

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA SMART BOX INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MURID PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI KERAGAMAN BUDAYA

Dede Seftia Puspita Dewi*1, Poppy Anggraeni 2, Rokayah 3
Universitas Sebelas April¹²³

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Received, 20 July 2026,
Revised, 26 July 2026,
Accepted, 31 July 2026

Kata kunci:

Game-Based Learning
Smart Box
Critical Thinking
Active Participation
IPAS

ABSTRAK

This research is motivated by low active engagement and critical thinking skills of fourth-grade students in IPAS on cultural diversity due to conventional learning. This study aims to improve student engagement and critical thinking through the Game-Based Learning (GBL) model assisted by interactive Smart Box media. The method used is Classroom Action Research (CAR) by Kemmis and McTaggart conducted in two cycles, involving 15 fourth-grade students at SD Telaga Cendekia in the 2025/2026 academic year. Data were collected via self-assessment questionnaires, observation sheets, and written tests, then analyzed descriptively. The results showed significant improvements. In the pre-cycle phase, classical mastery of critical thinking was only 53% (8 students). In Cycle I, the average score for student activity reached 82, critical thinking rose to 81 (86% classical mastery), and teacher implementation hit 91%. Optimal improvement occurred in Cycle II, where teacher implementation reached 100% and student activity remained very high. Students' critical thinking skills surged to a class average of 88.00 with 100% classical mastery, achieving 87% in the analysis indicator and 89% in the evaluation indicator (highly critical category). In conclusion, the GBL model assisted by interactive Smart Box media is highly effective in improving students' active engagement and critical thinking skills in IPAS learning on cultural diversity.



Copyright © 2026 Universitas Sebelas April.
All rights reserved

Corresponding Author:

Rokayah,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Sebelas April,
Jl. Angkrek Situ No. 19 Sumedang
Email: rokayah_fkip@unsap.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pada saat ini dunia pendidikan memasuki zaman baru sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang dan penuh tantangan. Untuk bisa menghadapi segala tantangan tersebut, ada salah satu kemampuan yang harus dikuasai yaitu kemampuan berpikir kritis (Anggraeni *et al.*, 2023). Pendidikan diarahkan untuk mengembangkan kecakapan hidup, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan sosial murid secara berkelanjutan (Wibowo, 2016). Proses pendidikan harus dilakukan secara terencana dengan berbagai pemikiran yang objektif dan rasional sehingga seluruh potensi murid dapat dikembangkan secara optimal (Anggraeni & Akbar, 2018). Dalam implementasinya di Indonesia, Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang luas bagi murid untuk

mengembangkan minat dan bakatnya secara lebih fleksibel dengan fokus utama menciptakan pembelajaran yang berpusat pada murid guna mendorong keterlibatan aktif dan kemampuan berpikir kritis (Rokayah *et al.*, 2023). Pembelajaran berpusat pada murid ini menjadi prasyarat utama terciptanya kemandirian belajar yang hakiki. Salah satu inovasi kurikulum ini adalah penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang memadukan kajian sains, sosial, alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan (Adha *et al.*, 2025).

Namun, kenyataannya kualitas pendidikan di Indonesia masih belum sepenuhnya sesuai dengan harapan, khususnya pada pembelajaran IPAS yang masih sering didominasi oleh pendekatan konvensional seperti metode ceramah satu arah (Farhan & Soleh, 2025). Keaktifan adalah suatu upaya yang dilakukan oleh murid untuk menjalankan aktivitas belajar. Aktivitas belajar murid adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani selama proses pembelajaran. Aktivitas belajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan murid untuk belajar (Anggraeni, Nursyamsyah, *et al.*, 2023). Ketergantungan guru terhadap metode ceramah berlebih menyebabkan rendahnya motivasi intrinsik murid. Akibatnya, murid cepat merasa bosan, kurang aktif, dan kemampuan berpikir kritis mereka belum berkembang secara optimal karena cenderung pasif di dalam kelas (Anggraeni *et al.*, 2021). Berpikir kritis adalah proses yang melibatkan keterampilan intelektual yang aktif dalam merancang, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi secara objektif. Ketiadaan stimulus berpikir kritis menyebabkan murid kesulitan menghadapi tantangan dunia nyata. Kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan yang harus dimiliki dan dikembangkan murid dalam pembelajaran (Anggraeni & Akbar, 2023). Di abad 21, guru sangat dituntut untuk melatih keterampilan berpikir kritis ini agar murid mampu memecahkan masalah nyata dengan cerdas (Afriliyanti & Anggraeni, 2024). Tujuannya adalah untuk menghasilkan keputusan yang logis mengenai apa yang diyakini dan langkah apa yang harus diambil. Oleh karena itu, para peneliti menegaskan bahwa berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting bahkan esensial (Anggraeni *et al.*, 2021).

