PENERAPAN GAME DRAG AND DROP UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MURID KELAS IV SD

Ramiatun[1], Tabitha Sri Hartati W[2], Karjono[3]
[1,2]PGSD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, [3]UPT SD Negeri Kutorejo 3 Tuban
[1]ramiatun18@gmail.com, [2]tabithawulandari7@gmail.com,
[3]Karjono05@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of the Social Sciences (IPAS) topic of My Role and Duties in the School and Community Environment through the Drag and Drop Game media for fourth-grade students of UPT SD Negeri Kutorejo 3 Tuban. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method of the Kemmis and McTaggart model which is implemented in two cycles. The research subjects were 26 students consisting of 11 male students and 15 female students. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, tests, and documentation. Data were analyzed descriptively quantitatively and qualitatively. The results of the study showed an increase in student learning outcomes in each cycle. In the pre-cycle stage, the average student learning outcome was 49.3 with a learning completeness of 19.2%. In the first cycle, the average learning outcome increased to 53.8 with a learning completeness of 26.9%. Furthermore, in the second cycle, the average learning outcome increased to 90 with a learning completeness reaching 92.3%. In addition to improving learning outcomes, the use of the Drag and Drop Game media also increased student activity, motivation, and involvement during the learning process. Thus, the Drag and Drop Game is effective in improving the science learning outcomes of fourth-grade elementary school students.

Keywords: *Learning Outcomes, Science, Drag and Drop Game, Interactive Learning Media*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS topik Peran dan Tugasku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat melalui media Game Drag and Drop pada murid kelas IV UPT SD Negeri Kutorejo 3 Tuban. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 26 murid yang terdiri atas 11 murid laki-laki dan 15 murid perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar murid pada setiap siklus. Pada tahap pra siklus, rata-rata hasil belajar murid sebesar 49,3 dengan ketuntasan belajar 19,2%. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 53,8 dengan ketuntasan belajar sebesar 26,9%. Selanjutnya pada siklus II, rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 90 dengan ketuntasan belajar mencapai 92,3%. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media Game Drag and Drop juga

meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media Game Drag and Drop efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS murid kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Hasil Belajar, IPAS, Game Drag and Drop, Media Pembelajaran Interaktif

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting dalam membentuk kemampuan peserta didik agar berkembang secara optimal, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga membantu murid dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta karakter yang baik dalam kehidupan sehari-hari (Rahman et al., 2022). Dalam proses pendidikan, sekolah memiliki peran penting sebagai tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu murid memahami berbagai konsep yang dipelajari.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut (Adha et al., 2025) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. Mata pelajaran IPAS memiliki tujuan untuk membantu murid memahami lingkungan sekitar, baik lingkungan alam maupun sosial. Pada topik Peran dan Tugasku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat, murid diharapkan mampu mengenal berbagai peran dan tugas yang ada di lingkungan sekolah maupun masyarakat serta memahami pentingnya kerja sama dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

Sarana dalam pembelajaran ialah salah satu dari banyak variabel yang dapat memengaruhi hasil belajar murid. Menurut (Ompusunggu, 2022) Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan pendidikan kepada murid. Alat bantu belajar dapat menjadi faktor yang menyebabkan hasil belajar menurun. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan keterlibatan murid

selama pembelajaran berlangsung dan membuat proses belajar menjadi lebih efektif, Wardani, Kusumaningsih, and Kusniati (2024). Begitupun sebaliknya, jika proses pembelajaran dirasa sudah efisien namun hasilnya belum maksimal, evaluasi harus dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IV UPT SD Negeri Kutorejo 3, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS. Murid terlihat kurang aktif saat pembelajaran berlangsung, kurang fokus memperhatikan penjelasan guru, serta mudah merasa bosan ketika pembelajaran dilakukan menggunakan metode ceramah. Selain itu, hasil belajar murid juga masih rendah dan sebagian besar murid belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan sekolah.

