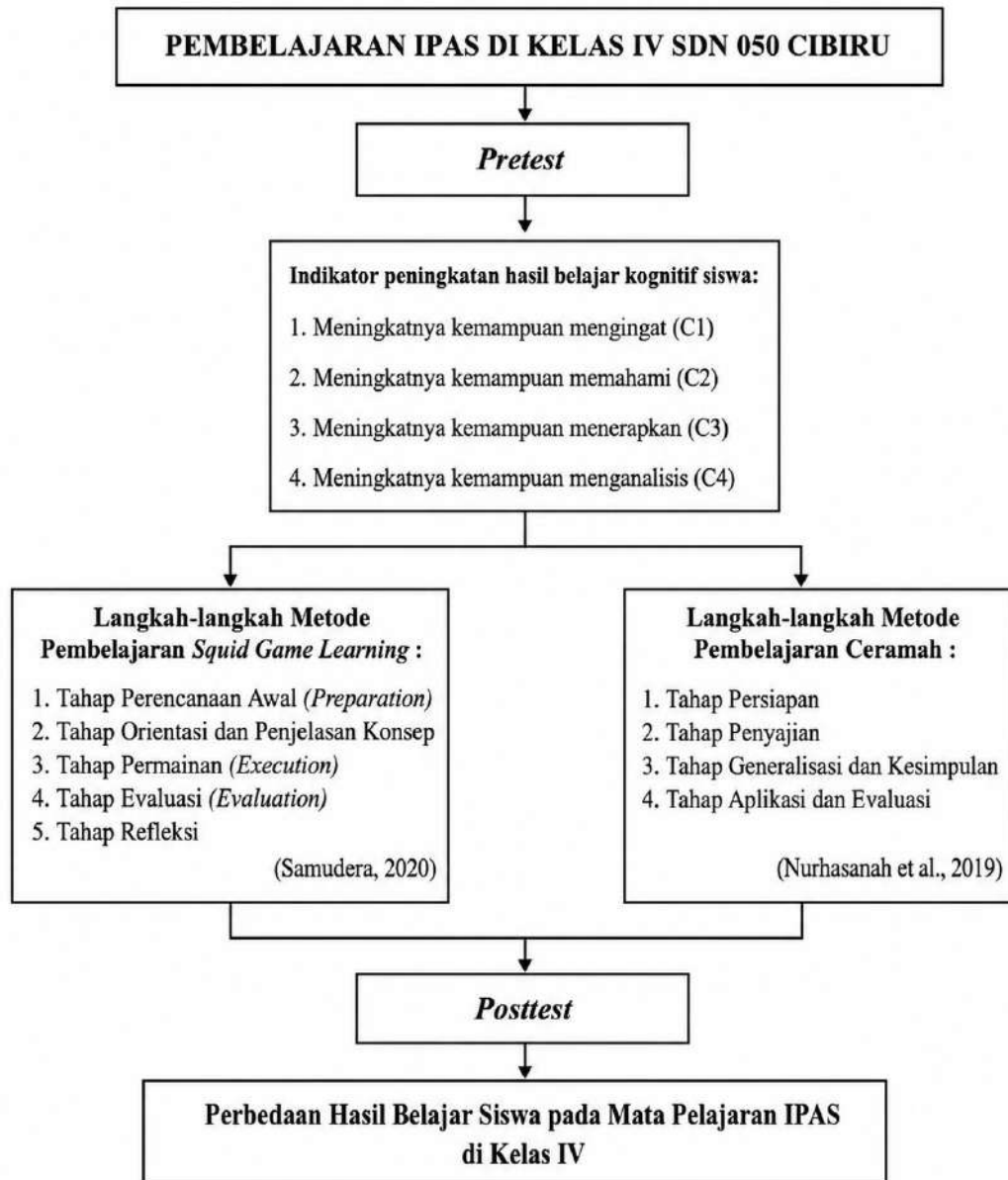
pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik didorong untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama dalam kelompok, serta berkompetisi secara positif selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara teoretis, *Game Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik, mengembangkan keterampilan literasi, serta berperan sebagai sarana pembelajaran yang dapat membantu mengatasi berbagai kesulitan kognitif yang dialami siswa (Maivina & Mustika, 2025). Selain itu, penerapan *Game Based Learning* ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran, termasuk matematika dan IPAS. Dalam penerapannya, peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan permainan sehingga membantu mereka memahami konsep melalui proses mengalami, dan menemukannya secara langsung (Yustina & Yahfizham, 2023). Dengan demikian, metode *Squid Game Learning* sebagai implementasi dari pendekatan *Game Based Learning* diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna sehingga dapat mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode ceramah.

Berdasarkan landasan teoritis tersebut, penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group design*. Desain tersebut melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan metode *Squid Game Learning*, kemudian kelompok kontrol menggunakan metode ceramah. Sebelum penelitian dimulai, kedua kelompok diberi *pretest* guna mengetahui kondisi awal kemampuan peserta didik. Setelah seluruh pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.