Pemanfaatan media pembelajaran di kelas menjadi hal yang sangat krusial untuk menumbuhkan minat dan keaktifan belajar murid. Media pembelajaran secara esensial adalah alat, wadah, dan bahan yang digunakan untuk mendukung penyampaian materi pelajaran secara efektif dan interaktif (Ain & Mustika, 2021). Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu inderawi bagi guru, tetapi juga sarana fisik terintegrasi yang memotivasi murid untuk belajar secara mandiri dan aktif (Pratiwi *et al.*, 2023). Penggunaan media konkret dan digital terbukti mampu menjembatani pemahaman abstrak menjadi konkret. Penggunaan media membantu terjadinya interaksi yang optimal antara guru dan murid sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Pratiwi *et al.*, 2023). Selain aspek media, pendekatan atau model pembelajaran juga memegang peranan penting dalam keberhasilan kelas. Model *Game Based Learning* (GBL) merupakan pendekatan inovatif yang mengintegrasikan elemen permainan secara harmonis ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi kognitif murid (Annur *et al.*, 2025). Melalui dunia permainan, murid dapat mengeksplorasi konsep rumit tanpa beban psikologis yang kaku.

Berdasarkan hasil kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berorientasi pada aktivitas, seperti *Game Based Learning*, serta didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik, memberikan dampak positif terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar murid. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini berupaya mengembangkan pembelajaran melalui pengintegrasian model *Game Based Learning* dengan media *Smart Box* interaktif sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan

keaktifan dan kemampuan berpikir kritis murid pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya. Berdasarkan kajian empiris tersebut, penelitian ini berupaya secara komprehensif menerapkan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media *Smart Box* interaktif untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kritis murid pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya di kelas IV SD Telaga Cendekia.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berfokus pada pelaksanaan tindakan nyata untuk meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran secara langsung di dalam kelas (Ade Rahayu & Arna Saskia, 2025). PTK merupakan pencerminan terstruktur terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan untuk menyelesaikan masalah praktis (Utomo *et al.*, 2024). Desain PTK yang digunakan mengacu pada model siklus berulang yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan utama dalam setiap siklusnya, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Sugiyono, 2013). Tindakan dihentikan apabila indikator capaian kinerja kelas telah terpenuhi secara merata.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas IV SD Telaga Cendekia pada tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 15 murid.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dan mengukur Keaktifan, kemampuan berpikir kritis dan Keterlaksanaan Model GBL dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Lembar Angket *Self-assessment* Keaktifan

Digunakan untuk mengukur keaktifan. Lembar angket pengamatan keaktifan ini menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang dengan menggunakan gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif (Sugiyono, 2013).

2. Lembar Tes Berpikir Kritis

Digunakan untuk lembar tes berpikir kritis. Lembar tes adalah serangkaian pertanyaan atau soal yang digunakan untuk mengukur kemampuan murid. Lembar tes ini digunakan peneliti untuk mengetahui kemampuan murid dalam memahami materi keragaman Budaya Indonesia. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes formatif dalam

bentuk pilihan ganda pada setiap siklusnya. Aspek indikator berpikir kritis menurut Anggraeni *et al* (2025:22) Murid mampu mengolah informasi dari berbagai sumber melalui kegiatan bernalar secara efektif dan berpikir secara sistematis meliputi kegiatan menganalisis dan mengevaluasi.

3. Lembar Keterlaksanaan Model GBL

Instrumen ini bertujuan secara spesifik untuk memastikan bahwa tindakan yang diberikan oleh guru telah sesuai dengan Modul Ajar yang disusun pada setiap siklus. Lembar observasi ini nantinya diisi oleh rekan sejawat atau kolaborator yang bertindak sebagai pengamat (*observer*) di dalam kelas (Cahyaningtyas *et al.*, 2024).

Analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis data Angket *Self-assessment* Keaktifan dan analisis, Tes Berpikir Kritis dan Lembar Keterlaksanaan Model GBL sebagai berikut.

1. Analisis Data Angket *Self-assessment* Keaktifan

Analisis keaktifan, data kualitatif dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Memberikan kriteria pemberian skor terhadap masing-masing aspek pada sikap yang diamati,
- Menjumlahkan skor untuk masing-masing aspek sikap yang diamati, dan
- Menghitung persentase skor sikap pada setiap aspek yang diamati dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Keaktifan} = \frac{\text{Jumlah murid} \geq \text{KKTP}}{\text{Jumlah seluruh murid}} \times 100\%$$

Menurut Aisyah *et al.* (2024), data keaktifan dalam suatu siklus dinyatakan valid dan berhasil mencapai indikator kinerja apabila persentase keaktifan secara klasikal telah mencapai angka minimal **70%**. Pencapaian batas minimal **70%** ini menjadi tolak ukur atau indikator keberhasilan bahwa model pembelajaran yang diterapkan benar-benar efektif dan valid dalam meningkatkan partisipasi murid secara menyeluruh di dalam kelas.

Untuk mengukur keaktifan siswa dalam pembelajaran, penelitian ini menggunakan pedoman kriteria yang ditetapkan oleh (Arikunto, 2013:18), sebagaimana dijelaskan berikut:

Tabel 2. 1 Kategori Keaktifan

Capaian	Kriteria
80% - 100%	Sangat Tinggi
70% - 79%	Tinggi
60% - 69%	Sedang
50% - 59%	Rendah
0% - 49%	Sangat Rendah

2. Analisis Data Tes Berpikir Kritis

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS materi Keragaman Budaya dilakukan dengan perhitungan sebagai berikut.

- Menentukan Presentase Berpikir Kritis

$$KB \frac{T}{T_t} 100\%$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah Skor yang diperoleh Murid

T_t = Jumlah Skor Total

Aqil (Panjaitan *et al.*, 2020)

- Menentukan Nilai Rata-rata

$$M = \frac{\Sigma X}{\Sigma N}$$

Keterangan:

M = Nilai Rata-rata

Σ_X = Jumlah Nilai Yang Diperoleh Seluruh Murid

Σ_N = Jumlah Murid

Aqil (Panjaitan *et al.*, 2020)

Untuk menentukan kriteria ketercapaian kemampuan berpikir kritis dengan nilai ketercapaian. Berikut tingkatan kemampuan berpikir kritis disajikan pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Kriteria Skor Keterampilan Berpikir Kritis

Persentase	Kategori
------------	----------

81 – 100	Sangat Kritis
61 – 80	Kritis
41 – 60	Cukup Kritis
21 – 40	Kurang Kritis
0 – 20	Sangat Kurang Kritis

c. Menentukan Ketuntasan Belajar Klasikal

$$Tuntas Belajar Klasikal = \frac{\sum \text{Jumlah murid yang tuntas}}{\sum \text{Jumlah murid}} \times 100\%$$

Aqib (Panjaitan *et al.*, 2020)

Ketuntasan belajar dikatakan tuntas apabila telah mencapai ketuntasan klasikal suatu mata pelajaran mencapai persentase (%) sebesar 80% murid yang telah tuntas mencapai ketuntasan belajarnya. Sesuai dengan KKTP mata pelajaran IPAS di sekolah tempat peneliti melakukan penelitian, maka ketuntasan individual dalam penelitian ini adalah 70 dan ketuntasan klasikal 80%. Adapun kriteria yang digunakan dapat dilihat di tabel 2.3 sebagai berikut.

Tabel 2.3 Kategori Persentase Ketuntasan Klasikal

Kriteria Ketuntasan Klasikal	Kualifikasi
$\geq 80\%$	Tuntas
$< 80\%$	Tidak Tuntas

Trianto (Panjaitan *et al.*, 2020)

d. Analisis Data Lembar Keterlaksanaan Model GBL

Dalam penelitian ini, ditetapkan bahwa target keberhasilan keterlaksanaan model pembelajaran Game Based Learning adalah minimal mencapai persentase 80% yang masuk dalam kategori "Baik". Apabila pada siklus I persentase keterlaksanaan belum mencapai target tersebut, maka akan dilakukan refleksi dan perbaikan tindakan pada siklus II hingga mencapai atau melampaui ambang batas 80%. Persentase Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran menurut (Laurenza & Perwita Sari, 2024) dapat di lihat pada tabel 2.4 berikut:

Tabel 2.4 Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran

Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *smart box* pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan, kemampuan berpikir kritis dan keterlaksanaan model GBL pada setiap siklus.

a. Angket *Self Assessment* Keaktifan

Data Angket *Self Assessment* Keaktifan diperoleh melalui lembar angket pada setiap siklus. Hasil rekapitulasi disajikan pada tabel dan diagram berikut.

Tabel 3.1 Rekapitulasi Hasil Angket *Self Assessment* Keaktifan

Jenis Data	Penilaian <i>Self Assessment</i>				
	Mengajukan pertanyaan	Menjawab pertanyaan	Menyampaikan pendapat	Berpartisipasi	Menyampaikan hasil
Siklus I	76%	88%	79%	84%	81%
Siklus II	84%	89%	85%	89%	88%

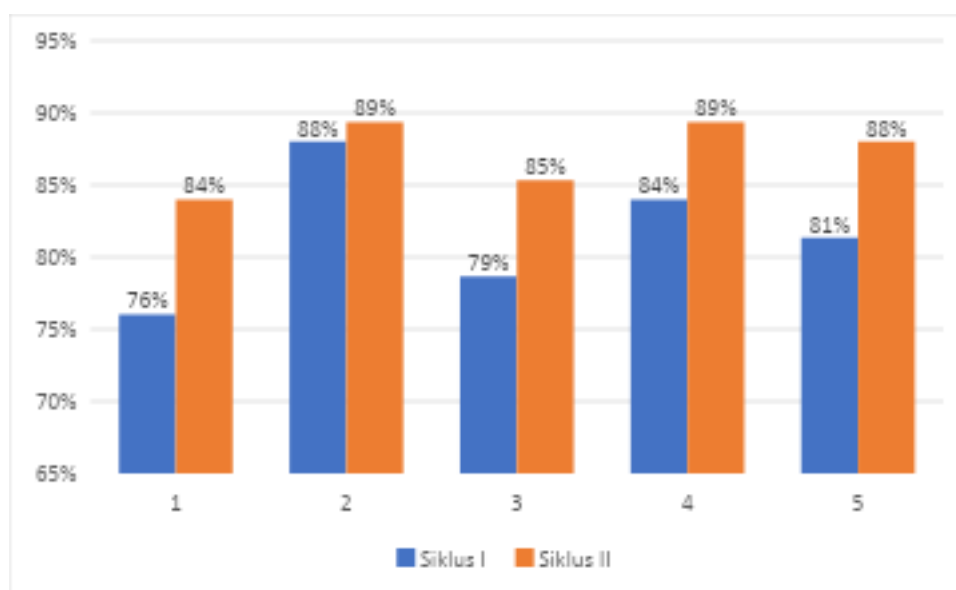


Diagram 3.1 Peningkatan Persentase Tiap Siklus

Berdasarkan tabel 3.1 dan diagram 3.1, Angket *Self Assessment* Keaktifan mengalami peningkatan pada setiap siklus. Persentase murid pada kategori Mengajukan Pertanyaan meningkat dari 76% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II, kategori Menjawab Pertanyaan Siklus I dari 88% meningkat menjadi 89% pada siklus II, Menyampaikan Pendapat pada siklus I dari 79% meningkat menjadi 85% pada siklus II, kategori Berpartisipasi pada siklus I dari 84% meningkat menjadi 89% pada siklus II, dan pada kategori Menyampaikan Hasil pada siklus I 81% mengalami peningkatan sebesar 88% pada siklus II. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *smart box* mampu meningkatkan keaktifan pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya.

b. Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis diukur menggunakan tes pada setiap akhir siklus. Hasil rekapitulasi kemampuan berpikir kritis disajikan pada tabel dan diagram berikut.