Data hasil evaluasi pra siklus menunjukkan bahwa dari 26 murid, hanya 5 murid atau sebesar 19,23% yang mencapai KKTP. Rendahnya hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan belum mampu membantu murid memahami materi secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu melibatkan murid secara aktif dalam kegiatan belajar.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Game Drag and Drop.* Media pembelajaran yang interaktif dapat memudahkan murid untuk memahami materi dengan cara yang lebih nyata dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan dan hasil belajar mereka. (Hasan dkk., 2021). Metode drag and drop adalah metode yang digunakan dengan tahapan klik object dengan mouse atau jari (pada touchscreen monitor) dan menahan klik untuk dipindahkan ke tempat lain. Penggunaan metode ini dalam game edukasi dapat menambah interaksi pengguna dengan game tersebut, (Wijaya et al., 2020). *Game drag and drop* merupakan permainan seret dan lepas, dimana pelajar mengenali lokasi tujuan dan menempatkan gambar, tulisan, lambang dengan menyeret secara benar pada setiap bagian lokasi yang tepat dan sesuai. (Toisuta, 2022) Penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang

lebih menyenangkan sehingga murid menjadi lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami materi pembelajaran.

Beberapa studi telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Game Drag and Drop* dapat meningkatkan hasil belajar murid. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Sahbani, 2024) dengan judul penelitian "Media Drag And Drop Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Membandingkan Bilangan Pada Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar" terbukti efektif. Penelitian yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan hasi belajar murid setelah pendidik menggunakan media pembelajaran berupa *Game Drag and Drop*. Selain itu, (Mardhiyah et al., 2024) juga melakukan penelitian yang sama dengan judul "Implementasi Drag and Drop Games dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab" juga menunjukkan bahwa hasil belajar murid meningkat.

Dengan menggunakan *game drag and drop*, guru bisa mempermudah aktivitas belajar anak. Jika anak biasanya hanya aktif ketika bernyanyi, namun dengan adanya media pembelajaran *game drag and drop* anak menjadi lebih aktif dan semangat, (Toisuta, 2022). Penggunaan *game Drag and Drop* dapat membantu guru maupun murid dalam pembelajaran.

Penelitian mengenai penggunaan media *Game Drag and Drop* sebelumnya lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran Matematika dan Bahasa Arab. Namun, penelitian yang mengkaji penggunaan media tersebut pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya topik Peran dan Tugasku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Game Drag and Drop dalam meningkatkan hasil belajar IPAS murid kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana penerapan media Game Drag and Drop pada pembelajaran IPAS topik Peran dan Tugasku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat? (2) Apakah penggunaan media Game Drag and Drop dapat

meningkatkan hasil belajar IPAS murid kelas IV UPT SD Negeri Kutorejo 3?

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan penerapan media Game Drag and Drop dalam pembelajaran IPAS. (2) Meningkatkan hasil belajar IPAS murid kelas IV melalui penggunaan media Game Drag and Drop.

Penggunaan media pembelajaran *game Drag and Drop* tentunya memiliki berbagai manfaat untuk berbagai pihak. (1) Bagi Guru, dapat mengetahui media pembelajaran yang inovatif untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran IPAS topik Peran dan Tugasku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat, misalnya dengan menggunakan *game drag and drop*. (2) Bagi Sekolah, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi bagi sekolah mengenai penggunaan *game drag and drop* sebagai media pembelajaran digital. (3) Bagi Murid, dapat meningkatkan pemahaman murid terhadap topik Peran dan Tugasku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat dan dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda melalui pembelajaran interaktif, sehingga murid lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran IPAS. (4) Bagi Peneliti, dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam merencanakan, melaksanakan, hingga merefleksikan kegiatan pembelajaran dan menambah pengalaman peneliti dalam menentukan tindakan yang tepat untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang ditemukan di dalam kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Game Drag and Drop untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Murid Kelas IV SD”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Menurut (Maulana, 2022) PTK adalah sebuah pengamatan mengenai aktivitas yang memang dihadirkan dan berlangsung di dalam

pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, kegiatan belajar di kelas sengaja dilakukan oleh murid dan pokok bahasan yang dipelajari disampaikan oleh pendidik.

Murid kelas IV UPT SDN Kutorejo 3 Tuban tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 26 (duapuluh enam) orang menjadi subjek dalam penelitian. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai pendidik, sementara pendidik kelas IV dan teman-teman satu kelas peneliti berfungsi sebagai pengamat. Adapun tempat dilaksanakannya penelitian ini berada di UPT SDN Kutorejo 3 Tuban.

