

## ABSTRAK

**MAYLIANIKA BR SINGARIMBUN, NPM: 1815010026 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality Berastagi : Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 040496 Tanjung Tahun Pelajaran 2021/2022.**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mengetahui hasil belajar siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 040496 Tanjung Tahun Pelajaran 2021/2022 sebanyak 20 orang. Alat yang digunakan dalam pengumpulan data adalah lembar observasi dan tes pilihan berganda. Untuk memperoleh hasil pengamatan keaktifan pembelajaran digunakan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Untuk mengetahui data alat pengumpulan data yang digunakan berupa tes dalam bentuk pilihan berganda pada pokok bahasan perubahan wujud benda.

Berdasarkan hasil perbaikan pembelajaran diperoleh bahwa tingkat penguasaan siswa secara klasikal adalah 85% tergolong tuntas dan nilai aktivitas guru adalah 77% kategori baik, dan aktivitas siswa adalah 82 kategori baik, sehingga hasil belajar yang digunakan dengan menggunakan Model *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci : Belajar, Hasil Belajar, Perubahan wujud benda, Model *Game Based Learning***

## ABSTRACT

**MAYLIANIKA BR SINGARIMBUN, NPM: 1815010026 Faculty of Teacher Training and Education Quality Berastagi University: Improving Student Learning Outcomes Using Game Based Learning Model in Natural Science in Class V SD Negeri 040496 Tanjung 2021/2022 Academic Year.**

This research is a classroom action research (CAR) to determine student learning outcomes. The research subjects were the fifth grade students of SD Negeri 040496 Tanjung for the 2021/2022 Academic Year as many as 20 people. The tools used in data collection are observation sheets and multiple choice tests. To obtain the results of observing the learning activity, the teacher activity observation sheet and the student activity observation sheet were used. To find out the data, the data collection tool used was a test in the form of multiple choice on the subject of changes in the shape of objects.

Based on the results of improvement in learning, it was found that the classical level of student mastery was 85% complete and the value of teacher activity was 77% good category, and student activity was 82 good categories, so that learning outcomes used by using Game Based Learning Models can improve student learning outcomes.

**Keywords: Learning, Learning Outcomes, Changes in the Shape of Objects, Game Based Learning Model**