Tabel 3.2 Rekapitulasi Kemampuan Berpikir Kritis

Kategori	Data Awal	Siklus I	Siklus II
Tuntas	53%	87%	100%
Belum Tuntas	46%	13%	0%

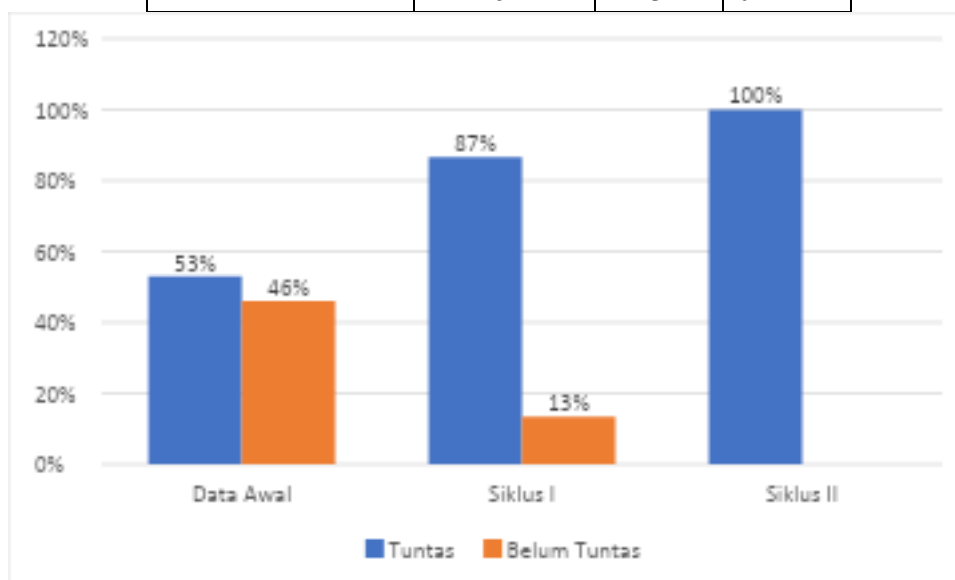


Diagram 3.2 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Data Awal, Siklus I, Siklus II

Berdasarkan tabel 3.2 dan diagram 3.2 di atas, data awal pada kondisi pra-siklus, diperoleh data objektif bahwa pelaksanaan pembelajaran IPAS pada materi keragaman budaya masih didominasi total oleh metode ceramah konvensional. Dampak langsungnya, kemampuan berpikir kritis tergolong sangat rendah karena tidak diberikan ruang eksplorasi mandiri. Dari total 15 murid, tingkat ketuntasan klasikal kemampuan berpikir kritis awal hanya mencapai 53% atau hanya 8 murid yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi awal ini menegaskan perlunya perbaikan proses pembelajaran, yaitu menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media *Smart Box*.

Pada Siklus I, hasil analisis menunjukkan hasil positif. Keterlaksanaan model GBL oleh guru masuk kategori baik, rata-rata persentase skor keaktifan murid meningkat menjadi 73%, dan ketuntasan klasikal kemampuan berpikir kritis melonjak menjadi 87% (13 murid tuntas), di mana persentase pencapaian indikator menganalisis menyentuh angka 80% dan mengevaluasi 81%.

Meskipun hasil siklus I telah berhasil melampaui indikator batas awal, peneliti tetap melanjutkan tindakan ke Siklus II guna memperkuat konsistensi keaktifan dan membiasakan murid berpikir kritis tanpa ketergantungan penuh pada arahan guru. Pada Siklus II, keterlaksanaan model GBL oleh guru mencapai kesempurnaan 100% (sangat baik). Rata-rata persentase keaktifan individu murid berdasarkan akumulasi angket self-assessment meningkat tajam menjadi 82 (kategori sangat baik). Dalam parameter berpikir kritis, nilai rata-rata kelas melonjak hingga mencapai 88,00 dengan tingkat ketuntasan belajar klasikal sukses menyentuh angka mutlak 100% (seluruh 15 murid tuntas). Secara rinci, kemampuan murid pada indikator utama menganalisis mencapai persentase 87%, dan indikator mengevaluasi mencapai 89%, yang menempatkan kelas ke dalam kategori sangat kritis. Ringkasan perbandingan data hasil tindakan dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 3.3 Hasil Rekapitulasi Data Awal, Siklus I, Siklus II

No	Indikator Pengamatan	Data Awal	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata skor keaktifan	-	82%	87%
2	Rata-rata nilai berpikir kritis	75%	81%	88%
3	Ketuntasan klasikal berpikir kritis	53%	87%	100%
4	Keterlaksanaan Model GBL	-	91%	100%