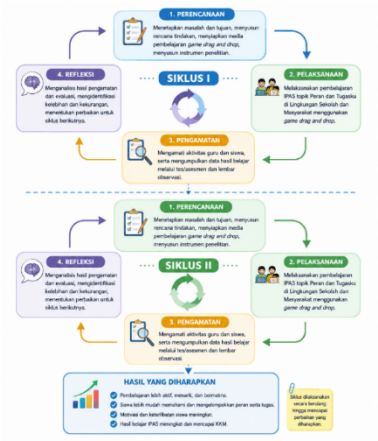
Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di kelas IV UPT SD Negeri Kutorejo 3. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan menyesuaikan jadwal pembelajaran IPAS dan kalender akademik sekolah. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, menyiapkan media pembelajaran berupa *Game Drag and Drop*, menyusun lembar observasi awal dan instrumen evaluasi hasil belajar murid, serta menyiapkan lembar evaluasi untuk mengukur hasil belajar murid.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan pembelajaran IPAS topik Peran dan Tugasku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat menggunakan media *Game Drag and Drop* berbantuan model Problem Based Learning (PBL). Dalam kegiatan pembelajaran, murid diminta untuk mencocokkan, mengelompokkan, dan memindahkan gambar maupun informasi sesuai kategori peran dan tugas yang tepat di lingkungan sekolah dan masyarakat.

Selanjutnya pada tahap observasi, peneliti mengamati keterlibatan murid selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Selain itu, peneliti juga mendokumentasikan kegiatan pembelajaran sebagai data pendukung penelitian. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti melakukan refleksi berdasarkan hasil observasi dan tes evaluasi untuk menentukan perbaikan yang perlu dilakukan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara dilakukan pada tahap pra siklus untuk mengidentifikasi permasalahan

pembelajaran yang terjadi di kelas IV UPT SD Negeri Kutorejo 3. Tes evaluasi digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid sebelum dan sesudah diberikan tindakan. Selain itu, dokumentasi berupa hasil evaluasi dan kegiatan pembelajaran digunakan sebagai data pendukung penelitian. Adapun alur penelitian dapat dilihat melalui gambar berikut.



Gambar 1 Alur penelitian

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil tes evaluasi murid. Menurut Mahanani (2018),

Tes evaluasi yang diberikan kepada murid berbentuk pilihan ganda kompleks dan uraian untuk mengetahui hasil belajar murid setelah mengikuti pembelajaran. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung nilai hasil belajar menurut Mahanani (2018) adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya, peneliti menghitung persentase murid yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 72. Setelahnya, peneliti menghitung ketuntasan belajar murid dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{TB} = \frac{\text{Murid nilainya di atas KKTP (72)}}{\text{Banyak murid}}$$

Menurut (Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, 2024) sebuah penelitian tindakan kelas dikatakan berhasil apabila:

1. Murid secara klasikal memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan KKTP.
2. Minimal 80% dari jumlah murid melampaui atau sama dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu dengan nilai minimum 72.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penggunan media pembelajaran *Game Drag and Drop* masih memerlukan peningkatan, ini didapat dari hasil lembar pengamatan. Hal ini penting dilakukan mengingat pencapaian hasil belajar murid masih terbilang kurang memuaskan. Oleh karena itu, perlu ada upaya perbaikan dalam siklus selanjutnya.

Pra Siklus

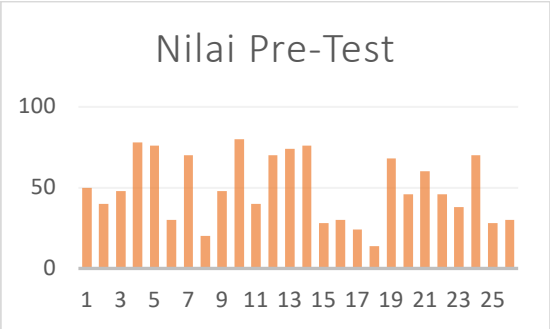
Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV UPT SD Negeri Kutorejo 3, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS topik Peran dan Tugasku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat.

Tabel 1 Hasil Observasi Awal

No	Hasil Observasi Awal
1	Murid kurang aktif saat pembelajaran berlangsung
2	Murid mudah bosan ketika pembelajaran menggunakan metode ceramah
3	Sebagian murid kurang fokus memperhatikan penjelasan guru
4	Pembelajaran belum menggunakan media interaktif
5	Hasil belajar murid masih rendah
6	Sebagian besar murid belum mencapai KKTP

Murid terlihat kurang aktif saat pembelajaran berlangsung, kurang fokus memperhatikan penjelasan guru, serta mudah merasa bosan ketika pembelajaran dilakukan menggunakan metode ceramah. Selain itu, sebagian besar murid masih mengalami kesulitan memahami materi karena pembelajaran belum menggunakan media yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, diketahui bahwa murid sering mengalami kesulitan memahami materi IPAS karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Guru juga menyampaikan bahwa murid cenderung cepat merasa bosan sehingga keterlibatan murid dalam pembelajaran masih rendah.