Melalui penerapan metode *Squid Game Learning*, peserta didik diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna sehingga dapat membantu mereka memahami konsep IPAS dengan lebih baik. Pemahaman konsep tersebut diharapkan berdampak pada peningkatan hasil peserta didik. Jika hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka penerapan metode *Squid Game Learning*

menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang mendukung peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 050 Cibiru.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir Metode *Squid Game Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

F. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2023) hipotesis dapat dimaknai sebagai dugaan sementara yang dirumuskan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian. Hipotesis disusun untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa

antar kelas yang menggunakan metode *Squid Game Learning* dan kelas yang menggunakan metode ceramah. Kebenaran hipotesis tersebut dibuktikan melalui proses pengumpulan, pengolahan dan analisis data. Pada umumnya, hipotesis termuat atas H_0 dan H_a . Berikut hipotesis pada penelitian ini antara lain:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan rata-rata peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS antara kelas yang menggunakan metode *Squid Game Learning* dengan yang menggunakan metode ceramah. Secara statistik dirumuskan sebagai:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

H_a : Terdapat perbedaan rata-rata peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS antara kelas yang menggunakan metode *Squid Game Learning* dengan yang menggunakan metode ceramah. Secara statistik dirumuskan sebagai:

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 = Rata-rata peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas eksperimen yang menggunakan metode *Squid Game Learning*

μ_2 = Rata-rata peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian oleh Yustina & Yahfizham (2023) yang berjudul "*Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid Game dan Among us*". Metode penelitian yang digunakan yaitu tinjauan pustaka dengan pendekatan kualitatif, dengan teknik analisis data dilakukan secara deskriptif terhadap sejumlah penelitian penelitian terdahulu yang relevan. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran dikemas dalam permainan dapat mendorong minat, motivasi, dan keaktifan peserta didik yang ikut serta dalam pembelajaran.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan unsur permainan *Squid Game* sebagai pendekatan pembelajaran untuk membantu kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan mendorong motivasi dan keterlibatan siswa. Sementara perbedaannya pada penelitian Yustina & Yahfizham berfokus pada pembelajaran matematika

dengan menggunakan metode kajian literatur, sehingga tidak diuji langsung di kelas. Sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan peneliti yaitu mata pelajaran IPAS kelas IV dengan menggunakan desain quasi eksperimen untuk melihat secara langsung pengaruh metode *Squid Game Learning* terhadap hasil belajar siswa.

2. Penelitian Ami Silmia dan Husni Mubarak (2025) berjudul “Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPkn dengan Teknik Pembelajaran *Squid Game* Berbasis Diferensiasi di MI Raudlatut Tholibin Sambung”. Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan dua siklus. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV yang semua nya berjumlah 26 orang, yang dimana terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV yang semua nya berjumlah 26 orang, yang dimana terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Berdasarkan hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *Squid Game* berbasis diferensiasi mampu meningkatkan keaktifan siswa dari kategori rendah (40,8%) menjadi sangat baik (92,5%) melalui dua siklus tindakan.

Persamaan penelitian Ami Silmia dan Husni Mubarak dengan penelitian yang peneliti akan laksanakan yaitu sama sama menggunakan metode pembelajaran *Squid Game* untuk membuat proses belajar lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa. Keduanya juga dilakukan pada siswa kelas IV. Sedangkan untuk perbedaan nya yaitu, penelitian tersebut berfokus pada keaktifan siswa dalam mata pelajaran PPKn. Sementara itu, penelitian peneliti itu berfokus pada hasil belajar pada mata pelajaran IPA

3. Penelitian Adinda Ramadhani (2022) dengan judul “Pengembangan *Game Based Learning* Dengan Media Permainan *Squid Game* Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI di SMPN 1 Ngasem Kediri”. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian *Research and Developement* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil

menunjukkan bahwa media permainan *Squid Game (dalgona candy)* memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi (92,56%) dan efektivitas sangat tinggi (92,99%), sehingga dinyatakan sangat layak dan efektif dalam meningkatkan minat belajar PAI peserta didik kelas VII.

Persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan pendekatan *Game Based Learning* berbasis permainan *Squid Game* untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Sedangkan untuk perbedaannya yaitu, pada penelitian tersebut berfokus pada minat belajar PAI siswa kelas VII SMP. Sementara penelitian ini berfokus pada hasil belajar IPA kelas IV.

4. Penelitian Anggraini (2024) dengan judul “Pengaruh *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar pada Keragaman Sosial Budaya Masyarakat”. Penelitian tersebut menggunakan metode eksperimen. Data diperoleh melalui observasi, tes (*pretest* dan *posttest*), serta dokumentasi. Hasil penelitian memperoleh bahwa penerapan model *game based learning* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar pada materi keragaman sosial budaya peserta didik kelas VII SMPN tiga Jombang.

Persamaan antara penelitian tersebut dan penelitian ini, yaitu sama-sama memanfaatkan pendekatan berbasis permainan sebagai inovasi untuk menciptakan kegiatan belajar yang lebih menarik, serta mendorong agar siswa bisa lebih terlibat dan termotivasi selama pembelajaran. Perbedaan antara penelitian ini yaitu pada materi yang dikaji, penelitian terdahulu membahas materi IPS, sedangkan penelitian ini mengkaji materi IPA kelas IV. Selain itu, penelitian tersebut menggunakan desain quasi eksperimen standar, tetapi tidak mengadaptasi permainan tertentu.