

**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *LEARNING BY GAMES*
DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI
PADA SISWA KELAS V DI SD NEGERI 4 SEMPU
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Arnum Purbiyanti¹, Arif Mustofa², Suryatin³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

Email: purbiyantiarnum@gmail.com¹, mustofaarif99@yahoo.com², suryanisa733@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan model pembelajaran *learning by games* dalam pembelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi pada siswa kelas V di SD Negeri 4 Sempu. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri 4 Sempu. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini yaitu proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *learning by games* dalam pembelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi pada siswa kelas V di SD Negeri 4 Sempu (1) menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih hidup; (2) adanya peningkatan motivasi belajar pada siswa; (3) penggunaan model pembelajaran *learning by games* menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif.

Kata Kunci: Pembelajaran IPS SD, Model Pembelajaran, *Learning by Games*

Abstract: This study aims to describe the use of learning by games model in learning social studies material on economic activities in grade V students at SD Negeri 4 Sempu. This research was qualitative research with a descriptive approach. The subject of this research were teachers and fifth-grade students of SD Negeri 4 Sempu. Data collection techniques in this research were observation, interview, and documentation. The results of this study can be concluded that the learning process by games learning model in learning social studies material on Economic Activities in grade V students at SD Negeri 4 Sempu; (1) makes learning atmosphere active; (2) there was an increase in learning motivation to students; (3) the use of games learning model created an interactive learning atmosphere.

Keywords: Learning social studies Elementary School, Learning Model, Learning by Games

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri dan kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan). Teknik atau strategi pembelajaran diperlukan dalam dunia pendidikan guna memahami dan mengingat materi dengan lebih baik dan dengan cara yang baru. Teknik pembelajaran merupakan sebuah model pembelajaran berupa pola yang digunakan oleh guru untuk memandu kegiatan pembelajara di dalam kelas. Teknik atau strategi

pembelajaran yang baik yaitu dengan menggunakan pembelajaran yang kreatif yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa, dan keterlibatan siswa yang dianggap membantu proses belajar di kelas (Ullu, 2021:2). Dengan penggunaan teknik atau strategi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa, serta membuat suasana pembelajaran menjadi hidup. Siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar, dan tidak merasa jenuh dan bosan.

Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah sering berpusat pada guru dan membuat siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Tipe pembelajaran yang seperti ini akan menghambat kreativitas dan motivasi belajar siswa. Proses pembelajaran yang ideal adalah proses pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga dapat membuat siswa menjadi lebih aktif selama pembelajaran (Satriaman, dkk., 2018: 13). Dalam dunia pendidikan, motivasi sangat diperlukan membantu siswa untuk menumbuhkan hasrat keingintahuannya akan materi pembelajaran.. Hal ini menjadikan motivasi sebagai faktor yang sangat dominan dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik akan berpengaruh terhadap proses kegiatan pembelajaran, salah satunya dengan mudah dapat memahami materi pembelajaran secara maksimal. Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah akan merasakan kesulitan dalam belajar, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menjadi kurang maksimal.

Octavia (2020: 76-84) menyebutkan beberapa upaya untuk membangkitkan motivasi belajar dalam diri siswa, diantaranya adalah memberikan pujian atau hadiah, memberikan penilaian dan komentar, penggunaan metode yang menarik, dan kompetisi. Akan tetapi dalam pelaksanaannya penggunaan metode pembelajaran yang menarik juga cukup sulit untuk diterapkan. Disekolah guru lebih menyukai metode pembelajaran tradisional yang bersifat ceramah dalam memberikan materi terhadap siswa, hal ini dikarenakan guru lebih menyukai sesuatu yang yang praktis. Maka dari itu guru memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk suasana belajar di kelas. Tidak memungkiri bahwa kondisi satu kelas tergantung bagaimana kehadiran guru di dalam kelas tersebut. Dengan kehadiran guru di dalam kelas dapat menghadirkan suasana kelas yang interaktif. Guru perlu kreatif dalam menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan media, metode dan strategi pembelajaran yang

bervariasi, sehingga siswa sebagai penerima materi pembelajaran menjadi termotivasi dan memiliki hasrat dalam mengikuti pembelajaran.