Grafik 1 Nilai Pre-Test

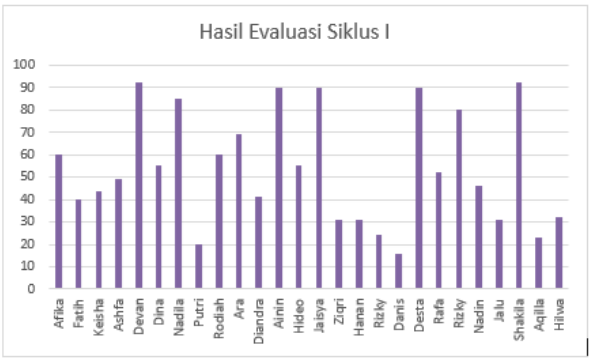
Berdasarkan tabel di atas, hasil evaluasi pra siklus menunjukkan bahwa hasil belajar murid masih tergolong rendah. Dari 26 murid, hanya 5 murid yang berhasil mencapai KKTP dengan persentase ketuntasan sebesar 19,2%, sedangkan 21 murid lainnya belum mencapai ketuntasan belajar. Nilai rata-rata murid pada tahap pra siklus yaitu 49,3. Rendahnya hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa diperlukan adanya perbaikan dalam proses pembelajaran agar murid lebih aktif dan mudah memahami materi yang dipelajari.

Siklus I

Pada Siklus I, pembelajaran IPAS dilaksanakan menggunakan media Game Drag and Drop berbantuan model Problem Based Learning (PBL). Murid diminta untuk mencocokkan dan memindahkan gambar maupun informasi sesuai kategori peran dan tugas di lingkungan sekolah dan masyarakat. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan, murid mulai menunjukkan peningkatan keterlibatan selama proses pembelajaran dibandingkan tahap pra siklus.

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas murid pada Siklus I mulai mengalami peningkatan, meskipun belum optimal. Beberapa murid masih terlihat bingung dalam menggunakan media permainan karena tampilan media masih cukup kompleks dan petunjuk penggunaan belum terlalu jelas. Selain itu, masih terdapat murid yang kurang percaya diri saat menyampaikan pendapat maupun presentasi hasil diskusi kelompok.

Persentase hasil evaluasi murid pada siklus I dapat disajikan dalam grafik sebagai berikut:



Grafik 2 Hasil Evaluasi murid Siklus I

Berdasarkan grafik tersebut, terlihat bahwa hasil belajar murid sudah mulai mengalami peningkatan, meskipun belum merata pada seluruh murid.

Berdasarkan grafik hasil evaluasi Siklus I, terlihat bahwa hasil belajar murid mulai mengalami peningkatan

meskipun belum merata. Sebagian murid telah mencapai nilai di atas KKTP, namun masih terdapat murid yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tindakan pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

Beberapa kendala yang ditemukan pada Siklus I akan diperbaiki pada pelaksanaan Siklus II. Untuk mengukur kemampuan murid digunakanlah hasil tes pada siklus I. Di bawah ini, disajikan tabel yang menunjukkan hasil belajar murid terkait pokok bahasan tersebut.

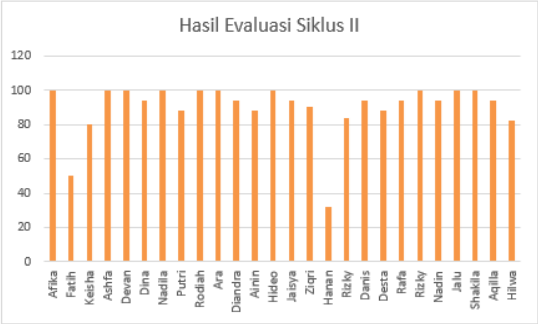
Tabel 2 Hasil Belajar Siklus I

Komponen	Hasil
Jumlah Murid	26
Nilai Tertinggi	92
Nilai Terendah	23
Nilai Rata-rata	53,8
Persentase Murid Tuntas	7 (26,9%)
Persentase Murid Belum Tuntas	19 (73,1%)