Peningkatan signifikan terhadap keaktifan dan keterampilan berpikir kritis murid ini sejalan dengan teori mendasar yang mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis game mampu menciptakan atmosfer kompetisi sehat yang menantang sekaligus menyenangkan, sehingga mendorong murid berpartisipasi aktif dalam pencarian solusi masalah (Annuar *et al.*, 2025). Melalui kebebasan bermain yang terarah, struktur kognitif anak berkembang lebih optimal karena mereka belajar dari trial dan error secara aktif. Penggunaan media inovatif Smart Box terbukti mempermudah visualisasi nyata dari keragaman budaya Indonesia yang awalnya abstrak, sehingga proses analisis dan sintesis informasi menjadi jauh lebih mudah diinternalisasi oleh murid usia sekolah (Pratiwi *et al.*, 2023). Interaksi sosial dalam diskusi kelompok kecil berbasis GBL juga memicu zona perkembangan proksimal anak untuk saling membantu. Secara kausalitas, model GBL dan media *Smart Box* efektif menstimulasi keberanian murid dalam merumuskan pertanyaan kritis, berdebat secara sehat, dan mengambil kesimpulan ilmiah.

3.2. Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning (GBL) berbantuan media Smart Box Interaktif pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya di kelas IV SD Telaga Cendekia memberikan dampak positif terhadap peningkatan keaktifan belajar dan kemampuan berpikir kritis murid. Peningkatan tersebut terlihat secara bertahap dari data awal hingga siklus II. Model GBL yang mengintegrasikan aktivitas bermain dengan pengalaman belajar langsung mampu membuat murid lebih aktif, antusias, dan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Nurfadillah A, Anggraeni P, Rahayu A., (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses kompleks yang melibatkan interaksi berbagai komponen pembelajaran secara terpadu. Dengan demikian, penerapan GBL berbantuan Smart Box Interaktif terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning (GBL) berbantuan media Smart Box Interaktif mampu meningkatkan keaktifan belajar dan kemampuan berpikir kritis murid kelas IV SD Telaga Cendekia pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya. Pada tahap pra-siklus, pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga murid cenderung pasif, kurang berpartisipasi, dan kemampuan berpikir kritisnya masih rendah karena lebih berorientasi pada hafalan. Setelah diterapkan model GBL berbantuan media Smart Box Interaktif pada Siklus I dan disempurnakan pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan terhadap keaktifan maupun kemampuan berpikir kritis murid. Murid menjadi lebih aktif bertanya, mengemukakan pendapat, berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta terlibat langsung dalam menyelesaikan berbagai tantangan pembelajaran melalui aktivitas permainan edukatif. Selain itu, kemampuan berpikir kritis murid juga berkembang, ditunjukkan melalui kemampuan menganalisis informasi,

mengevaluasi permasalahan, menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, serta menarik kesimpulan berdasarkan fakta yang diperoleh selama pembelajaran. Keberhasilan tersebut didukung oleh perpaduan model GBL yang menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan berpusat pada murid dengan media Smart Box Interaktif yang memberikan pengalaman belajar konkret melalui aktivitas eksploratif dan kolaboratif. Dengan demikian, kombinasi model Game Based Learning dan media Smart Box Interaktif terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, bermakna, serta mampu meningkatkan keaktifan belajar dan kemampuan berpikir kritis murid secara optimal..

4. SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan media Smart Box interaktif terbukti secara empiris sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar sekaligus kemampuan berpikir kritis murid pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya di kelas IV SD Telaga Cendekia. Fakta ini didukung oleh lonjakan skor rata-rata keaktifan murid yang mencapai 82 (sangat baik) serta ketuntasan klasikal kemampuan berpikir kritis murid yang sukses mencapai target mutlak 100% pada Siklus II dengan nilai rata-rata kelas 88,00. Pemanfaatan kombinasi model GBL dan media Smart Box memberikan pengalaman belajar yang bermakna, interaktif, dan kaya visual, yang berhasil mentransformasi peran murid dari sekadar pendengar pasif di kelas menjadi pemikir kritis yang responsif dan aktif memecahkan masalah kontekstual kebudayaan..

REFERENSI

- Ade Rahayu, & Saskia, A. (2025). Metode penelitian tindakan kelas: Konsep, tahapan, dan keunggulan dalam praktik pembelajaran. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(4), 828–836. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i4.5792>
- Adha, J., Aryani, Z., Ardi, R., Afrimon., & Husni, Y. (2025). Peningkatan hasil belajar ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw di kelas V SD Negeri 133/III Pondok Siguang. *Global Journal of Multidisciplinary Innovation*, 3(1), 325–331. <https://doi.org/10.59435/gjmi.v3i1.1251>
- Afriliyanti, L., & Anggraeni, P. (2024). Pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media audio visual gerak terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Edukasi Sebelas April*, 8(2). <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/jesa>
- Ain, S. Q., & Mustika, D. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran matematika kepada guru sekolah dasar. *Jurnal Abdidas*, 2(5), 1080–1085. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i5.427>
- Anggraeni, P., & Akbar, A. (2018). Kesesuaian rencana pelaksanaan pembelajaran dan proses pembelajaran. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2), 55–65.
- Anggraeni, P., & Akbar, A. (2023). Efektivitas metode pembelajaran cerdas, cermat, cepat, dan tepat (C3T) terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas V SDN Ketib pada materi ekosistem. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/saee>
- Anggraeni, P., Hayati Rahayu, A., & Sopandi, W. (2021). Keterampilan berpikir kritis mahasiswa PGSD melalui model *Read-Answer-Discuss-Explain-and-Create*

- (RADEC) berorientasi masalah. *Educatio*, 7(3), 680–686.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1113>
- Anggraeni, P., Nursyamsyah, Y., & Akbar, A. (2023). Penerapan model pembelajaran RADEC untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi daur hidup hewan. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, 2(2).
<https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/saee>
- Anggraeni, P., Sodikin, C., & Rohaeni, R. (2023). Pengaruh model pembelajaran *Read, Answer, Discuss, Explain, and Create* (RADEC) berbantuan video animasi terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada materi sistem pencernaan manusia. *Jurnal Edukasi Sebelas April*, 7(2).
<https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/jesa>
- Anggraeni, P., Sunendar, D., Maftuh, B., & Sopandi, W. (2025). *Model pembelajaran RADEC berorientasi 6C: Teori dan implementasi di SD*. Indonesia Emas Group.
- Annuar, H., Solihatin, E., & Khaerudin. (2025). *Model pembelajaran saintifik berbasis game-based learning*. Penerbit Litnus.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Rev. ed.). Rineka Cipta.
- Aisyah, S., Ramadhani, S. R., Tiranda, Y., Hadisaputra, H., & Syarifuddin, S. (2024). Meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V di UPT SPF SDN Mangasa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media interaktif Wordwall. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 553–563.
<https://doi.org/10.30605/cjpe.7.2.2024.4775>
- Cahyaningtyas, T. I., Maruti, E. S., Rulviana, V., & Rahmawati, R. (2024). Pengembangan media pembelajaran *Smart Box* untuk anak tunagrahita. *Mimbar PGSD Undiksha*, 15(1), 66–72.
- Farhan, M., & Soleh, A. (2025). Penerapan media pembelajaran berbasis *Puzzle SUGAM* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar.
- Laurenza, G. S., & Perwita Sari, S. (2024). Efektivitas model *problem based learning* berbantuan media *flipbook* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar.
- Nurfadillah, A., Anggraeni, P., & Rahayu, A. H. (2025). Pengaruh model pembelajaran *paired storytelling* terhadap kemampuan literasi sains siswa pada mata pelajaran IPAS. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*.
<https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/saee>
- Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *discovery learning* di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350–1357.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>
- Pratiwi, A., Dhitami, A., Azhura, F., Husna, M., Hilda, M., & Azhari, S. (2023). Evaluasi efektivitas media pembelajaran dalam konteks mata pelajaran ilmu. *Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*, 1(2).
<https://journals.ldpb.org/index.php/cognoscere53>
- Rokayah, R., Hermita, N., Vebrianto, R., Muhtahid, I., Sulistiyo, U., & Samsudin, A. (2023). Reflection of Indonesian educators on the implementation of the Merdeka Curriculum. *Mimbar Sekolah Dasar*, 10(3), 684–700.
<https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v10i3.64864>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia*

Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia, 1(4), 19.
<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>

- Wasqita, R., Rahardi, R., & Muksar, M. (2022). Analisis kemampuan berpikir kritis siswa pada materi bangun datar ditinjau dari gaya belajar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1501–1512.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.5029>
- Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, 1(2), 128–139.