Permasalahan yang ditemui peneliti di lingkungan SDN 4 Sempu adalah kurangnya variasi model pembelajaran oleh guru, dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti guru masih menggunakan model pembelajaran yang sederhana dengan model pembelajaran ceramah. Guru memberikan materi kepada siswa dengan menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas dan siswa diharapkan memperhatikan dan memahami materi apa yang sedang guru jelaskan, selanjutnya siswa didiberi waktu untuk mengerjakan latihan soal yang ada dibuku LKS. Penggunaan model pembelajaran ini membuat suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif, siswa menjadi merasa bosan dan lebih suka bermain sendiri dan mengobrol bersama teman sabangkunya. Maka dari itu dibutuhkan suatu metode atau model pembelajaran yang efektif dalam memperbaiki dan meningkatkan daya minat dan motivasi siswa. selain itu juga dibutuhkan peran guru dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan media, metode dan strategi pembelajaran yang tepat. Guru yang berupaya menggunakan model pembelajaran yang tepat guna memberi rangsangan kepada siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada siswa kelas V di SDN 4 Sempu menunjukkan bahwa rendahnya minat dan motivasi siswa dalam menerima materi pembelajaran disebabkan kurangnya variasi model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Sehingga dibutuhkan peran guru dalam pembelajaran dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat guna memberi rangsangan kepada siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dapat merangsang siswa untuk selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga membuat kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan untuk siswa. Berdasarkan uraian tersebut solusi alternatif yang ditawarkan yaitu penerapan model pembelajaran *Learning by Games*.

Penggunaan model pembelajaran *Learning by Games* sesuai dengan karakteristik siswa yakni dunia anak adalah bermain serta pendidikan anak adalah belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar juga didukung dengan kesesuaian karakteristik materi. Penggunaan model pembelajaran *Learning by Games* dalam

kegiatan pembelajaran mengajak siswa untuk belajar disela-sela kegiatan bermain. Kegiatan belajar sambil bermain siswa akan merasa senang, dengan bermain siswa tidak merasa sedang belajar seperti biasanya akan tetapi dalam kegiatan bermain tersebut siswa juga akan mendapatkan materi-materi pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *Learning by Games* sesuai dengan karakteristik materi dalam pembelajaran IPS kelas V mengenai kegiatan ekonomi. Penggunaan model pembelajaran tersebut pada materi kegiatan ekonomi digunakan untuk memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi sesuai dengan kejadian atau fenomena pada kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan proses pembelajaran dalam Kurikulum 2013 yang diharapkan kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran wajib yang dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar pada sekolah dasar berisi penjelasan-penjelasan guna mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan menganalisis terhadap kondisi sosial masyarakat (Setiawati, dkk., 2019; 164). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah program pendidikan yang ada pada kurikulum sekolah dasar yang mempelajari kehidupan manusia dalam bermasyarakat serta interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Pembelajaran IPS di SD hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip seperti (1) tingkat perkembangan usia dan belajar siswa; (2) pengalaman belajar dan lingkungan budaya siswa; (3) kondisi kehidupan masyarakat sekitar masa kini dan kelak yang diharapkan; (4) isi dan pesan nilai moral budaya bangsa, Pancasila dan agama yang dianut dan diakui bangsa Indonesia.

Learning by Games merupakan sebuah model pembelajaran menyenangkan yang menggunakan permainan yang telah dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran tanpa melupakan materi-materi pembelajaran. Model pembelajaran belajar sambil bermain atau *Learning by Games* adalah salah satu model pembelajaran yang efektif dan cukup menarik terutama di kalangan anak-anak (Sahara, 2017: 14). Melalui model pembelajaran yang satu ini, siswa menjadi lebih aktif dan kreatif. Belajar sambil bermain juga merupakan model pembelajaran yang tidak membosankan dan mampu membangkitkan motivasi belajar siswa, karena menyediakan media pembelajaran serta cara mengajar yang cukup menyenangkan.

Model pembelajaran belajar sambil bermain (*Learning by games*) menjadi salah satu model pembelajaran yang sebaiknya diperhitungkan kembali oleh guru dalam mengajar siswa. Penggunaan model permainan akan menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa pada saat mengalami kebosanan selama proses pembelajaran yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga dalam melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan perlu memperhatikan ciri-ciri alat permainan yang edukatif, salah satunya adalah permainan tersebut dapat digunakan untuk mencapai tujuan belajar dan membuat siswa terlibat aktif selama proses belajar mengajar berlangsung.