Berdasarkan hasil belajar murid pada pelajaran IPAS dengan materi peran dan tugasku di lingkungan sekolah dan masyarakat siklus I, terdapat 7 murid atau 26,9% yang berhasil mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Sementara itu, 19 murid atau 73,1% masih belum mencapai indikator keberhasilan minimal yang ditetapkan sebesar 72. Hal ini menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran, terdapat murid yang membutuhkan perhatian tambahan agar dapat meraih target yang diinginkan

Siklus II

Siklus II dilaksanakan menggunakan model pembelajaran yang sama pada tahapan sebelumnya. Perbaikan dilakukan dengan menambah beberapa komponen pada media pembelajaran *Game Drag and Drop.* Berdasarkan perbaikan tersebut, terjadi peningkatan hasil belajar dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran.Berikut ini hasil dari pembelajaran siklus II.



Grafik 3 Hasil evaluasi murid siklus II

Hasil pelaksanaan penelitian di siklus II menunjukkan peningkatan

yang sangat baik. Sebagian besar murid memperoleh nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), bahkan banyak yang mencapai rentang nilai 90–100. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan atau strategi pembelajaran yang diterapkan pada siklus II sudah berjalan lebih efektif dibandingkan sebelumnya.

Dari grafik terlihat bahwa beberapa murid seperti Devan, Dina, Rodiah, Jolo, Jaisya, dan Shakila memperoleh nilai sempurna atau mendekati 100. Selain itu, sebagian besar murid lainnya juga memperoleh nilai tinggi pada rentang 85–95. Kondisi tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar murid dibandingkan siklus sebelumnya.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa murid yang memperoleh nilai relatif rendah dibandingkan teman-temannya, seperti Fatih dan Hanan. Namun secara umum jumlah murid yang belum tuntas sudah jauh berkurang. Rendahnya nilai beberapa murid tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor pemahaman materi, konsentrasi belajar, maupun keaktifan selama proses pembelajaran berlangsung. Secara keseluruhan, hasil evaluasi pada Siklus II menunjukkan bahwa mayoritas murid telah mencapai ketuntasan belajar sesuai indikator keberhasilan yang ditentukan. Dengan demikian, tindakan pada siklus II dapat dikatakan berhasil karena mayoritas murid telah mencapai ketuntasan belajar dan menunjukkan peningkatan hasil yang signifikan.

Hasil pembelajaran murid pada pokok bahasan peran dan tugasku di lingkungan sekolah dan masyarakat ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 3 Hasil Belajar Siklus II

Komponen	Hasil
Jumlah Murid	26
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	32
Nilai Rata-rata	90
Persentase Murid Tuntas	92,3%
Persentase Murid Belum Tuntas	7,7%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa pada siklus II, persentase murid yang berhasil menyelesaikan soal mencapai 92,3% (sangat baik), sementara murid yang belum berhasil hanya sebesar 7,7%. Data tersebut menunjukkan adanya

peningkatan sebesar 65,3% dibandingkan hasil pada siklus I.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media pembelajaran *Game Drag and Drop* mampu meningkatkan hasil belajar IPAS topik *Peran dan Tugasku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat* pada murid kelas IV UPT SD Negeri Kutorejo 3. Peningkatan hasil belajar tersebut terlihat dari perbandingan hasil evaluasi pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Peningkatan hasil belajar murid pada setiap siklus menunjukkan bahwa penggunaan media *Game Drag and Drop* mampu membantu murid memahami materi secara lebih konkret. Media pembelajaran yang interaktif memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik.

Pada tahap pra siklus, hasil belajar murid masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IV, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga murid cenderung kurang aktif, mudah bosan, dan kurang fokus selama pembelajaran berlangsung.

Selain itu, pembelajaran belum menggunakan media yang interaktif sehingga sebagian besar murid mengalami kesulitan memahami materi. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar murid. Dari 26 murid, hanya 5 murid yang mencapai KKTP dengan persentase ketuntasan sebesar 19,2%, sedangkan 21 murid lainnya belum mencapai ketuntasan belajar. Nilai rata-rata murid pada tahap pra siklus hanya mencapai 49,3.

