# ABSTRAK

**AMOSI HONDO. Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Ekosistem dengan Model Pembelajaran *Game Based Learning Siswa Kelas III SDN 071132* Bintuang Tahun Pelajaran 2025/2026. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan 2026.**

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA materi Ekosistem melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* pada peserta didik kelas III SDN 071132 Bintuang Tahun Pelajaran 2025/2026. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 6 peserta didik kelas III SDN 071132 Bintuang yang terdiri atas 2 peserta didik laki-laki dan 4 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan dengan menghitung persentase ketuntasan belajar secara klasikal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Game Based Learning mampu meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik pada materi Ekosistem. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik, yaitu dari 60,0 pada pra siklus menjadi 73,3 pada Siklus I dan meningkat menjadi 82,5 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar secara klasikal juga meningkat dari 16,67% pada pra siklus menjadi 83,33% pada Siklus I dan mencapai 100% pada Siklus II. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa aspek sikap dan keterampilan peserta didik juga mengalami peningkatan dari 50% pada Siklus I menjadi 100% pada Siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Game Based Learning efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi Ekosistem pada peserta didik kelas III SDN 071132 Bintuang Tahun Pelajaran 2025/2026.

Kata Kunci: *Game Based Learning, Hasil Belajar IPA, Ekosistem.*

## ABSTRACT

**AMOSI HONDO. Improving Science Learning Outcomes on the Ecosystem Topic through the Game Based Learning Model for Grade III Students of SDN 071132 Bintuang in the 2025/2026 Academic Year. Undergraduate Thesis. Medan: Faculty of Education, Universitas Negeri Medan, 2026**.

This study was conducted to determine the improvement of students' science learning outcomes on the ecosystem topic through the implementation of the Game Based Learning model for Grade III students of SDN 071132 Bintuang in the 2025/2026 academic year. The research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kurt Lewin model, which consisted of two cycles. Each cycle included four stages: planning, action, observation, and reflection. The research subjects were six Grade III students, consisting of two boys and four girls. Data were collected through achievement tests, observations, and documentation, and then analyzed using the classical learning mastery percentage.

The results showed that the implementation of the Game Based Learning model improved students' science learning outcomes on the ecosystem topic. The average cognitive score increased from 60.0 in the pre-cycle to 73.3 in Cycle I and further improved to 82.5 in Cycle II. The classical learning mastery percentage also increased from 16.67% in the pre-cycle to 83.33% in Cycle I and reached 100% in Cycle II. In addition, the observation results indicated that students' attitudes and skills improved from 50% in Cycle I to 100% in Cycle II. Based on these findings, it can be concluded that the Game Based Learning model is effective in improving science learning outcomes on the ecosystem topic for Grade III students of SDN 071132 Bintuang in the 2025/2026 academic year.



Keywords: *Game Based Learning, Science Learning Outcomes, Ecosystem.*



THE Character Building UNIVERSITY