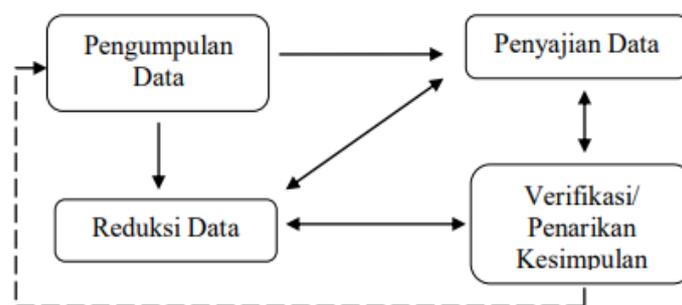
Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada siswa kelas V di SDN 4 Sempu menunjukkan bahwa rendahnya minat dan motivasi siswa dalam menerima materi pembelajaran disebabkan kurangnya variasi model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Sehingga dibutuhkan peran guru dalam pembelajaran dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan serta hasil dari penggunaan model pembelajaran *Learning by Games* dalam pembelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi pada siswa Kelas V SD Negeri 4 Sempu tahun pelajaran 2022/2023. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran *Learning by Games* dalam Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi pada Siswa Kelas V di SDN 4 Sempu Tahun Pelajaran 2022/2023”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Arikunto (2013: 20) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif merupakan data yang diwujudkan dalam kata yang tertulis atau lisan dari orang-orang. Supaya penelitian ini berkualitas, data yang dikumpulkan harus lengkap yaitu dengan menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan baik secara lisan, gerak-gerik, maupun perilaku yang dilakukan oleh subjek (informan) yang dapat dipercaya. Sedangkan data sekunder merupakan data yang diperoleh berupa dokumen-dokumen grafis (tabel, catatan, notulen, dan lain-lain), foto-foto, film, rekaman video, serta benda-benda lain yang dapat memperkaya data primer.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, pendekatan deskriptif untuk mendeskripsikan penggunaan model pembelajaran *learning by games* dalam

pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri 4 Sempu. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada guru kelas dan siswa kelas V, wawancara dilakukan pada guru kelas dan siswa kelas V, dan dokumentasi dilakukan dari awal sampai akhir kegiatan penelitian berlangsung. Dokumentasi berupa hasil catatan dan hasil foto dari kegiatan observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini berupa teknik analisis data model Miles dan Hiberman. Aktivitas analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau penyimpulan data.



Bagan 1. Analisis Model Miles & Huberman

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data pada bab ini memuat hasil penelitian. Secara umum, penelitian ini membahas tentang penggunaan dari model pembelajaran *learning by games* pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi dan hasil dari penggunaan model pembelajaran *learning by games* pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V di SD Negeri 4 Sempu Nawangan, yang berjumlah sebanyak 9 siswa dengan 6 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan.

Penggunaan model pembelajaran *learning by games* pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas V di SD Negeri 4 Sempu secara umum berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti kepada guru kelas dan siswa kelas V menunjukkan bahwa model pembelajaran *learning by games* belum pernah digunakan pada kegiatan pembelajaran sebelumnya. Serta penggunaan model pembelajaran *learning by games* pada kegiatan pembelajaran sangat disukai oleh siswa kelas V.

Berdasarkan hasil pengamatan, guru menggunakan model pembelajaran secara tradisional yakni dengan metode ceramah. Strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih terlihat monoton, dilihat dari penggunaan model pembelajaran yang

digunakan guru dan kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan guru bahwa pada saat kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran yang sederhana, dimana guru menyampaikan materi dengan metode ceramah, dan dilanjutkan dengan tanya jawab antara siswa dengan guru, kemudian guru memberikan soal kepada siswa untuk dikerjakan. Guru belum pernah menggunakan model pembelajaran lainnya seperti model pembelajaran *learning by games*, akan tetapi guru pernah menggunakan media pembelajaran berupa alat peraga yang tersedia di sekolah.