Pada siklus I, pembelajaran mulai menggunakan media *Game Drag and Drop* berbantuan model *Problem Based Learning* (PBL). Penggunaan media pembelajaran yang interaktif mulai memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. terjadi peningkatan keterlibatan murid selama proses pembelajaran karena media yang digunakan melibatkan murid secara langsung melalui kegiatan mencocokkan dan memindahkan gambar maupun informasi sesuai kategori yang tepat. Selain itu, proses pembelajaran

menjadi lebih interaktif dibandingkan pembelajaran sebelumnya.

Hasil belajar murid pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan tahap pra siklus. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Game Drag and Drop* mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman murid, meskipun hasil yang diperoleh belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti melakukan beberapa perbaikan pada siklus II, seperti menambah komponen pada media pembelajaran *Game Drag and Drop*, memperjelas petunjuk penggunaan media, serta memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada murid selama proses pembelajaran berlangsung. Perbaikan tersebut memberikan dampak yang sangat baik terhadap hasil belajar murid.

Hasil evaluasi pada siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Nilai rata-rata murid meningkat menjadi 90 dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 92,3%. Sebagian besar murid memperoleh nilai pada rentang 85–100 dan telah mencapai KKTP yang ditetapkan sekolah. Selain itu, jumlah murid yang belum tuntas mengalami penurunan menjadi 7,7%. Peningkatan ketuntasan belajar pada siklus II mencapai 65,3% dibandingkan siklus I.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Game Drag and Drop* mampu membantu murid memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Media pembelajaran yang interaktif menghasilkan peningkatan keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Kegiatan mencocokkan, mengelompokkan, dan memindahkan objek dalam permainan membantu murid memahami materi secara lebih konkret dan menyenangkan sehingga pembelajaran tidak terasa monoton.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media *Game Drag and Drop* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan bermakna. Terjadi peningkatan keterlibatan murid selama pembelajaran. Dengan demikian,

penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar murid sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sahbani (2024) yang menyatakan bahwa media *Drag and Drop* efektif meningkatkan pemahaman konsep peserta didik sekolah dasar. Selain itu, penelitian Mardhiyah dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan *Drag and Drop Games* mampu meningkatkan hasil belajar murid karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan interaktif dapat membantu meningkatkan hasil belajar murid sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran *Game Drag and Drop* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS topik Peran dan Tugasku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat pada murid kelas IV UPT SD Negeri Kutorejo 3. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 19,2% pada pra siklus menjadi 26,9% pada Siklus I dan meningkat menjadi 92,3% pada Siklus II. Dengan demikian, media Game Drag and Drop efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS murid sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Adha, M. J., Aryani, Z., Ardi, R. S., & Husni, Y. (2025). *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di Kelas V SD Negeri 133 / III Pondok Siguang*. *3*, 325–331.

Mardhiyah, A., Zahire, I. N. A., Zahroh, T. L., Srigati, W., Taufik, T., & Soleh, S. (2024). Implementasi Drag and Drop Games dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, *6*(4). https://doi.org/10.61227/arji.v6i4.228

Maulana, F. (2022). Sosialisasi Penulisan Karya Tulis Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kepada Guru-guru SDN 2 Arjasari Kabupaten Tasikmalaya. *Joong-Ki : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(2), 120–125. https://doi.org/10.56799/joongki.v1i2.249

Ompusunggu, V. D. K. (2022). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan

Manfaatnya Di Smpnegeri 1 Paranginan the Use of Media in Mathematics Learning and Their Benefits in Smp Negeri 1 Paranginan. Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum *(PSSH)*, *1*(18), 4–5.

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, *2*(1), 1–8.

Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). *Peningkatan Pemahaman Konsep Nilai Tempat Bilangan Melalui Media Kantong Bilangan Pada Peserta Didik Kelas I Sdn Sukodono 1 Sidoarjo*. *2*(2), 306–312.

Sahbani, S. (2024). *Media Drag And Drop Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Membandingkan Bilangan Pada Peserta Didik Kelas Ii Sekolah Dasar*. *2*, 306–312.

Toisuta, M. E. (2022). Game Edukatif Drag and Drop Sebagai Media Pembelajaran Pada Sekolah Minggu. *Institutio : Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, *8*(2), 89–109. https://doi.org/10.51689/it.v8i2.623

Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(1), 134–140. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389

Wijaya, R. F., Tasril, V., & Utomo, R. B. (2020). Penerapan Metode Drag and Drop Pada Game Edukasi. *Device : Journal of Information System, Computer Science and Information Technology*, *1*(1), 18–21. https://doi.org/10.46576/device.v1i1.697