Dalam pengambilan data observasi siswa data diperoleh pada saat proses penggunaan model pembelajaran *learning by games* dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V. Pengambilan data observasi siswa ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *learning by games* pada saat proses pembelajaran serta untuk mengetahui dampak atau hasil dari terlaksananya penggunaan model pembelajaran *learning by games*. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan siswa terlihat antusias saat belajar menggunakan model pembelajaran *learning by games*. Rasa antusiasisme pada siswa membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan muncul rasa kepercayaan diri pada siswa sehingga siswa terlihat tidak takut ketika dia melakukan kesulitan. Siswa mampu menyampaikan kesulitan-kesulitan yang dihadapinya kepada guru untuk membantu memecahkan kesulitan tersebut. Strategi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *learning by games* membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Sesuai dengan hasil wawancara dengan beberapa siswa yang mengatakan bahwa “belajar dengan menggunakan model pembelajaran *learning by games* Sangat menyenangkan dan mengasyikkan, membuat suasana kelas menjadi ramai dan tidak mengantuk”.

Pada proses penggunaan model pembelajaran *learning by games* dalam pembelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri 4 Sempu dilaksanakan dengan adanya kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1. Kegiatan Pembuka

Pada awal pembelajaran proses penggunaan model pembelajaran *learning by games* terlaksana dengan baik. Untuk kegiatan pembuka, guru memberikan salam dan mengajak berdoa kemudian menyapa sekaligus mengabsen siswa satu persatu

serta memberikan motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung.

2. Kegiatan Inti

Pada inti pembelajaran proses penggunaan model pembelajaran *learning by games* terlaksana dengan baik. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran guru menjelaskan terlebih dahulu mengenai materi yang akan dipelajari tentang kegiatan ekonomi dengan menggunakan *role playing* atau bermain peran. Guru juga menjelaskan terkait langkah-langkah menggunakan *role playing* atau bermain peran. Selanjutnya guru memberikan kesempatan pada siswa untuk memilih peran yang akan dimainkan. Sebelum memulai pembelajaran menggunakan *role playing* atau bermain peran guru menjelaskan kembali terkait dengan tokoh, tempat, dan alur cerita dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan bagian yang belum dimengerti. Untuk siswa yang tidak terpilih menjadi pemeran akan dijadikan sebagai pengamat jalannya *role playing* atau bermain peran serta untuk mengevaluasi atau memberikan masukan kepada pemeran dalam memainkan perannya. Selesai dengan memerankan perannya guru mengajak siswa untuk mendiskusikan dan mengevaluasi jalannya *role playing* atau bermain peran yang sudah dimainkan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya, hal ini bertujuan untuk melatih kepercayaan diri siswa.

Setelah selesai penggunaan *role playing* atau bermain peran guru menjelaskan ulang terkait materi yang ada di dalam kegiatan bermain peran yang sudah dilaksanakan. Guru juga mengajak siswa untuk menjelaskan ulang materi yang sudah dijelaskan oleh peneliti dengan tebak-tebakan. Selanjutnya guru mengajak siswa untuk bermain Teka-teki Silang (TTS) dan disambut dengan antusias dari siswa kelas V. Guru menjelaskan langkah-langkah bermain Teka-teki Silang (TTS) kemudian guru membuat kotak Teka-teki Silang (TTS) di papan tulis. Teka-teki silang ini dilakukan secara individu untuk semua siswa kelas V dan dikerjakan di papan tulis secara bergantian. Guru membagikan soal kepada siswa dan siswa mulai mencari jawaban dari soal tersebut. Setelah siswa menemukan jawaban siswa akan berebut untuk menjawab soal dengan mengisi kotak Teka-teki Silang (TTS) yang sudah disediakan. Siswa menjawab soal secara acak sesuai

dengan jawaban yang sudah mereka temukan. Peneliti selalu memantau setiap kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa serta memberikan masukan pada saat kegiatan berlangsung. Dan terlihat pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *learning by games* siswa terlihat antusias dan aktif dalam menyampaikan pendapat, bertanya, dan menjawab soal.

3. Kegiatan Penutup

Pada akhir pembelajaran proses penggunaan model pembelajaran *learning by games* terlaksana dengan baik. Sebelum kegiatan pembelajaran berakhir guru memberikan penguatan dan kesimpulan dari proses pembelajaran berlangsung. Guru juga memberikan apresiasi kepada siswa kelas V yang telah melaksanakan proses kegiatan pembelajaran dengan baik dan tertib, dan juga karena siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, mampu menyampaikan pendapatnya dan sudah percaya diri. Siswa dapat memahami materi pembelajaran setelah dilaksanakannya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *learning by games* sehingga siswa mampu menyimpulkan materi yang telah diajarkan.

Penggunaan model pembelajaran *learning by games* dalam pembelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri 4 Sempu peneliti dapat menemukan beberapa hal pada saat penelitian berlangsung, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran *learning by games* menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih hidup

Suasana pembelajaran yang menyenangkan mampu membuat kelas menjadi lebih ramai dan hidup. Pembelajaran dengan strategi yang tepat dapat memberikan pengalaman belajar yang baik pada siswa. Pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa menjadi lebih menyukai kegiatan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *learning by games* dalam kegiatan pembelajaran IPS pada siswa kelas V merubah suasana kelas menjadi lebih hidup dari sebelum menggunakan model pembelajaran *learning by games*. Hal ini dapat dilihat dari observasi yang dilakukan sebelum penggunaan model pembelajaran *learning by games* siswa terlihat lebih banyak diam dibandingkan pada saat menggunakan model pembelajaran *learning by games* dimana siswa menjadi lebih aktif.

2. Peningkatan Motivasi

Dalam kegiatan pembelajaran proses merupakan salah satu tercapainya tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar. Penggunaan strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat menciptakan motivasi belajar pada siswa. Model pembelajaran *learning by games* yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran IPS pada siswa kelas V mampu membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku pada siswa, yakni dilihat dari observasi yang dilakukan sebelum menggunakan model pembelajaran *learning by game* siswa terlihat tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Bahkan siswa terkadang justru bermain sendiri ketika guru menjelaskan materi. Berbeda pada saat penggunaan model pembelajaran *learning by games* siswa terlihat riang dan merasa senang saat kegiatan pembelajaran. Bahkan pada saat menjawab soal dengan menggunakan Teka-teki silang siswa terlihat berebut untuk mengisi kolom jawaban yang sudah disediakan.

3. Penggunaan model pembelajaran *learning by games* menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif

Pembelajaran interaktif disusun untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan penerapan model pembelajaran *learning by games* tidak akan membuat siswa merasa bosan dan jenuh pada saat pembelajaran. Komunikasi yang dibangun dalam kegiatan pembelajaran *learning by games* mampu melatih siswa untuk berkomunikasi dan berdiskusi lebih banyak dengan teman sebayanya sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menginspirasi. Pada dasarnya karakteristik model pembelajaran *learning by games* mengajak siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran karena dalam kegiatan pembelajaran siswa berperan sebagai peran utama dan guru hanya berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan kepada siswa (Palennari, dkk., 2021: 210). Interaksi yang terjalin oleh siswa ini mampu membuat siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

SIIMPULAN

Penggunaan Model Pembelajaran *Learning by Games* dalam pembelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri 4 Sempu dilaksanakan dengan adanya kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Hasil dari penggunaan model pembelajaran *learning by games* yang telah dilakukan dalam pembelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri 4 Sempu diantaranya yakni:

1. Penggunaan model pembelajaran *learning by games* menjadikan suasana kelas menjadi lebih hidup
2. Penggunaan model pembelajaran *learning by games* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
3. Penggunaan model pembelajaran *learning by games* menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Octavia, Shilpy A. 2020. *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: DEEPUBLISH
- Sahara, Delta Elfini. 2017. *Pengaruh Metode Learning by Games terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III MIN 10 Bandar Lampung*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Satriaman, Kadek Tenova, dkk. 2018. *Implementasi Pendekatan Student Centered Learning dalam Pembelajaran IPA dan Relevansinya dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Singaraja*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia Vol. 1 No. 1 tahun 2018. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Setiawati, Tanti, dkk. 2019. *Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 6 No. 1 tahun 2019. Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ullu, Erin Olsenia Pering. 2021. *Penggunaan Model Pembelajaran Cycle Learning dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Nitneo*. Skripsi. Skripsi tidak atau belum diterbitkan. Kupang: Universitas Nusa Cendana.
- Undang-undang RI No. 20;2003, Bab I Pasal I ayat 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional