

**PERSEPSI SISWA TERHADAP PENGALAMAN BELAJAR DENGAN METODE
GAME BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI PELESTARIAN
AIR DI KELAS V MI TANWIRUL HIJA: SEBUAH STUDI FENOMENOLOGI**

SKRIPSI

OLEH

ISMYA ULFA CAROLINE

NIM.220103110123



JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

**PERSEPSI SISWA TERHADAP PENGALAMAN BELAJAR DENGAN METODE *GAME*
BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI PELESTARIAN AIR DI
KELAS V MI TANWIRUL HIJA: SEBUAH STUDI FENOMENOLOGI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana
Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

OLEH

ISMYA ULFA CAROLINE

NIM.220103110123



JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag

NIP : 19760803 2006041001

Selaku Dosen Pembimbing, menerangkan bahwa:

Nama : Ismya Ulfa Caroline

Nim : 220103110123

Judul : Persepsi Siswa Terhadap Pengalaman Belajar Dengan Metode *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pelestarian Air Di Kelas V MI Tanwirul Hija: Sebuah Studi Fenomenologi

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing,



Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag

NIP. 19760803 200604 1 001

Ketua Program Studi,



Ahmad Abthoki, M.Pd.

NIP. 197611003 200312 1 004

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Persepsi Siswa Terhadap Pengalaman Belajar dengan Metode *Game Based Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Pelestarian Air di Kelas V MI. Tanwirul Hija: Sebuah Studi Fenomenologi” oleh Ismya Ulfa Caroline ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 18 Juni 2026.

Dewan Penguji

Ketua Penguji

Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 197610022003121003

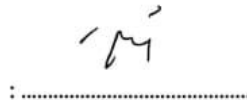
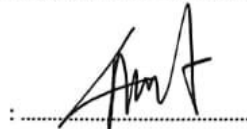
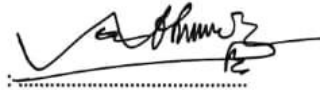
Anggota Penguji

Galih Puji Mulyoto, M.Pd
NIP. 19880322201802011146

Sekretaris

Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 197608032006041001

Tanda Tangan



Mengesahkan.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan, UIN Maulana Malik
Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 19730823 200003 1 002

Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

22 Mei 2026

Hal : Ismya Ulfa Caroline

Lamp : 4 Eksemplars

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK)

Uin Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan telah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Ismya Ulfa Caroline

NIM : 220103110123

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Persepsi Siswa Terhadap Pengalaman Belajar dengan Metode *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pelestarian Air di Kelas V MI. Tanwirul Hija: Sebuah Studi Fenomenologi

Maka selaku pembimbing, berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diajukan untuk diujikan, mohon dimaklumi adanya.

Pembimbing



Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag

NIP. 19760802006041001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ismya Ulfa Caroline

NIM : 220103110123

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Persepsi Siswa Terhadap Pengalaman Belajar dengan Metode *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pelestarian Air di Kelas V MI. Tanwirul Hija: Sebuah Studi Fenomenologi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temua orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 22 Mei 2026

Hormat Saya,



Ismya Ulfa Caroline

NIM. 220103110123

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٥)

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan ”

(QS. Al-Insyirah:5)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-NYA sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi sampai pada titik ini. Sholawat serta salam tak lupa peneliti haturkan kepada baginda Agung Nabi Muhammad SWA. Semoga kita semua mendapatkan berkah dari sholawat yang telah di haturkan.

Karya sederhana ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua penulis tercinta, Bapak H. Ach. Abrori dan Ibu Hj. Kisrowiyah yang senantiasa mendoakan, dan memberikan dukungan serta kasih sayang yang tak terhingga kepada penulis. Terimakasih atas perjuangan dalam memberikan pendidikan kepada penulis hingga berada di titik ini. Semoga selalu diberikan kesehatan, selalu diberikan keberkahan umur dan juga senantiasa dalam lindungan Allah SWT.
2. Adik tersayang penulis, Zainona Muthmainnah Qhalby yang telah membrikan semangat, doa, dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag selaku dosen pembimbing, terimakasih banyak dengan penuh kesabaran berkenan meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.
4. Teman-teman seperjuangan, terimakasih banyak telah bersedia menemani dan membantu, memberikan doa dan dukungan dari awal hingga akhir , semoga Allah SWT senantiasa memberikan kemudahan bagi kalian semua.
5. Diriku sendiri, terimakasih telah bersedia berjuang sampai pada tahap ini.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat, taufiq serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Persepsi Siswa Terhadap Pengalaman Belajar dengan Metode *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pelestarian Air di Kelas V MI. Tanwirul Hija: Sebuah Studi Fenomenologi” dengan baik. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umatnya ke jalan yang benar.

Seiring dengan terselesaikannya skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung, membantu dan melancarkan proses dalam penyelesaian skripsi ini, anantara lain:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP, selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A, selaku ketua dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Bapak Ahmad Abtokhi, M.Pd, selaku ketua progran studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Bapak Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag, selaku dosen pembimbing yang selalu sabar membeimbing, memberikan arahan dan masukan dalam penyelesaian penulisan skripsi ini
5. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mengajar dan membimbing selama proses belajar
6. Semua pihak yang turut mendukung dan mendoakan terselesainya skripsi ini, sahabat-sahabatku serta teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Tiada kata yang dapat penulis sampaikan selain “*Jazakumullah khairan wa barakallahufiikum*”. Semoga Allah sennatiasa melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya kepada semua pihak yang telah membantu, memberikan dorongan dalam terselesaikannya skripsi ini. Seperti dalam peribahasa “Tiada gading yang tak retak”, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Harapan penulis agar pembaca dapat memberika saran dan kritiknya yang konstruktif untuk menyempurnakan penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan manfaat serta bisa menjadi rujukan yang baik untuk peneliti yang akan datang.

Malang, 22 Mei 2026

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIHAN TULISAN	iv
MOTTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
المخلص.....	xvi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Orisinalitas Penelitian.....	9
F. Definisi Istilah	13
G. Sistematika Kepenulisan.....	15
BAB II.....	17
TINJAUAN PUSTAKA.....	17
A. Kajian Teori	17
1. Persepsi Siswa	17
2. Pengalaman Belajar	23
3. Metode <i>Game Based Learning</i> (GBL)	25

4. Pelestarian Air.....	29
5. Fenomenologi	32
B. Perspektif Teori dalam Islam	34
C. Kerangka Berpikir	38
BAB III	40
METODE PENELITIAN.....	40
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	40
B. Lokasi Penelitian	42
C. Kehadiran Peneliti	42
D. Subjek Peneliti	42
E. Data dan Sumber Data	43
F. Instrumen Penelitian	46
G. Teknik Pengumpulan Data.....	48
H. Pengecekan Keabsahan Data	50
I. Analisis Data.....	52
J. Prosedur Penelitian	55
BAB IV	59
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN.....	59
A. Paparan Data.....	59
1. Latar Belakang MI Tanwirul Hija.....	59
2. Profil Sekolah	60
3. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah.....	61
4. Struktur Organisasi MI Tanwirul Hija	62
5. Jumlah Siswa	62
6. Sarana dan Prasarana MI Tanwirul Hija	64
B. Hasil Penelitian.....	64
1. Persepsi Umum Siswa terhadap Penerapan Metode <i>Game Based Learning</i>	65
2. Pengalaman Belajar Siswa Selama Mengikuti Pembelajaran dengan <i>Metode Game Based Learning</i>	68
3. Makna Pengalaman Belajar yang Dialami Siswa Saat Mengikuti Pembelajaran dengan <i>Metode Game Based Learning</i>	76
BAB V	84
PAMBAHASAN.....	84

A.	Persepsi Umum Siswa terhadap Penerapan Metode <i>Game Based Learning</i>	84
B.	Pengalaman Belajar Siswa Selama Mengikuti Pembelajaran dengan Metode <i>Game Based Learning</i>	87
C.	Makna Pengalaman Belajar yang Dialami Siswa Saat Mengikuti Pembelajaran dengan Metode <i>Game Based Learning</i>	90
BAB VI		95
PENUTUP.....		95
A.	Kesimpulan	95
B.	Saran	96
DAFTAR PUSTAKA.....		98

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	9
---	---

DAFTAR BAGAN

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir	35
-----------------------------------	----

ABSTRAK

Caroline, Ismya Ulfa, 2026. *Persepsi Siswa Terhadap Pengalaman dengan Metode Game Based Learning Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pelestarian Air di Kelas V MI Tanwirul Hija: Sebuah Studi Fenomenologi*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag

Kata Kunci : Persepsi Siswa, Pengalaman Belajar, Game Based Learning, Pelestarian Air, Studi Fenomenologi

Penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, khususnya pada mata pelajaran pelestarian air di sekolah dasar. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah *Game Based Learning*, yang mana pembelajarannya memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam persepsi siswa kelas V MI Tanwirul Hija terhadap pengalaman belajar menggunakan *Game Based Learning*. Fokus penelitian meliputi persepsi umum siswa, pengalaman belajar siswa selama mengikuti pembelajaran, dan faktor-faktor yang memengaruhi persepsi siswa terhadap efektifitas *Game Based Learning*.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, yang berfokus pada pengalaman dan makna yang dibangun oleh siswa kelas V MI tanwirul Hija melalui proses pembelajaran yang mereka ikuti. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung kepada siswa, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan Kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak memiliki persepsi positif terhadap penerapan *Game Based Learning*. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan juga tidak membosankan. Pengalaman belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan metode tersebut menunjukkan peningkatan motivasi, keaktifan, kerja sama dan pemahaman materi pelestarian air. Dan juga ditemukan beberapa faktor yang memengaruhi persepsi siswa terhadap efektivitas *Game Based Learning*, berupa faktor internal dan eksternal. Dapat disimpulkan bahwa metode *Game Based Learning* memberikan pengalaman belajar yang positif bagi siswa dan juga dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif di sekolah dasar.

ABSTRACT

Caroline, Ismya Ulfa, 2026. *Students' Perception of Experience with the Game Based Learning Method in the Science Subject of Water Conservation in Class V MI Tanwirul Hija: A Phenomenological Study*. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim Islamic University Malang. Thesis Supervisor Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag

Keywords : Student Perception, Learning Experience, Game Based Learning, Water Conservation, Phenomenological Studies

The use of innovative and fun learning methods is essential to increase student involvement in the learning process, especially in water conservation subjects in elementary schools. One of the methods that can be used is *Game Based Learning*, where learning uses games as a learning medium. This study aims to deeply understand the perception of grade V students of MI Tanwirul Hija towards the learning experience using *Game Based Learning*. The focus of the research includes students' general perceptions, students' learning experiences during learning, and factors that affect students' perception of the effectiveness of *Game Based Learning*.

This research uses a qualitative method with a phenomenological approach, which focuses on the experiences and meanings built by students in grade V of MI tanwirul Hija through the learning process they follow. The data collection technique was carried out through direct observation to students, in-depth interviews, and documentation. Data analysis uses the Miles and Huberman model, namely data reduction, data presentation, and conclusion.

The results of the study show that most children have a positive perception of the application of *Game Based Learning*. Students find learning to be more fun and also less boring. The students' learning experience while participating in learning with this method shows an increase in motivation, activeness, cooperation, and understanding of water conservation materials. And it was also found that several factors affected students' perception of the effectiveness of *Game Based Learning*, in the form of internal and external factors. It can be concluded that *the Game Based Learning* method provides a positive learning experience for students and can also be one of the alternative effective teaching strategies in elementary school.

الملخص

كارولين، إسميا ألفا، ٢٠٢٦. تصورات الطلاب تجاه خبرات التعلم باستخدام أسلوب التعلم القائم على الألعاب في مادة العلوم بموضوع المحافظة على المياه لدى الصف الخامس بمدرسة معارف تنوير الهجى الابتدائية الإسلامية: دراسة ظاهرانية بحث جامعي، قسم تعليم معلم المدرسة الابتدائية الإسلامية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج لمشرف: الدكتور الحاج أحمد صالح، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: تصورات الطلاب، الخبرات التعليمية، التعلم القائم على الألعاب، المحافظة على المياه، الدراسة الظاهرانية.

إن استخدام أساليب تعليمية مبتكرة وممتعة يعد أمراً مهماً جداً لزيادة مشاركة التلاميذ في عملية التعلم، وخاصة في مادة الحفاظ على المياه في المرحلة الابتدائية. ومن بين الأساليب التي يمكن استخدامها أسلوب التعلم القائم على الألعاب، حيث يتم توظيف الألعاب كوسيلة تعليمية في عملية التعلم. تهدف هذه الدراسة إلى فهم عميق لتصورات تلاميذ الصف الخامس في مدرسة تنوير الهجى الابتدائية الإسلامية تجاه خبراتهم التعليمية باستخدام التعلم القائم على الألعاب. ويركز البحث على التصورات العامة للتلاميذ، وخبراتهم التعليمية أثناء مشاركتهم في عملية التعلم، والعوامل التي تؤثر في تصورات التلاميذ حول فعالية التعلم القائم على الألعاب.

تستخدم هذه الدراسة المنهج النوعي (الكيفي) وفقاً للمدخل الظاهرانية، والذي يركز على الخبرات والمعاني التي يكونها تلاميذ الصف الخامس في مدرسة تنوير الهجى الابتدائية الإسلامية من خلال عملية التعلم التي يشاركون فيها. وقد جمعت البيانات من خلال الملاحظة المباشرة للتلاميذ، والمقابلات المتعمقة، والتوثيق. أما تحليل البيانات فقد اعتمد على نموذج مايلز وهوبرمان، والذي يتضمن: تقليل البيانات، وعرضها، واستخلاص النتائج.

تُظهر نتائج البحث أنَّ غالبية التلاميذ لديهم تصورات إيجابية تجاه تطبيق التعلم القائم على الألعاب. حيث يشعر التلاميذ بأن عملية التعلم أصبحت أكثر متعة وأقلَّ مللاً. كما تُبيِّن خبرات التعلم لدى التلاميذ أثناء اتباع هذا الأسلوب زيادةً في الدافعية، والفاعلية، والعمل الجماعي، وفهم مادة الحفاظ على المياه. كما تم التوصل إلى وجود بعض العوامل التي تؤثر في تصورات التلاميذ تجاه فعالية التعلم القائم على الألعاب ويشمل ذلك عوامل داخلية وخارجية. ويمكن الاستنتاج بأن أسلوب التعلم القائم على الألعاب يوفر خبرات تعليمية إيجابية لدى التلاميذ، كما يمكن أن يعد أحد الاستراتيجيات التعليمية البديلة الفعالة في المرحلة الابتدائية.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pedoman transliterasi Arab-latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1978 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	s	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	l	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	‘	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	=	â
Vokal (i) panjang	=	î
Vokal (u) panjang	=	û

C. Vokal Diftong

وَأ	=	aw
يَأ	=	ay
وَأ	=	û
يِإ	=	î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada abad ke-21 ini menuntut pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi peserta didik. Pembelajaran harus dirancang secara aktif, inovatif, dan bermakna agar siswa tidak hanya menjadi informan secara pasif, tetapi juga mampu terlibat langsung dalam proses konstruksi pengetahuan. Kurikulum nasional juga menegaskan pentingnya pengembangan kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu sehingga peserta didik mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan pada masa mendatang.

Namun demikian, realitas pembelajaran di sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiyah masih menunjukkan berbagai tantangan. Proses pembelajaran sering kali didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga siswa kurang terlibat secara aktif. Kondisi ini dapat menyebabkan kejenuhan belajar, rendahnya motivasi, kurangnya partisipasi siswa, serta terbatasnya pengalaman belajar yang bermakna. Akibatnya, siswa cenderung hanya menghafal materi tanpa memahami makna dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu alternatif yang berkembang untuk menjawab tantangan tersebut adalah penerapan *Game based Learning* (GBL). *Game Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung, tantangan, kompetisi yang sehat, serta umpan balik yang

diperoleh selama permainan berlangsung. Melalui karakteristik tersebut, *Game Based Learning* diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar, ketelibatn siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa Game Based Learning memiliki dampak positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Menurut Manar S. Alotaibi menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning pada pendidikan dasar mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pencapaian hasil belajar pada berbagai mata pelajaran.¹ Temuan tersebut memperkuat pandangan bahwa permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih mendalam.

Di Indonesia, penggunaan Game Based Learning dalam pembelajaran juga mengalami perkembangan yang cukup pesat. Berbagai penelitian telah mengembangkan dan mengimplementasikan media maupun model pembelajaran yang berbasis permainan pada Tingkat sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah. Penggunaan aplikasi seperti Wordwall, dan Quizizz, dilaporkan mampu meningkatkan minat belajar, partisipasi siswa, dan pemahaman materi pembelajaran.² Dan penggunaan Quizlet juga menunjukkan bahwa penerapan Game based Learning berbantuan aplikasi tersebut pada Madrasah Ibtidaiyah juga dapat meningkatkan ketelibatn siswa dalam pembelajaran.³ Meskipun demikian, implementasi Game Based Learning masih menunjukkan variasi yang cukup

¹ Manar S Alotaibi, "Game-Based Learning in Early Childhood Education : A Systematic Review and Meta-Analysis," no. April (2024), <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>.

² Dewi Indrapangastuti Desta Puspa Aulia, "Studi Literatur: Game-Based Learning Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" 8, no. 3 (2025): 390–401.

³ Husniyatus Salamah Zainiyati Alfi Elma Diana, Nailatus Sa'adah Maziyyah and Hanun Asrohah, "Transformasi Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Game Based Learning Berbantuan Quizlet Di Madrasah Ibtidaiyah," 2024, 258–70.

besar antar sekolah karena dipengaruhi oleh kompetensi guru, ketersediaan sarana dan prasarana, dukungan teknologi, serta kebijakan sekolah.

Di sisi lain, pendidikan lingkungan menjadi salah satu isu penting yang perlu ditanamkan sejak usia dini sekolah dasar. Berbagai permasalahan lingkungan yang terjadi saat ini, seperti rendahnya kesadaran Masyarakat terhadap konservasi air menunjukkan pentingnya pendidikan lingkungan sejak dini. Dengan itu, materi pelestarian air memiliki peran strategis dalam membangun pengetahuan, sikap, dan perilaku siswa agar lebih peduli terhadap keberlanjutan sumber daya air.

Materi pelestarian air tidak hanya menuntut pemahaman konseptual mengenai pentingnya air bagi kehidupan, tetapi juga menekankan kemampuan siswa untuk menerapkan perilaku konservasi air dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran mengenai pelestarian air memerlukan pendekatan yang mampu menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata siswa. Akan tetapi, dalam praktiknya materi pelestarian air sering kali disampaikan secara teoritis melalui ceramah dan buku teks sehingga siswa merasa materi tersebut jauh dari pengalaman mereka. Akibatnya, siswa kurang memahami relevansi materi dan belum sepenuhnya menyadari pentingnya menjaga sumber daya air.

Game Based Learning berpotensi menjadi salah satu strategi yang dapat menjembatani kebutuhan pembelajaran pelestarian air. Melalui permainan, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan kontekstual sehingga konsep-konsep pelestarian air menjadi lebih mudah dipahami. Penelitian internasional menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu mendorong kesadaran serta

praktik penggunaan air secara lebih berkelanjutan.⁴ Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan dapat menjadi sarana efektif dalam membentuk perilaku konservasi lingkungan.

Meskipun demikian, keberhasilan *Game Based Learning* tidak selalu terjadi secara otomatis. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa efektivitas permainan sangat bergantung pada kesesuaian antara desain permainan dengan tujuan pembelajaran (*alignment*). Apabila unsur permainan lebih dominan dibandingkan tujuan pembelajaran, siswa mungkin hanya berfokus pada aktivitas bermain tanpa memperoleh pemahaman konseptual yang diharapkan.⁵ Selain itu, keterbatasan fasilitas, waktu pembelajaran, kesiapan siswa, serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis permainan juga dapat memengaruhi keberhasilan implementasi *Game Based Learning*.

Kajian literatur menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian mengenai *Game Based Learning* masih didominasi oleh pendekatan kuantitatif yang berfokus pada pengukuran hasil belajar, motivasi, atau minat siswa. Penelitian-penelitian tersebut umumnya menggunakan desain eksperimen untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan. Sementara itu, penelitian yang berupaya memahami pengalaman subjektif siswa selama mengikuti pembelajaran berbasis permainan masih relatif terbatas, khususnya pada konteks pendidikan dasar dan madrasah ibtidaiyah.

Selain itu, penelitian mengenai *Game Based Learning* pada materi pelestarian air juga masih sangat sedikit ditemukan. Sebagian besar penelitian membahas penerapan *Game Based Learning* pada mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, Matematika, maupun

⁴ Ennio Bilancini, Leonardo Boncinelli, and Roberto Di, "Game-Based Education Promotes Practices Supporting Sustainable Water Use," *Ecological Economics* 208, no. December 2022 (2023): 107801, <https://doi.org/10.1016/j.ecolecon.2023.107801>.

⁵ Fan Su et al., "A Systematic Review of Game-Based Assessment in Education in the Past Decade Recommended Citation : A Systematic Review of Game-Based Assessment in Education in the Past Decade" 16, no. 3 (2024): 451–76.

Pendidikan Agama secara umum tanpa secara khusus mengkaji tema pelestarian air. Padahal karakteristik materi pelestarian air memiliki kekhasan karena tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pembentukan kesadaran dan perilaku lingkungan siswa.

Kesenjangan penelitian yang dapat diidentifikasi meliputi beberapa aspek. Pertama, masih terbatasnya penelitian yang mengeksplorasi persepsi dan pengalaman belajar siswa terhadap penerapan *Game Based Learning*. Kedua, minimnya penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan *Game Based Learning* pada materi pelestarian air di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Ketiga, belum banyak penelitian yang menjelaskan bagaimana siswa memaknai pengalaman belajar mereka selama mengikuti pembelajaran berbasis permainan serta faktor-faktor yang memengaruhi persepsi mereka terhadap efektivitas metode tersebut. Keempat, masih terbatasnya penelitian yang menghasilkan rekomendasi praktis berdasarkan pengalaman nyata siswa sebagai pengguna utama metode pembelajaran tersebut.⁶

Kesenjangan tersebut menjadi semakin penting untuk diteliti dalam Madrasah Ibtidaiyah karena karakteristik pendidikan madrasah tidak hanya menekankan aspek akademik, tetapi juga pembentukan nilai-nilai moral, sosial, dan religius. Nilai-nilai tersebut berpotensi memengaruhi cara siswa memaknai pembelajaran lingkungan dan pelestarian air. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam mengenai pengalaman belajar siswa menjadi sangat diperlukan agar implementasi *Game Based Learning* dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan konteks madrasah.

⁶ Bibliometric Analysis, "Technological Trends in Indonesian Educational Research : A" 1, no. 2 (2025): 1–12.

Berdasarkan hasil observasi awal di MI Tanwirul Hija, pembelajaran pelestarian air telah mulai memanfaatkan aktivitas permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Namun demikian, belum diketahui secara mendalam bagaimana siswa memandang pengalaman belajar tersebut, aspek apa yang mereka anggap menarik, hambatan apa yang mereka rasakan, serta makna apa yang mereka peroleh setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan. Informasi tersebut penting karena persepsi siswa dapat memengaruhi tingkat keterlibatan, motivasi, dan keberhasilan belajar mereka.

Untuk memahami pengalaman tersebut secara mendalam, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Pendekatan fenomenologi dipilih karena memungkinkan peneliti menggali pengalaman hidup (*lived experiences*) siswa secara langsung terkait pembelajaran berbasis permainan pada materi pelestarian air. Menurut Moustakas (1994), fenomenologi bertujuan untuk menggali dan mendeskripsikan esensi pengalaman yang di alami seseorang sehingga peneliti dapat memahami makna suatu fenomena sebagaimana dirasakan oleh individu yang mengalaminya secara langsung. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memahami bagaimana siswa memaknai pengalaman belajar mereka, bagaimana perasaan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung, serta bagaimana pengalaman tersebut memengaruhi pemahaman dan sikap mereka terhadap pelestarian air.

Creswell (2018) juga menjelaskan bahwa penelitian fenomenologi berupaya mendeskripsikan makna umum dari pengalaman sejumlah individu terhadap suatu fenomena tertentu. Jadi, fokus penelitian fenomenologi bukan pada pengukuran variabel, melainkan pada pemahaman mendalam terhadap pengalaman yang dialami partisipan.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian kualitatif yang fokus pada “Persepsi Siswa Terhadap Pengalaman Belajar dengan Metode *Game Based Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Pelestarian Air di Kelas V MI. Tanwirul Hija: Sebuah Studi Fenomenologi” sangat relevan. Penelitian ini diharapkan memperlihatkan gambaran proses penerapan *Game Based Learning*, persepsi siswa dan guru, serta hambatan dan strategi agar metode ini efektif dalam konteks lokal sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana persepsi umum siswa terhadap penerapan metode *Game Based Learning* pada mata pelajaran IPA materi pelestarian air di kelas V MI. Tanwirul Hija?
2. Bagaimana pengalaman belajar yang dirasakan siswa selama mengikuti pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* pada mata pelajaran IPA materi pelestarian air?
3. Apa makna pengalaman belajar yang dialami siswa saat mengikuti pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* pada mata pelajaran IPA materi pelestarian air?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah diatas, maka maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagaimana berikut:

1. Untuk mendeskripsikan persepsi umum siswa terhadap penerapan metode *Game Based Learning* pada mata pelajaran IPA materi pelestarian air di kelas V MI. Tanwirul Hija.

2. Untuk mengungkap dan menganalisis pengalaman belajar yang dialami siswa selama mengikuti pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* pada mata pelajaran IPA materi pelestarian air.
3. Untuk memahami makna pengalaman belajar yang dialami siswa saat mengikuti pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* pada mata pelajaran IPA Materi pelestarian air.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

Penjelasan terkait manfaat tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dasar dan strategi pembelajaran inovatif. Hasil penelitian ini diharapkan memperkaya kajian teoritis mengenai efektivitas metode *Game Based Learning* dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa, serta memperluas pemahaman tentang persepsi siswa terhadap pembelajaran berbasis permainan pada konteks pendidikan Madrasah Ibtidaiyah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Lembaga

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan kebijakan pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna melalui penerapan metode *Game Based Learning*, khususnya materi pelestarian air.

c. Bagi Siswa

Dengan adanya kegiatan yang diteliti diharapkan mampu membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong peningkatan motivasi serta pemahaman terhadap pentingnya pelestarian air.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi rujukan dan dasar bagi penelitian lanjutan yang berkaitan dengan implementasi metode *Game Based Learning* pada mata Pelajaran dan konteks pendidikan yang berbeda.

E. Orisinalitas Penelitian

Penelitian ini menggunakan data penelitian kualitatif, untuk memastikan kevalidan penelitian yang berjudul “Persepsi Siswa terhadap Pengalaman Belajar dengan Metode *Game Based Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Pelestarian Air di Kelas V MI. Tanwirul Hija: Sebuah Studi Fenomenologi” penulis meyakini bahwa tidak ada judul yang sama dengan penelitian ini, jikalau ada terdapat sedikit kesamaan namun judul penelitian ini lebih detail dan tentu lebih berbeda dengan judul-judul yang lain.

Dalam melaksanakan kegiatan penelitian, peneliti banyak memperoleh informasi, referensi, dan sumber-sumber data dari berbagai pihak. Diantaranya peneliti melihat penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dengan tema judul peneliti.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Carla Jobelle Culajara ⁷	- Keduanya menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi - Fokus pada persepsi dan pengalaman belajar siswa - Keduanya menempatkan <i>Game Based Learning</i> sebagai inovasi belajar dalam strategi pembelajaran abad ke-21	- Konteks mata Pelajaran berfokus pada pelestarian air, dan penelitian sebelumnya berfokus pada pendidikan jasmani - Penelitian dilakukan pada siswa kelas V MI, sedangkan peneliti sebelumnya dilakukan pada siswa sekolah menengah	Penelitian ini mengkaji persepsi siswa terhadap pengalaman belajar menggunakan metode <i>Game Based Learning</i> yang menekankan pada pemahamn konsep lingkungan, kepedulian terhadap air sebagai sumber kehidupan dengan menggunakan pendekatan fenomenologis penelitian ini berupaya menggali makna pengalaman belajar siswa berbasis

⁷ Carla Jobelle Culajara, "Integrating Game-Based Approach in Students Learning Experiences in Physical Education: A Phenomenological Study," 2022, 242–54.

				lingkungan di Madrasah yang belum banyak diteliti sebelumnya
2	Choirudin, Puji Astuti, & Anurag Hazarika ⁸	- Kedua penelitian sama menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi - Meneliti persepsi siswa terhadap pengalaman belajar melalui media permainan - Sama-sama memposisikan	- Penelitian ini berfokus pada mata Pelajaran pelestarian air, dan peneliti sebelumnya berfokus pada mata Pelajaran matematika - Dilakukan di siswa kelas V MI, sedangkan peneliti sebelumnya dilakukan di SMP - Penelitian ini berfokus pada	Penelitian ini mengangkat perspektif fenomenologis untuk menggali makna pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna dalam konteks tematik berbasis lingkungan. Dengan demikian, penelitian ini memiliki orisinalitas yang membedakannya dari penelitian

⁸ Puji Astuti and Anurag Hazarika, "Visual Analysis and Interactivity of Board Games as an Innovation in Sequence and Series Learning : A Phenomenological Study of Junior High School Students" 2, no. 3 (2024): 179–84.

		<i>Game Based Learning</i> sebagai inovasi dalam proses pembelajaran modern.	persepsi dan pengalaman afektif siswa, dan peneliti sebelumnya menekankan aspek virtual dan interaktivitas permainan	sebelumnya dan memberikan kontribusi baru terhadap pengembangan <i>Game Based Learning</i> di pendidikan dasar berbasis Madrasah.
3	Bungsudi, Faizun Jatur Priona, & Eka Pratiwi Yunianti⁹	- Kedua penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi - Keduanya sama-sama meneliti bagaimana	Penelitian ini berfokus pada pembelajaran pelestarian air, sedangkan peneliti sebelumnya berfokus pada pembelajaran kosakata Bahasa Inggris	Penelitian ini menggali pengalaman belajar yang bersifat kontekstual dan karakter, berbeda dari pembelajaran berbasis Bahasa dan teknologi, penelitian ini memiliki orisinalitas dalam hal tematik dan jenjang

⁹ Bungsudi Bungsudi, Faizun Jatur Priona, and Eka Pratiwi Yunianti, "A Phenomenological Study on Students' Interest in Vocabulary Acquisition Through Digital Game-Based Learning" 5, no. 02 (2025): 357–68.

		siswa memersepsi dan memaknai pengalaman belajar mereka • Sama-sama menjelaskan pengaruh positif pembelajaran berbasis permainan terhadap minat, motivasi, dan partisipasi aktif siswa	• Penelitian ini menitikberatkan pada persepsi siswa terhadap pengalaman belajar yang holistic, dan peneliti sebelumnya berfokus pada minat belajar dan interaksi sosial siswa	pendidikan madrasah dalam penerapan metode <i>Game Based Learning</i> yang belum banyak dieksplorasi penelitian sebelumnya
--	--	---	--	--

F. Definisi Istilah

Sesuai dengan judul masalah penelitian, maka uraian definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Persepsi Siswa

Persepsi siswa dalam penelitian ini diartikan sebagai cara pandang, penilaian, dan tanggapan siswa terhadap proses dan pengalaman belajar yang mereka alami melalui penerapan metode *Game Based Learning*. Persepsi tersebut meliputi aspek kognitif (pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap metode), afektif (perasaan dan sikap siswa selama proses pembelajaran), serta konatif (Tindakan dan respon siswa yang muncul akibat pengalaman belajar). Persepsi ini diungkap melalui hasil wawancara, observasi, dan refleksi siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

2. Pengalaman Belajar

Pengalaman belajar yang dimaksud adalah seluruh proses interaksi siswa dengan materi, media, guru, dan sesama siswa selama pembelajaran berlangsung menggunakan metode *Game Based Learning*. Pengalaman ini mencakup aspek keterlibatan aktif, kesenangan, motivasi, serta pemaknaan yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran pada mata Pelajaran pelestarian air.

3. Metode *Game Based Learning* (GBL)

Game Based Learning (GBL) adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan seperti aturan main, tantangan, umpan balik, dan hadiah dalam proses belajar untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

4. Pelestarian Air

Pelestarian air adalah materi pelajaran dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang membahas tentang pentingnya kualitas dan kuantitas air bersih, serta tindakan yang dapat dilakukan untuk melindungi dan melestarikan sumber daya air.

5. Studi Fenomenologi

Penelitian ini juga menggunakan pendekatan fenomenologi untuk memahami dan mengkaji makna pengalaman belajar siswa secara mendalam. Fenomenologi berupaya menyingkap esensi dari pengalaman subjek, yaitu bagaimana siswa menyadari, merasakan, dan memberi makna terhadap pembelajaran berbasis permainan yang mereka alami.

Dengan definisi istilah di atas, maka yang dimaksud dengan judul penelitian “Persepsi Siswa terhadap Pengalaman Belajar dengan Metode *Game Based Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Pelestarian Air di Kelas V MI. Tanwirul Hija: Sebuah Studi Fenomenologi” adalah untuk menggali dan memahami secara mendalam pandangan, pemaknaan, serta pengalaman subjektif siswa kelas V MI. Tanwirul Hija terhadap proses pembelajaran yang menggunakan metode *Game Based Learning* pada mata Pelajaran pelestarian air. Melalui pendekatan fenomenologis, penelitian ini ber upaya menyingkap makna yang muncul dari pengalaman nyata siswa selama mengikuti proses pembelajaran berbasis game, baik dari segi pemahaman konsep (kognitif), perasaan dan motivasi belajar (afektif), maupun keterlibatan dan partisipasi dalam kegiatan belajar (psikomotor).

G. Sistematika Kepenulisan

Dalam penelitian ini terdapat tiga bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab satu berisikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas peneliti, definisi istilah, dan sistematika penulisan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab dua berisikan mengenai kajian teori, perspektif teori dalam islam, kerangka berpikir.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab tiga berisikan mengenai pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, subjek peneliti, data dan sumber data, instrument penelitian, Teknik pengumpulan data, pengecekan keabsahan data, analisis data, dan prosedur penelitian

4. BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

Dalam bab empat berisikan paparan data, hasil penelitian, dan temuan penelitian.

5. BAB V PEMBAHASAN

Dalam bab lima berisikan pembahasan.

6. BAB VI PENUTUP

Dalam bab enam berisikan kesimpulan dan saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Persepsi Siswa

a. Pengertian Persepsi Siswa

Persepsi merupakan salah satu aspek psikologis yang berperan penting dalam memahami bagaimana individu menafsirkan dunia di sekitarnya. Secara etimologis, istilah *perception* berasal dari Bahasa latin *percipere*, yang berarti “menangkap” atau “memahami”.¹⁰ Sedangkan persepsi siswa adalah bentuk pemahaman, penilaian, serta interpretasi yang muncul dari pengalaman belajar mereka terhadap lingkungan pendidikan, guru, metode pembelajaran, ataupun media yang digunakan.

Menurut Slameto (2015), persepsi adalah proses yang melibatkan penginderaan, pengorganisasian, dan penafsiran terhadap rangsangan yang diterima oleh pancaindra untuk menghasilkan makna yang bermakna bagi individu. Dalam konteks siswa, persepsi terbentuk melalui pengalaman langsung di dalam kelas, bagaimana siswa menangkap, memahami, dan menilai kegiatan belajar yang mereka alami. Dengan demikian, persepsi siswa mencerminkan respon kognitif dan emosional mereka terhadap proses pembelajaran.

Persepsi siswa tidak hanya terbatas pada penerimaan stimulus secara pasif, tetapi juga melibatkan proses aktif dalam memberi makna terhadap pengalaman belajar. Menurut Walgito (2017) persepsi merupakan proses pengorganisasian dan

¹⁰ Asha Sharma, “A Review on : Perception and Its Effect on Judgments” 6, no. 2009 (2019): 164–68.

penginterpretasian terhadap stimulus yang diterima oleh organisme sehingga menjadi sesuatu yang berarti. Artinya, dua siswa yang menghadapi situasi pembelajaran yang sama dapat memiliki persepsi yang berbeda tergantung pada pengalaman, latar belakang, kondisi psikologis masing-masing siswa. Dalam dunia pendidikan, hal ini menjelaskan mengapa sebagian siswa menilai suatu metode belajar sebagai menyenangkan dan efektif, sementara siswa lain mungkin merasa sebaliknya.¹¹ Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami individu dan menciptakan strategi pembelajaran yang responsif terhadap karakteristik unik setiap siswa.

Persepsi yang dimiliki oleh setiap individu tidak selalu sama, meskipun mereka melakukan kegiatan yang sama pada waktu yang bersamaan. Setiap orang juga menafsirkan dan memberikan makna yang berbeda terhadap yang mereka lakukan dan alami. Sebelum proses persepsi berlangsung, terlebih dahulu terjadi proses penginderaan, yaitu saat individu menerima rangsangan dari lingkungan melalui panca indra. Rangsangan tersebut diterima melalui alat indra seperti telinga untuk pendengaran, hidung untuk mencium, lidah untuk pengecap, dan kulit, terutama telapak tangan untuk perabaan. Semua alat indra ini berfungsi sebagai sensor yang digunakan untuk menangkap rangsangan dari luar tubuh individu.¹²

Robbin dan Judge (2019) juga menyatakan bahwasanya persepsi adalah proses di mana individu mengorganisasikan dan menafsirkan kesan sensorik mereka agar dapat memberikan makna terhadap lingkungan. Mereka menegaskan

¹¹ Ayushi Arora and Ambika Bhatia, "Perception Of The Students Regarding The Advent Of New Learning Methods Compared To The Traditional Ones" 26, no. 12 (2024): 31–35, <https://doi.org/10.9790/487X-2612033135>.

¹² Rima Eka Yanti, "Persepsi Siswa Pada Pendidikan Nilai Di Sekolah" 2, no. 3 (2022): 429–40.

persepsi dapat menentukan perilaku seseorang dalam merespon suatu situasi. Dalam dunia pendidikan, persepsi siswa sangatlah berpengaruh terhadap motivasi, minat, serta hasil belajar mereka. Siswa yang memiliki persepsi positif terhadap suatu metode pembelajaran akan lebih terlibat secara aktif, sementara persepsi negatif dapat kegiatan pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwasanya persepsi siswa adalah proses psikologis yang melibatkan penerimaan, pengorganisasian, dan penafsiran terhadap pengalaman belajar di lingkungan pendidikan. Persepsi tidak bersifat objektif, melainkan subjektif dan dipengaruhi oleh faktor internal (motivasi, minat, pengalaman) serta faktor eksternal (lingkungan belajar, metode, dan juga interaksi dengan guru).¹³ Dalam hal ini, persepsi siswa terhadap pengalaman belajar dengan metode *Game Based Learning* menjadi refleksi sejauh mana siswa memandang pembelajaran tersebut sebagai pengalaman yang bermakna, menyenangkan, dan afektif.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi Siswa

Berdasarkan kajian literatur pedagogis dan psikologis pendidikan, faktor-faktor yang memengaruhi persepsi siswa umumnya dikelompokkan ke dalam dua kategori besar: faktor internal dan faktor eksternal. Pembagian ini banyak digunakan dalam penelitian pendidikan untuk menganalisis variasi persepsi antar siswa.¹⁴ Berikut ini adalah penjabaran indikator dari faktor-faktor yang memengaruhi persepsi tersebut:

¹³ Liberal Arts et al., "The Role of Educational Institutions in Shaping Student Self-Perception," no. March (2024).

¹⁴ Hadi Suprpto Arifin, Ikhsan Fuady, and Engkus Kuswarno, "Factor Analysis That Effect University Student Perception In Untirta About Existence Of Region," 2017.

1) Faktor Internal

a) Perhatian

Perhatian adalah proses pemusatan aktivitas psikis pada suatu objek tertentu. Siswa akan mempersepsi dengan baik apabila ia mampu memusatkan perhatian terhadap objek yang dipelajari. Slameto (2013) menjelaskan bahwa perhatian merupakan konsentrasi atau pemusatan energi psikis terhadap suatu objek, dan besar kecilnya perhatian memengaruhi persepsi yang terbentuk. Ketika perhatian siswa tinggi terhadap materi Pelajaran, stimulus dari guru atau media belajar akan lebih mudah diterima dan diolah menjadi pemahaman yang bermakna. Begitupun sebaliknya, kurangnya perhatian menyebabkan informasi tidak diproses secara optimal, sehingga persepsi yang terbentuk menjadi salah tafsir.¹⁵

b) Minat

Minat merupakan dorongan dari diri seseorang yang menyebabkan individu tertarik untuk memperhatikan dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap Pelajaran akan mudah mempersepsi informasi karena ia terdorong untuk memahami dan mengeksplorasi stimulus pembelajaran tersebut. Menurut Sadirman (2012), minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan serta menikmati suatu aktivitas tanpa paksaan. Minat juga dapat memperkuat perhatian dan motivasi belajar sehingga persepsi yang

¹⁵ Fauziah Nasution, Zahwa Nazhifah Limbeng, and M Habib Rifki Nasution, "Pendekatan Pemrosesan Informasi" 1, no. 3 (2023): 302–9, <https://doi.org/10.58540/pijar.v1i3.359>.

terbentuk lebih positif. Seperti, siswa yang suka terhadap pembelajaran IPA akan lebih mudah menangkap makna dan tujuan pembelajaran dibandingkan siswa yang tidak berminat.

c) Pengalaman

Pengalaman diartikan sebagai sesuatu yang pernah dialami (dijalani, dirasakan, ditanggung).¹⁶ Pengalaman yang dialami siswa memberikan dampak terhadap cara mereka mengikuti proses pembelajaran. Pengalaman positif cenderung membentuk persepsi yang positif terhadap pembelajaran berikutnya. Sebaliknya, pengalaman negatif dapat menghasilkan persepsi yang kurang baik dalam menghadapi pembelajaran selanjutnya.

2) Faktor Eksternal

a) Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar merupakan salah satu faktor eksternal yang paling berpengaruh terhadap persepsi siswa.¹⁷ Lingkungan yang dimaksud mencakup kondisi fisik, seperti kebersihan, pencahayaan, tata ruang kelas, dan fasilitas belajar maupun lingkungan sosial seperti, hubungan antar sesama siswa ataupun hubungan antara guru dan siswa. Slameto (2013) menegaskan bahwa kondisi lingkungan belajar yang nyaman dan teratur akan mendukung proses perhatian dan pemaknaan siswa terhadap pembelajaran. Dengan demikian, lingkungan belajar

¹⁶ Robin George Collingwood, "Istorijska i Pratijska Patirits Atkartojimas History as Re-Enactment of Past Experience" 50 (2022): 148–61.

¹⁷ Sardiyana, "Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya" 7, no. 1 (2015): 174–96.

yang positif akan mendorong siswa memandang kegiatan pembelajaran sebagai suatu yang menyenangkan dan bermakna.

b) Guru

Guru merupakan komponen utama dalam pembelajaran yang berperan langsung dalam membentuk persepsi siswa. Menurut Sadirman (2012), hubungan interpersonal yang baik diantara guru dan siswa dapat menumbuhkan suasana emosional yang positif sehingga siswa lebih terbuka sehingga memiliki persepsi baik terhadap proses pembelajaran.

c) Media Pembelajaran

Kemajuan teknologi pendidikan memberikan dampak signifikan terhadap persepsi siswa. Penggunaan media pembelajaran seperti video interaktif, simulasi, maupun aplikasi edukatif berbasis game dapat meningkatkan minat serta perhatian siswa terhadap materi.¹⁸ Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam menyalurkan pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan, sehingga pesan yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa.

¹⁸ Tomi Jepisa, Helmy Fitriawan, and Rangga Firdaus, "Utilisation of Game-Based Learning Media to Optimise the Learning Process at Bodhisattva Junior High School Bandar Lampung Jurnal Teknologi Pendidikan :” 9, no. 3 (2024).

d) Teman

Teman juga memegang peranan penting dalam membentuk persepsi siswa terhadap lingkungan sekolah dan pembelajaran.¹⁹ Siswa yang berada dalam kelompok belajar yang suportif dan saling menghargai akan membentuk persepsi positif terhadap kegiatan belajar, begipun sebaliknya. Oleh karena itu, interaksi sosial yang sehat menjadi aspek penting dalam membangun persepsi positif siswa terhadap pengalaman belajarnya. Menurut Harlock (2003), kelompok sebaya menjadi sumber utama pengaruh sosial bagi anak usia sekolah dasar hingga remaja, di mana penerimaan atau penolakan dari kelompok dapat memengaruhi sikap dan persepsi individu.

2. Pengalaman Belajar

a. Pengertian Pengalaman Belajar

Belajar serta pengalaman dapat mengubah pola pikir, perilaku, dan pengetahuan seseorang. Belajar dan memperoleh pengalaman adalah dua hal yang berbeda. Mengalami sesuatu tidak selalu berarti belajar dalam pengertian pedagogis namun setiap proses pembelajaran adalah sebuah pengalaman.²⁰

Menurut Hosnan (2014), pengalaman belajar adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan belajar sehingga menghasilkan perubahan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pengalaman belajar yang baik memberikan kesempatan kepada siswa untuk

¹⁹ Sorie Saidu Kamara, "Students Perception toward Education Environment Factors That Influence Academic Performance" 6, no. March (2022): 1660–75.

²⁰ Dika Kurniawan et al., "Analisis Pengalaman Belajar Siswa Melalui Penerapan Pendekatan" 3, no. 2024 (n.d.): 27–35.

terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga mereka dapat membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman yang dialami secara langsung.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Dewey (1938) menyatakan bahwa pengalaman merupakan dasar utama dalam proses belajar. Menurutnya, pembelajaran akan menjadi lebih bermakna apabila siswa terlibat langsung dalam aktivitas yang memungkinkan mereka memperoleh pengalaman nyata. Pengalaman tersebut kemudian menjadi sumber refleksi yang membantu siswa memahami konsep dan membangun pengetahuan baru.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengalaman belajar adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungan pembelajaran yang menghasilkan perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui keterlibatan langsung dalam berbagai aktivitas belajar. Dalam penelitian ini, pengalaman belajar dipahami sebagai pengalaman yang dirasakan dan dimaknai oleh siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Game Based Learning* pada materi pelestarian air.

Pengalaman belajar adalah bentuk interaksi antara siswa dan lingkungan pembelajaran yang menimbulkan perubahan dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Pengalaman ini bukan hanya terjadi dalam konteks pembelajaran formal di kelas, tetapi juga meliputi pengalaman nonformal yang diperoleh melalui kegiatan sosial, eksperimen, permainan edukatif, serta aktivitas reflektif.

b. Tujuan Pengalaman Belajar

Tujuan utama dari pengalaman belajar adalah mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Hosnan (2014), pengalaman belajar memiliki tujuan untuk membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan melalui interaksi yang langsung dengan lingkungan pembelajaran.

Pengalaman belajar yang positif bisa meningkatkan persepsi siswa terhadap pembelajaran, memperkuat pemahaman konseptual, serta menumbuhkan nilai-nilai tanggung jawab juga kepedulian terhadap lingkungan.

3. **Metode *Game Based Learning* (GBL)**

a. *Pengertian Game Based Learning*

Pendidikan di era modern ini, mencari cara inovatif untuk pembelajaran lebih menarik serta juga menyenangkan. Di antara pendekatan yang semakin populer adalah *Game Based Learning*. *Game Based Learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi pembelajaran yang dirancang khusus untuk merancang proses pembelajaran. Dalam pembelajaran ini siswa diharuskan untuk belajar, dengan pendekatan bermain.²¹

Game Based learning (GBL) merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur permainan sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam metode ini, kegiatan belajar dirancang dalam bentuk permainan yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan,

²¹ Sekar Ayu Wulandari and Sani Safitri, "Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam," *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2024): 334–41, <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/download/3507/2794/26927>.

dan pengalaman belajar melalui aktivitas yang menyenangkan, menantang, serta melibatkan partisipasi aktif siswa. Menurut Plass, Homer, dan Kinzer (2015), *Game Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan konten pendidikan ke dalam permainan sehingga siswa dapat belajar melalui pengalaman bermain yang terstruktur. Melalui metode ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui aktivitas bermain.

Metode ini tidak sekadar hanya permainan sebagai alat hiburan, melainkan media yang dirancang khusus untuk meningkatkan pembelajaran. Game ini adalah salah satu alat yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan mental dalam memecahkan masalah atau masalah yang muncul dalam permainan. Permasalahan atau konflik ini diambil dari kehidupan nyata yang digabungkan dengan sisi khayalan. Hal ini dibuat untuk membuat alur konflik atau permasalahan lebih menyenangkan dan juga lebih menarik untuk dipecahkan.²²

Memilih metode pengajaran yang tepat dapat membentuk siswa menjadi lebih kreatif. Kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan dalam menciptakan ide-ide baru, solusi inovatif, serta cara berpikir yang berbeda. Pelaksanaan metode pembelajaran tersebut perlu dorongan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan kreativitas dan oleh pengajar yang mampu memotivasi peserta didik untuk berpikir secara kreatif. Selain itu, pengakuan serta penghargaan terhadap ide-ide kreatif peserta didik sangat penting agar mereka merasa dihargai dan terdorong

²² Aisyah Cinta Putri Wibawa et al., "Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal," *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)* 2, no. 1 (2020): 49–54, <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>.

untuk terus mengembangkan kreativitasnya. Salah satu metode pembelajaran yang saat ini banyak di aplikasikan adalah *Game Based Learning*.

b. Karakteristik *Game Based Learning*

Karakteristik *Game Based Learning* adalah adanya tujuan pembelajaran yang terintegrasi di dalam sebuah permainan. Setiap level, misi, dan tantangan yang ada di dalam game dirancang sebagai mengajarkan konsep atau keterampilan fisik. Siswa disini tidak hanya bermain, tetapi secara sadar atau tidak sadar, mereka belajar melalui pemecahan masalah yang dihadirkan oleh permainan. Tantangan yang dihadirkan tersebut memicu semangat kompetitif dan rasa ingin tahu siswa, mendorong mereka untuk lebih berpikir kritis dan mencari strategi terbaik untuk mencapai tujuan²³ dan menunjukkan bahwa unsur tantangan ini membuat proses pembelajaran lebih menarik serta juga tidak monoton.²⁴

Berbeda dengan metode tradisional yang umpan baliknya seringkali tertunda, *Game Based Learning* menyediakan umpan balik yang instan dan berkelanjutan. Siswa bisa langsung mengetahui dari hasil tindakan yang mereka lakukan, yang membantu mereka memahami kesalahan dan mencoba strategi yang baru lagi. Lingkungan ini menciptakan ruang yang aman dan juga nyaman secara psikologis siswa untuk belajar dari kegagalan tanpa ada rasa takut mendapat sanksi

²³ Wenda Novayani, "Game Genre Untuk Permainan Pendidikan Pembelajaran Sejarah Berdasarkan Kebutuhan Pedagogi Dan Learning Content," *Jurnal Komputer Terapan* 5, no. 2 (2019): 54–63, <https://doi.org/10.35143/jkt.v5i2.3360>.

²⁴ Ola Kurnia Putri and Atri Walidi, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Education Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar," *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar* 13, no. 1 (2024): 208, <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v12i1.16021>.

ataupun nilai buruk. Umpan balik ini juga memperkuat pemahaman konsep dan memotivasi siswa untuk terus berusaha.²⁵

c. Penerapan *Game Based Learning* dalam Pembelajaran Pelestarian Air

Game Based Learning (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan merupakan strategi pembelajaran yang menggabungkan elemen-elemen permainan kedalam agar mencapai tujuan instruksional dan juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penerapan *Game Based Learning* sangat relevan untuk mata Pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep yang kompleks dan juga kesadaran lingkungan.

Dalam mata Pelajaran pelestarian air ini, *Game Based Learning* dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep seperti siklus air, polusi air, konservasi, penggunaan air bersih, dan juga dampak pencemaran air yang seringkali terasa abstrak bagi siswa kelas V MI, dengan *Game Based Learning* ini, konsep-konsep tersebut bisa divisualisasikan dan diinteraksikan secara langsung.

Sebagai contoh, penelitian yang berjudul “*Application of the Game-Based teaching fir Water Resources Science Learning*” menyatakan bahwa *Game Based Learning* yang diterapkan pada tema sumber daya air di sekolah dasar sangatlah sukses dalam meningkatkan kepuasan peserta didik dan juga pengertian mereka terhadap materi dan juga siswa dilibatkan langsung dalam aktivitas yang membuat pembelajaran tentang sumber daya air menjadi lebih menarik dan tidak

²⁵ Rahmayanti, “Implementasi Metode Game Based Learning Pada Pembelajaran Al-Qur’an Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pserta Didik Di TPQ Raudhatul Qur’an Tungkop Aceh Besar,” *Accident Analysis and Prevention* 183, no. 2 (2023): 153–64.

membosankan.²⁶ Pengalaman ini tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga memahami konsekuensi dari tindakan mereka terhadap lingkungan, sehingga menumbuhkan kesadaran dan juga tanggung jawab.

Dalam penelitian ini, metode Game based Learning diterapkan melalui permainan edukatif menggunakan papan permainan dan dadu warna yang dirancang sesuai dengan materi pelestarian air. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan ketelibatan siswa dalam pembelajaran sekaligus membantu siswa memahami konsep pelestarian air melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif.

Dadu memiliki beberapa warna yang masing-masing terhubung dengan kartu soal tertentu pada papan permainan. Ketika siswa melempar dadu tersebut dan memperoleh warna tertentu, mereka harus mengambil kartu pertanyaan di papan dengan warna yang sama dan mendiskusikan jawabannya Bersama teman kelompok.

Melalui mekanisme tersebut, siswa tidak hanya dituntut untuk menjawab pertanyaan, tetapi juga bekerja sama, berkomunikasi, dan bertukar pendapat dengan anggota kelompoknya. Aktivitas ini menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran serta membantu mereka memahami materi pelestarian air melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

4. Pelestarian Air

a. Pengertian Pelestarian Air

²⁶ Han Chung Yang, Meng Tsung Lee, and Li Chun Lin, "The Application of Game-Based Teaching for Water Resources Science Learning," *Applied Sciences (Switzerland)* 12, no. 19 (2022): 0–7, <https://doi.org/10.3390/app12199920>.

Pelestarian air merupakan usaha untuk mempertahankan ketersediaan dan mutu sumber daya air agar dapat memenuhi kebutuhan baik pada masa kini maupun masa depan. Upaya ini meliputi pengurangan konsumsi air secara efisien, pencegahan pencemaran, perlindungan habitat yang berperan dalam siklus hidrologi, serta rehabilitasi kawasan penyangga air. Air merupakan senyawa yang luar biasa. Tanpa air, makhluk hidup tidak akan dapat bertahan hidup. Hal ini ditegaskan oleh Allah SWT dalam QS. Al-Anbiya ayat 30 bahwa segala sesuatu yang hidup diciptakan dari air.²⁷

Pelestarian air berarti menumbuhkan kesadaran peserta didik bahwasanya sangat penting menjaga sumber air melalui tindakannya, seperti hemat air, tidak mencemari sungai, dan memanfaatkan air secara bijak. Menurut Suriawiria (2008), pelestarian air tidak hanya bertujuan menjaga ketersediaannya secara fisik, tetapi juga mempertahankan keseimbangan ekosistem yang bergantung pada air.

b. Pentingnya Pelestarian Air

Air adalah komponen yang sangat penting terhadap semua makhluk hidup di bumi. Sekitar 70% dari komposisi tubuh manusia terdiri atas air, dan seluruh proses biologis pada manusia, hewan, maupun tumbuhan sangat bergantung pada keberadaan dan ketersediaan air.

Air merupakan sumber kehidupan yang sangat mendasar tanpa adanya air yang bersih banyak aspek kehidupan manusia, makhluk hidup lainnya, dan ekosistem akan terganggu. Menurut Valuenza-Morales pendidikan konservasi air

²⁷ Rini Nafsiati Astuti, "Air Sumber Kehidupan { Tinjauan Kimia Air Dalam Al-Qur ' an }" 9, no. 50 (n.d.).

di sekolah dasar sangat penting sebagai langkah membangun kesadaran generasi muda untuk pelestarian jangka panjang.²⁸

c. Upaya Pelestarian Air

Penggunaan air serta pengelolaan sumber air yang kurang tepat dapat menimbulkan degradasi ekosistem sumber daya air serta meningkatkan tingkat pencemaran. Kondisi tersebut menyebabkan ketersediaan air, baik dalam hal kuantitas maupun kualitas, menjadi semakin rentan dan menurun. Dampak negatif yang ditimbulkan tidak hanya berpengaruh terhadap keseimbangan lingkungan, serta juga mengancam keberlanjutan pelayanan air bagi masyarakat. Maka dari itu, diperlukan berbagai upaya pelestarian air yang terencana dan berkelanjutan, baik melalui kebijakan pemerintah maupun partisipasi aktif masyarakat. Upaya tersebut mencakup pengelolaan sumber daya air secara efisien, perlindungan terhadap daerah resapan air, pengendalian pencemaran, serta edukasi publik untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga keberlanjutan sumber air bagi generasi mendatang.²⁹

Air bersih adalah sumber daya alam berharga yang amat penting bagi kehidupan kita. Maka hal itu, diperlukan upaya berkelanjutan dalam pengelolaan air bersih untuk mencukupi kebutuhan masyarakat, melestarikan lingkungan, menjaga kualitas air yang digunakan masyarakat, dan memastikan bahwa

²⁸ Guadalupe Yolanda Valenzuela-morales, Marivel Hern, and De Lourdes, "Water Conservation Education in Elementary Schools : The Case of the Nenetzingo River Catchment , Mexico," 2022.

²⁹ Bahrissalim, *Strategi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*, ed. Riski Isrotul Maghfiroh, *Sustainability (Switzerland)*, vol. 11 (Publica Indonesia Utama, Anggota IKAPI DKI Jakarta 611/DKI/2022, 2019), http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.

kebutuhan air saat ini tidaklah mengganggu kemampuan regenerasi yang akan datang untuk memenuhi kebutuhan air mereka sendiri.³⁰

5. Fenomenologi

a. Pengertian Fenomenologi

Fenomenologi merupakan salah satu pendekatan dalam penelitian kualitatif yang berfokus pada pemahaman makna pengalaman hidup (*lived experiences*) yang dialami oleh individu terhadap suatu fenomena. Pendekatan ini berusaha menggali bagaimana seseorang memahami, merasakan, dan memaknai pengalaman yang dialaminya secara langsung. Fenomenologi tidak hanya mendeskripsikan suatu peristiwa, tetapi juga berupaya mengungkap esensi atau makna terdalam dari pengalaman tersebut berdasarkan perspektif individu yang mengalaminya.

Fenomenologi berasal dari kata *phenomenon* yang berarti “gejala” atau “apa yang tampak”, dan *logos* berarti “ilmu” atau “kajian”. Dengan demikian, fenomenologi adalah ilmu atau pendekatan yang berupaya memahami arti suatu fenomena sebagaimana yang dialami secara langsung oleh individu yang mengalaminya. Menurut Edmund Husserl (dalam Moustakas, 1994) fenomenologi berfokus pada “*returning to the things themselves*”, yaitu kembali pada pengalaman sadar sebagaimana adanya, tanpa prasangka atau penilaian awal.

Menurut Moustakas (1994), fenomenologi merupakan pendekatan penelitian yang berusaha memahami pengalaman manusia sebagaimana dialami secara sadar oleh individu. Tujuan utama fenomenologi adalah menemukan esensi

³⁰ Oktafiani Zendrato et al., “Pelestarian Sistem Kelola Air Bersih Yang Efektif Untuk Mengatasi Tantangan Kualitas Dan Ketersediaan Air Bersih Di Kelurahan Titi Papan Kecamatan Medan Deli Kota Medan” 8 (2024): 263–72.

atau makna dari suatu pengalaman yang dialami beberapa individu terhadap fenomena yang sama.

b. Tujuan Pendekatan Fenomenologi

Tujuan utama fenomenologi adalah memahami makna pengalaman subyektif yang dialami oleh individu terhadap fenomena tertentu. Fenomenologi berusaha menjelaskan “apa” yang dialami seseorang serta “bagaimana” pengalaman itu terjadi (Creswell & Poth, 2018). Seperti, fenomenologi dapat digunakan untuk memahami bagaimana siswa memaknai pengalaman belajar menggunakan metode tertentu, atau bagaimana guru mengalami proses pembelajaran di kelas.

c. Relevansi Fenomenologi dalam Penelitian Pendidikan

Pendekatan fenomenologi memiliki relevansi yang tinggi dalam penelitian pendidikan karena mampu mengungkap dimensi makna subjektif dari pengalaman belajar.³¹ Fenomenologi membantu peneliti memahami bagaimana siswa memaknai pengalaman belajar mereka, bagaimana guru memandang praktik mengajarnya, serta bagaimana interaksi sosial di kelas membentuk persepsi peserta didik.

Menurut van Manen (2016), penelitian fenomenologi pendidikan berupaya mengungkap arti hidup dalam situasi belajar agar dapat digunakan untuk memperbaiki praktik pendidikan. Dengan demikian, pendekatan fenomenologi bukan sekedar mendeskripsikan pengalaman, tetapi juga memberikan kontribusi reflektif terhadap peningkatan mutu pembelajaran

³¹ William Chakabwata, “Phenomenological Research in Education Studies : Mertis and Pitfalls,” n.d., 195–97, <https://doi.org/10.4018/979-8-3373-4432-4.ch009>.

B. Perspektif Teori dalam Islam

Dalam pandangan islam, ilmu (al-ilm) menempati posisi yang sangat tinggi. Islam menegaskan bahwa menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap muslim, sebagaimana sabda Rasulullah SAW: “Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim” (HR. Ibnu Majah). Ilmu dalam Islam tidak hanya dipahami sebagai akumulasi pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana untuk memahami tanda-tanda kebesaran Allah SWT dan meningkatkan kualitas keimanan serta amal saleh.³²

Dalam islam, persepsi (idrak) merupakan bagian dari aktivitas akal (‘aql) dan hati (qalb). Al-Qur’an menggambarkan manusia sebagai makhluk yang diberi kemampuan untuk mendengar, melihat, dan berpikir agar mampu memahami kebenaran

ثُمَّ سَوَّاهُ وَنَفَخَ فِيهِ مِنْ رُوحِهِ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ

Artinya : “Kemudian Dia menyempurnakan dan meniupkan roh (ciptaan)-Nya ke dalam (tubuh)-nya dan Dia jadikan pendengaran, penglihatan, dan hati bagi kamu; tetapi sedikit kali kamu bersyukur”. (QS. As-Sajdah:9). Dengan demikian, persepsi dalam islam tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga melibatkan unsur spiritual dan moral.

Al-Ghazali (1998) menjelaskan bahwa pengetahuan manusia berasal dari inderawi yang kemudian diolah oleh akal dan hati. Oleh karena itu, persepsi siswa terhadap pengalaman belajar tidak semata-mata terbentuk dari proses rasional, tetapi juga dipengaruhi oleh kondisi batin, niat, dan kemurnian hati dalam menerima ilmu.

Pembelajaran dalam Islam tidak hanya menitikberatkan pada proses penyampaian pengetahuan semata, tetapi juga pada pembentukan pemahaman yang mendalam dan

³² Lutfi Magfiroh, Alik Mustofa, and Miftahul Iqbal, “Islam Dan Ilmu Pengetahuan” 3, no. 1 (2024): 22–28.

makna yang bermakna.³³ Hal ini sesuai dengan konsep tafaqquh fi al-din sebagaimana dijelaskan dalam

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Artinya : “Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal Bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya?”. (QS. At-Taubah: 122), yaitu pemahaman yang mendalam terhadap esensi ilmu agar ilmu tersebut dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Metode *Game Based Learning* yang memadukan unsur bermain dan berpikir kreatif dapat menjadi sarana pembelajaran bermakna dalam pandangan islam, selama kegiatan tersebut membuat siswa mamahami, merenungkan, dan menginternalisasi nilai-nilai kebaikan. Menurut Hashim (2014), pendekatan yang menyenangkan dalam pembelajaran dapat menumbuhkan intrinsic motivation siswa, yang dalam islma dikenal dengan niyyah atau niat yang tulus dalam mencari ilmu.

Dalam islam, segala sesuatu yang bermanfaat dan tidak bertentangan dengan nilai-nilai agama diperbolehkan, bahkan dianjurkan. *Game Based Learning* dengan segala keunggulannya dapat menjadi instrumen yang efektif untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan, menarik, dan relevan bagi siswa. *Game Based Learning* dapat

³³ Desi Sugihagustina, Ira Wahyuningsih, and Mardinal Tarigan, “El-Mujtama : Jurnal Pengabdian Masyarakat Hakikat Dan Tujuan Pendidikan Dalam Islam El-Mujtama : Jurnal Pengabdian Masyarakat” 3, no. 3 (2023): 859–65, <https://doi.org/10.47467/elmutjama.v3i3.3036>.

meningkatkan keterlibatan siswa, komitmen jangka panjang, dan perubahan sikap positif.³⁴

Dalam perspektif islam, metode semacam ini dapat selaras dengan sunah pendidikan yang menekankan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Pengalaman belajar dalam islam mencakup seluruh proses interaksi manusia dengan lingkungan yang dapat meningkatkan pemahaman dan keimanan. Oleh karena itu, pembelajaran yang dirancang semenarik mungkin seperti *Game Based Learning* dapat berfungsi tidak hanya mengasah kemampuan kognitif, tetapi juga memperkuat kesadaran spiritual siswa.

Islam memandang bahwa akal dan hati memiliki peran untuk membentuk persepsi. Allah SWT berfirman dalam

أَفَلَمْ يَسِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَتَكُونَ لَهُمْ قُلُوبٌ يَعْقِلُونَ بِهَا أَوْ آذَانٌ يَسْمَعُونَ بِهَا فَإِنَّهَا لَا تَعْمَى الْأَبْصَارُ وَلَكِنْ تَعْمَى الْقُلُوبُ
الَّتِي فِي الصُّدُورِ

Artinya : “Tidakkah mereka berjalan di bumi sehingga hati mereka dapat memahami atau telinga mereka dapat mendengar? Sesungguhnya bukanlah mata itu yang buta, tetapi yang buta ialah hati yang berada dalam dada”.(QS. Al-Hajj: 46). Ayat ini menunjukkan bahwa persepsi tidak hanya ditentukan oleh kemampuan intelektual, tetapi juga oleh kebeningan hati. Siswa yang memiliki hati yang bersih dan mempunyai niat yang baik akan lebih mudah memahami Pelajaran dan mengembangkan persepsi positif terhadap pengalaman belajarnya.

Konsep pembelajaran pelestarian air memiliki dasar yang kuat dalam ajaran islam.

Allah SWT berfirman,

أَوَلَمْ يَرِ الَّذِينَ كَفَرُوا أَنَّ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ كَانَتَا رَتْقًا فَفَتَقْنَاهُمَا^{٣٥} وَجَعَلْنَا مِنَ الْمَاءِ كُلَّ شَيْءٍ حَيٍّ أَفَلَا يُؤْمِنُونَ

³⁴ Hendi Sugianto, “Game-Based Learning in Enhancing Learning Motivation,” *International Journal of Instructional Technology* 2, no. 1 (2023): 22–33, <https://doi.org/10.33650/ijit.v2i1.9324>.

“Dan kami jadikan dari air segala sesuatu yang hidup” (QS. Al-Anbiya: 30). Air merupakan sumber kehidupan yang harus dijaga dan dimanfaatkan secara baik. Rasulullah SAW juga melarang akan pemborosan air, bahkan Ketika berwudhu di Sungai. Maka, pendidikan tentang pelestarian air melalui metode *Game Based Learning* memiliki makna yang religius, karena menanamkan tanggung jawab ekologis yang merupakan bagian dari amanah manusia sebagai khalifah di bumi.

Islam juga mengajarkan prinsip keadilan (‘adl), keseimbangan (mizan), dan tidak berlebih-lebihan (israf). Nilai-nilai ini bersumber dari Al-Qur’an QS. Al-A’raf tentang larangan berlebih-lebihan, dan QS. Ar-Rum: 41-32 tentang kerusakan di muka bumi sebagai akibat kelalaian dari manusia.³⁵ Mata pelajaran pelestarian air, sebagai bagian dari pendidikan lingkungan, memiliki relevansi yang kuat dengan ajaran Islam. Al-Qur’an banyak memberikan perhatian terhadap pentingnya menjaga kelestarian alam dan memanfaatkan sumber daya alam secara bijak. Air, sebagai salah satu sumber daya alam yang paling vital, harus dijaga dan dilestarikan dengan baik. Melalui pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti *Game Based Learning* (GBL), siswa dapat lebih memahami pentingnya pelestarian air dan termotivasi untuk berperan aktif dalam menjaga kelestarian lingkungan.

Fenomenologi dalam penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman subjektif siswa dalam konteks pembelajaran berbasis game.³⁶ Dalam perspektif Islam, pengalaman manusia memiliki dimensi spiritual yang signifikan, karena berfungsi sebagai

³⁵ Syamsuriana Basri, Rahmi Damis, and Mardan, “Environmental Conservation Education in the Qur’an Perspective,” *EDUKASI : Jurnal Pendidikan Islam (e-Journal)* 11, no. 1 (2023): 35–53, <https://doi.org/10.54956/edukasi.v11i1.349>.

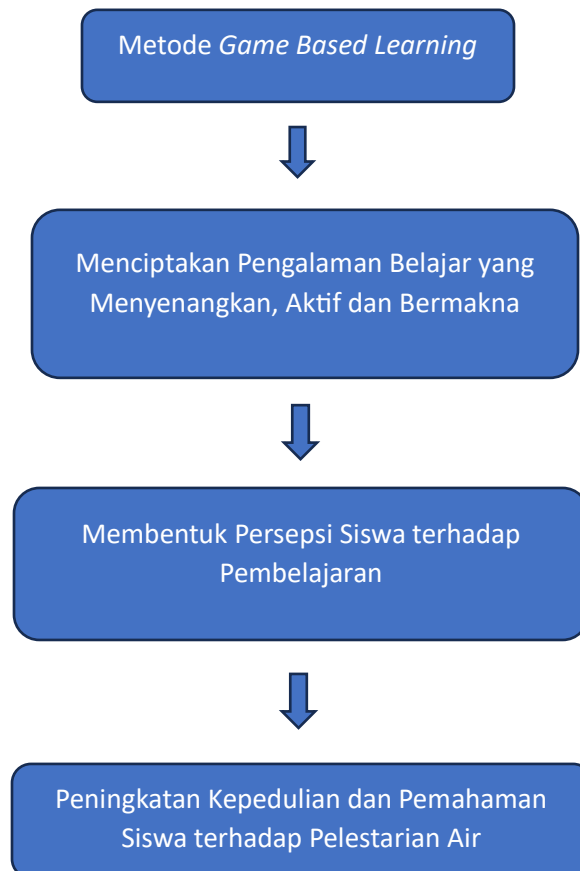
³⁶ Petros Lameris et al., “Science Teachers’ Experiences of Inquiry- Based Learning through a Serious Game : A Phenomenographic Perspective,” 2021.

media untuk mengenal diri sendiri maupun Sang Pencipta. Dengan demikian, mengkaji persepsi siswa terhadap pengalaman belajar dengan metode *Game Based Learning* melalui pendekatan fenomenologi tidak hanya memahami makna kognitif, tetapi spiritual dan moral.

C. Kerangka Berpikir

Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Persepsi Siswa terhadap Pengalaman Belajar dengan Metode *Game Based Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Pelestarian Air di Kelas V MI. Tanwirul Hija: Sebuah Studi Fenomenologi”, maka dapat digambarkan kerangka berpikir sebagai berikut:

Bagan 2.1 Kerangka berpikir



Berdasarkan kerangka berpikir di atas menggambarkan bahwa metode *Game Based Learning* berfungsi sebagai strategi pembelajaran yang mendorong terciptanya pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa kelas V MI Tanwirul Hija. Pengalaman belajar ini kemudian memengaruhi persepsi siswa terhadap proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan kesadaran serta pemahaman mereka mengenai pentingnya pelestarian air.

Dalam penelitian ini, metode fenomenologi digunakan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana siswa menafsirkan serta memberi makna pada pengalaman belajar tersebut dari sudut pandang subjektif mereka. Pendekatan ini memungkinkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampak metode pembelajaran terhadap sikap beserta kesadaran lingkungan siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk mendalami makna serta persepsi siswa terkait pengalaman pembelajaran yang mereka jalani melalui penerapan metode *Game Based Learning* dalam mata pelajaran Pelestarian Air. Pendekatan kualitatif dipilih karena fokus penelitian tersebut adalah memahami pengalaman subjek secara mendalam dalam konteks alami, bukan untuk mengukur variabel secara kuantitatif. Sesuai dengan Creswell (2018), pendekatan kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang keluar dari sudut pandang individu terhadap fenomena sosial atau persoalan kemanusiaan. Oleh sebab itu, pendekatan ini dipandang tepat untuk mengkaji persepsi dan pengalaman subjektif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pendekatan kualitatif cocok dalam menggali fenomena sosial atau manusia dalam konteks alami mereka.³⁷

Jenis penelitian yang dipakai dalam studi ini ialah penelitian fenomenologi. Pendekatan fenomenologi bertujuan untuk memahami juga mengungkap makna dari pengalaman hidup individu yang dialami secara langsung.³⁸ Berdasarkan Moustakas (1994), penelitian fenomenologi menitikberatkan pada upaya mendeskripsikan esensi pengalaman manusia terhadap suatu fenomena tertentu. Dalam konteks penelitian ini, fenomena yang dikaji adalah pengalaman belajar siswa saat mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Game Based Learning* pada materi Pelestarian Air.

³⁷ Hande Baba Kaya, Öznur Kara, and Pelin Usta, "Journey from the Past to the Future in Raising the Ideal Physical Education Teacher : A Metaphor Study" 10, no. 5 (2021): 133–51, <https://doi.org/10.5539/jel.v10n5p133>.

³⁸ Arief Nuryana, Prahastiwi Utari, and Universitas Sebelas Maret, "Pengantar Metode Penelitian Kepada Suatu Pengertian Yang Mendalam Mengenai Konsep Fenomenologi," 2019, 19–24.

Selain itu, pendekatan fenomenologi dipilih karena sesuai dengan karakteristik penelitian pendidikan yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Dengan menggali secara mendalam pengalaman dan persepsi siswa, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih lengkap mengenai keberhasilan metode *Game Based Learning* dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Pandangan Moleong (2019) mendukung hal ini, dengan menyatakan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena secara holistik melalui deskripsi berbentuk kata-kata, bukan angka.

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini mengaplikasikan wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi sebagai teknik utama dalam pengumpulan data. Melalui wawancara, peneliti dapat memperoleh pandangan subjektif siswa terkait pengalaman belajar mereka. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung jalannya proses *Game Based Learning* di dalam kelas, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperkuat data dengan memanfaatkan catatan lapangan, foto kegiatan, maupun hasil belajar siswa.

Dengan demikian, pendekatan dan jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang persepsi siswa terhadap pengalaman belajar menggunakan metode *Game Based Learning*. Pendekatan fenomenologi memberikan kesempatan untuk melakukan interpretasi yang lebih mendalam dan reflektif,³⁹ sehingga hasil penelitian dapat memberikan kontribusi berarti dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih partisipatif dan bermakna di lingkungan pendidikan dasar.

³⁹ Orman Oku et al., "A Phenomenological Study on the School Concept of the Children Attending the Forest School" 7, no. 4 (2019): 0–2, <https://doi.org/10.14689/issn.2148-2624.1.7c.4s.4m>.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI. Tanwirul Hija Cangkreng, Lenteng, Sumenep. Sekolah ini beralamat di Jl. Raya Lenteng No. 1, Desa Cangkreng, Kecamatan Lenteng, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur. Wilayah Kabupaten Sumenep, khususnya di daerah pedesaan, menghadapi tantangan terkait ketersediaan dan pengelolaan sumber daya air. Oleh karena itu, penelitian tentang pelestarian air memiliki relevansi kontekstual yang kuat di lingkungan ini. Menerapkan metode pembelajaran inovatif seperti *Game Based Learning* di lokasi ini memungkinkan peneliti untuk mengamati efektivitasnya dalam konteks nyata yang sangat membutuhkan peningkatan kesadaran tentang isu tersebut.

C. Kehadiran Peneliti

Sesuai dengan jenis penelitian ini yaitu penelitian kualitatif, maka dalam penelitian ini kehadiran peneliti sangatlah utama. Adanya peneliti bertindak sebagai pengumpulan data, penganalisis dan pelapor hasil. Dalam pengumpulan data peneliti melakukan pengambilan data secara langsung. Kehadiran peneliti berperan sebagai pengamat partisipan yang artinya bahwa peneliti mengumpulkan data dengan mengamati dan mendengarkan sedetail mungkin sampai pada hal sekecil pun.

D. Subjek Peneliti

Adapun yang menjadi subjek pada penelitian ini adalah guru kelas, serta siswa kelas V. kelas V dipilih dikarenakan telah memiliki kemampuan dasar belajar yang cukup baik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang menuntut partisipasi, pemecahan masalah, serta refleksi terhadap pengalaman belajar mereka. Kegiatan ini sesuai dengan penelitian ini yaitu “Persepsi Siswa terhadap Pengalaman Belajar dengan Metode *Game Based Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Pelestarian Air di Kelas V MI. Tanwirul Hija: Sebuah Studi Fenomenologi”.

E. Data dan Sumber Data

Data penelitian adalah segala informasi, kata, atau keterangan yang dikumpulkan secara sistematis oleh peneliti untuk menjawab rumusan masalah dan juga untuk mencapai tujuan penelitian. Data penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah data kualitatif. Dengan menggunakan data kualitatif ini berarti data disajikan berupa kata-kata, kalimat, atau tindakan tidak bentuk angka, yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan juga dokumentasi.

Data penelitian adalah segala informasi yang diperoleh melalui proses observasi, wawancara, dokumentasi, atau instrumen lain yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian.⁴⁰

Dalam penelitian pendidikan seperti di MI Tanwirul Hija, data kualitatif membantu memahami secara mendalam makna, pengalaman, dan persepsi siswa terhadap proses pembelajaran.

Sedangkan sumber data adalah asal atau subjek darimana data penelitian itu diperoleh baik berupa orang, tempat, maupun dokumen yang memberikan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti untuk menjelaskan rumusan masalah. Dengan kata lain, sumber data adalah darimana data itu diperoleh. Sumber data biasanya berupa manusia, benda, peristiwa, ataupun catatan tertulis yang mengandung informasi relevan dengan penelitian. Dalam penelitian ini sumber data yang digunakan ialah data primer dan sekunder. Sumber data primer adalah sumber data utama yang memberikan informasi secara langsung kepada peneliti. Biasanya diperoleh melalui observasi, wawancara, ataupun interaksi langsung dengan subjek peneliti. Peneliti juga menggunakan data sekunder, sumber data sekunder

⁴⁰ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.

adalah data pendukung yang tidak diperoleh langsung dari subjek peneliti, melainkan dari dokumen, arsip, literatur tertulis yang relevan dengan tujuan sebagai pelengkap data primer seperti dokumen perihal latar belakang sekolah, profil sekolah, visi, misi dan tujuan sekolah, struktur organisasi sekolah, serta sarana dan prasarana sekolah. Adapun Teknik pengumpulan data primer yaitu melalui:

1. Narasumber (Informan)

Narasumber adalah orang yang memberikan informasi langsung kepada peneliti berdasarkan pengalaman, pengetahuan, atau keterlibatan mereka dalam fenomena yang diteliti.

Sumber data utama dalam penelitian ini berasal dari informan yang terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Game based Learning* pada mata pelajaran pelestarian air di kelas V MI Tanwirul Hija. Pemilihan informan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2023), *purposive sampling* merupakan teknik penentuan informan dengan mempertimbangkan kriteria tertentu sehingga informan yang dipilih dianggap paling memahami fenomena yang sedang diteliti dan mampu memberikan informasi yang mendalam sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Informan dalam penelitian ini terdiri atas tujuh siswa kelas V MI Tanwirul Hija yang dipilih dari total lima belas siswa. Pemilihan tujuh siswa tersebut didasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu siswa telah mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran menggunakan metode *Game Based Learning* pada materi pelestarian air, mampu mengungkapkan pengalaman dan pendapatnya secara komunikatif selama proses

wawancara, serta mewakili karakteristik siswa yang beragam baik dari segi Tingkat keaktifa, kemmapuan akademik, maupun respon tehadap pembelajaran.

Peneliti juga melibatkan guru IPA kelas V sebagai informan pendukung. Guru dipilih karena berperan langsung dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menggunakan metode *Game Based Learning*. Informasi yang diberikan guru sangat penting untuk memahami proses penerapan metode tersebut, tingkat keterlibatan siswa selama pembelajaran, serta berbagai faktor yang memengaruhi keberhasilan pelaksanaannya. Melalui wawancara dengan guru, peneliti memperoleh data yang dapat memperkuat dan mengonfirmasi temuan yang diperoleh dari siswa.

Kepala sekolah MI Tanwirul Hija dipilih sebagai informan kunci untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan kebijakan sekolah, dukungan terhadap inovasi pembelajaran, serta pandangan lembaga terhadap penerapan metode *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran. Keterlibatan kepala sekolah juga membantu peneliti memahami konteks pelaksanaan pembelajaran secara lebih luas, khususnya terkait upaya sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan berpusat pada siswa.

Dengan demikian, sumber data dalam penelitian ini terdiri atas tujuh siswa kelas V sebagai informan utama, satu guru IPA sebagai informan pendukung, dan satu kepala sekolah sebagai informan kunci. Pemilihan informan melalui teknik *purposive sampling* diharapkan mampu menghasilkan data yang mendalam, kaya makna, dan sesuai dengan karakteristik penelitian fenomenologi yang bertujuan menggali pengalaman serta persepsi siswa terhadap pembelajaran menggunakan metode *Game Based Learning* pada materi pelestarian air.

2. Peristiwa atau Aktivitas

Peristiwa atau aktivitas adalah kejadian nyata yang diamati langsung oleh peneliti di lapangan. Peneliti mengamati aktivitas pembelajaran secara langsung untuk memahami bagaimana metode *Game Based Learning* diterapkan dan bagaimana reaksi siswa terhadap metode tersebut. Sumber data ini berkaitan dengan tindakan, perilaku, atau kegiatan yang berlangsung selama penelitian. Dengan tujuan untuk melihat konteks nyata dari proses pembelajaran, bukan hanya dari cerita atau pengalaman.

3. Tempat atau Lokasi

Tempat atau Lokasi merupakan konteks fisik dan juga sosial dimana kegiatan penelitian berlangsung. Data tempat ini memberikan gambaran situasi, kondisi, dan lingkungan yang memengaruhi proses pembelajaran. Sumber data ini tidak hanya berupa kelas, tetapi juga suasana sekolah, fasilitas belajar, dan juga kondisi lingkungan tempat pembelajaran dilakukan untuk memahami kondisi nyata lingkungan belajar yang mungkin mempengaruhi motivasi dan keaktifan siswa.

Dalam penelitian ini tempat yang dijadikan sebagai informasinya atau diperolehnya data yaitu bertempat di MI. Tanwirul Hija Cangkreng, Lenteng, Sumenep.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau perangkat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data secara sistematis. Alat ini membantu peneliti menangkap fenomena yang ingin diteliti baik berupa sikap, pengalaman, perilaku, atau keadaan dengan cara yang terstruktur dan juga dapat dipertanggung jawabkan.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Pada dasarnya instrumen penelitian berfungsi sebagai sarana

untuk mengumpulkan data dalam proses penelitian, sehingga keberadaannya sangat krusial.⁴¹ Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan oleh peneliti antara lain:

1. Instrumen wawancara

Instrumen wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan peneliti serta informan untuk menggali informasi secara detail sesuai fokus penelitian. Peneliti akan melakukan wawancara dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan secara garis esar terhadap subjek penelitian. Dalam proses kegiatan wawancara, peneliti menggunakan handphone sebagai alat perekam untuk membantu pengambilan data berupa suara, hal ini dilakukan agar mengantisipasi keterbatasan peneliti dalam mengingat informasi yang telah disampaikan oleh narasumber secara langsung.

Menurut Moleong (2017:186), wawancara merupakan sebuah percakapan yang dilakukan dengan tujuan tertentu antara dua pihak, yakni pewawancara (peneliti) yang mengajukan pertanyaan dan pihak yang diwawancarai (informan) yang memberikan jawaban.

2. Instrumen Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung aktivitas, perilaku, dan juga interaksi subjek penelitian di lingkungan sekolah. Observasi ini membantu peneliti melihat bagaimana proses pembelajaran berlangsung tanpa intervensi.

⁴¹ I Komang Sukendra and I Kadek Surya Atmaja, *Efektivitas Metode Gerak Dan Lagu Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Di Tk Al-Manar*, *Journal Academia*, 2020.

Peneliti akan membawa alat tulis untuk mencatat hasil observasi sehingga peneliti terlibat langsung di lapangan untuk melihat situasi dan kondisi di MI. Tanwirul Hija, Cangkren, Lenteng, Sumenep.

3. Instrumen Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan bahan tertulis, gambar, juga rekaman yang berkaitan sama objek penelitian. Data dokumentasi ini berfungsi melengkapi hasil observasi dan wawancara serta memperkuat validitas temuan.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan sebuah data yang sesuai, sehingga data yang diperoleh sesuai dan dapat dipertanggungjawabkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yakni sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan pembelajaran *Game Based Learning* berlangsung. Dengan observasi berarti mengamati sebuah fenomena yang ada pada objek penelitian. Pengumpulan data dengan menggunakan observasi dapat membantu peneliti dalam memperoleh data secara mendalam, karena peneliti melihat secara langsung kondisi atau keadaan objek yang diteliti.⁴²

Peneliti melakukan observasi untuk memperoleh data nyata mengenai bagaimana proses pembelajaran berbasis permainan berlangsung di kelas serta bagaimana siswa berinteraksi, merespon, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Observasi juga

⁴² Kiki Joesyiana, "Penerapan Metode Pembelajaran Observasi Lapangan," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi* 6, no. 2 (2018): 90–103.

membantu peneliti memvalidasi dan melengkapi data hasil wawancara sehingga memberikan gambaran kontekstual yang lebih utuh.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu proses komunikasi antara dua belah pihak dengan maksud serius dan ditetapkan lebih dulu sesuai rancangan untuk mempertukar perilaku dan melibatkan tanya jawab. Wawancara dilakukan secara mendalam (in-depth interview) untuk memperoleh data berupa pandangan, persepsi, dan pengalaman langsung siswa selama mengikuti pembelajaran dengan metode *Game Based Learning*. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang kaya dan mendalam karena memberikan ruang kepada siswa untuk bercerita secara bebas mengenai pengalaman belajarnya. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur agar tetap terarah namun tetap fleksibel mengikuti dinamika siswa.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tertulis dan juga visual yang mendukung hasil wawancara dan observasi. Dengan dokumentasi ini peneliti dapat memperoleh informasi yang lengkap, nyata. Dokumentasi juga sebagai pengumpulan data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, catatan guru, lembar tugas siswa, serta perangkat pembelajaran yang diunakan selama proses *Game Based Learning*. Dan juga peneliti dapat menggunakan dokumentasi sebagai bentuk tanggung jawab terhadap suatu hal yang telah diteliti.⁴³

⁴³ Blasius Sudarsono, "Memahami Dokumentasi," *Acarya Pustaka* 3, no. dokumentasi (2017): 47–65.

Menurut Arikunto (2018), dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memeriksa dokumen, catatan, arsip, serta berbagai bahan tertulis lain yang mempunyai keterkaitan dengan masalah penelitian.

H. Pengecekan Keabsahan Data

Keabsahan data atau *trustworthiness* sangatlah penting dalam menjamin hasil penelitiannya benar-benar menggambarkan kondisi nyata di lapangan. Keabsahan data disini bertujuan agar data yang diperoleh memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Menurut Moleong (2017), keabsahan data merupakan upaya peneliti bahwa membuktikan data, temuan, dan juga interpretasi penelitian benar-benar mencerminkan realitas yang diteliti. Sedangkan menurut Sugiyono (2019) mengatakan bahwa uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi empat kriteria utama, yaitu *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji keabsahan data melalui triangulasi teknik, member checking, perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, dan audit trail sebagai bentuk utama dari uji kredibilitas data (*credibility test*). Teknik-teknik tersebut dipilih karena sangat sesuai karakter penelitian fenomenologi yang berfokus pada penggalian makna pengalaman subjektif siswa. Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang berbeda untuk memperoleh data dari sumber yang sama. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga teknik utama yaitu, wawancara, observasi, serta juga dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan pemahaman mendalam

tentang persepsi siswa terhadap pengalaman belajar mereka. Observasi digunakan untuk merekam perilaku nyata siswa saat mengikuti kegiatan *Game Based Learning*. Sementara itu, pengumpulan dokumentasi berupa foto aktivitas, LKS, dan catatan guru berfungsi untuk memperkuat atau memverifikasi temuan dari wawancara dan observasi. Tujuan dari teknik ini adalah untuk melihat kesesuaian antara data hasil wawancara, hasil observasi, dan bukti dokumenter, sehingga data yang diperoleh lebih akurat dan dapat dipercaya.

2. *Member Checking*

Member checking adalah proses mengembalikan data, hasil wawancara, atau interpretasi peneliti kepada responden untuk memverifikasi apakah data itu sudah sesuai dengan pendapat dan pengalaman mereka yang sebenarnya. Tujuannya adalah untuk mensinkronkan tidak ada kesalahan persepsi antara peneliti dan partisipan.

Prosedur yang dilakukan adalah setelah wawancara dan observasi, peneliti menuliskan hasil transkrip dan temuan awal, hasil tersebut dikonfirmasi kepada guru, siswa, dan kepala sekolah, jika ada data yang belum sesuai peneliti memperbaikinya berdasarkan klarifikasi responden. Menurut Sugiyono (2019) *member check* adalah langkah penting untuk mengonfirmasi keakuratan dan kebenaran data agar dapat dipercaya.

3. Perpanjangan Keikutsertaan (*Prolonged Engagement*)

Perpanjangan keikutsertaan dilakukan dengan mengikuti beberapa sesi pembelajaran yang menerapkan metode *Game Based Learning*. Hal ini bertujuan agar peneliti dapat memahami konteks kelas V MI Tanwirul Hija secara lebih mendalam, menangkap dinamika pembelajaran, serta membangun hubungan yang baik dengan

siswa agar mereka merasa nyaman saat diwawancarai. Semakin lama peneliti berada di lapangan, peluang terjadinya bias data akibat kesalahan penafsiran atau miskomunikasi menjadi semakin kecil. Pendekatan ini penting karena pengalaman belajar siswa perlu dipahami dalam konteks situasi nyata dan secara berkelanjutan.

4. Ketekunan Pengamatan (*Persistent observation*)

Ketekunan pengamatan dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran secara mendalam, berulang, dan juga konsisten. Tujuannya adalah untuk memahami fenomena secara utuh dan memastikan data yang diperoleh bukan hasil pengamatan sesaat.

Peneliti mengamati langsung terhadap aktivitas siswa saat bermain dalam pembelajaran berbasis game, respon dan interaksi siswa selama proses belajar. Teknik ini penting dalam penelitian fenomenologi karena fenomena harus ditangkap dalam intensitas dan kedalaman makna.

5. Audit Trail

Audit trail dilakukan dengan cara mendokumentasikan seluruh tahapan penelitian, termasuk catatan lapangan, rekaman wawancara, transkrip, refleksi peneliti, serta proses analisis data. Seluruh dokumen diorganisasi secara sistematis agar dapat dilacak Kembali saat diperlukan. Penerapan audit trail ini berperan untuk menjamin bahwa proses penelitian berlangsung secara transparan, terstruktur, dan akuntabel.

I. Analisis Data

Analisis data merupakan komponen utama dalam kegiatan penelitian kualitatif karena berfungsi untuk menafsirkan, memahami, dan juga menarik kesimpulan dari data yang telah dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian kualitatif fenomenologi bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang

mendalam mengenai pengalaman dan persepsi siswa terhadap pembelajaran menggunakan metode *Game Based Learning*. Proses analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi makna inti dari pengalaman yang dialami siswa selama mengikuti pembelajaran tentang pelestarian air. Analisis data ini dilakukan sejak awal pengumpulan data hingga tahap akhir penelitian secara berkesinambungan, dengan tujuan agar peneliti dapat memahami fenomena yang terjadi secara mendalam dan kontekstual.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga langkah utama analisis fenomenologis, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan/verifikasi.⁴⁴ Ketiga langkah ini diadaptasi dari model analisis penelitian kualitatif yang dikembangkan Miles, Huberman, dan Saldana (2014). Proses ini bersifat saling berkaitan diantaranya:

1. Reduksi data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian, dan transformasi data mentah yang muncul dari catatan lapangan. Pada tahap ini peneliti melakukan seleksi terhadap data hasil wawancara guru dan siswa, hasil observasi kegiatan pembelajaran, serta dokumen yang relevan dari MI. Tanwirul Hija akan dipilih kembali dan dicocokkan dengan tujuan penelitian yang dilakukan. Dan data yang tidak relevan dengan penelitian atau tidak sesuai dengan tujuan penelitian dihilangkan agar analisis menjadi lebih fokus.

2. Penyajian data

Setelah data direduksi, tahap selanjutnya adalah menyajikan data secara terstruktur agar peneliti dapat memahami keterkaitan antara kategori atau tema. Dalam penelitian

⁴⁴ Indah Sri Annisa and Elvi Mailani, "Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Dengan Metode Miles Dan Huberman Di Kelas IV Sd Negeri 060800 Area," *Copyright@ Indah Sri Annisa, Elvi Mailani INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3 (2023): 6469–77, <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1130>.

ini, penyajian data dilakukan dengan Menyusun tema-tema yang menggambarkan pengalaman subjektif siswa, meliputi:

- a. Persepsi siswa terhadap proses bermain dalam pembelajaran
- b. Pemahaman mereka terhadap materi pelestarian air
- c. Respon emosional siswa saat mengikuti aktivitas
- d. Dinamika interaksi antara siswa dan guru
- e. Faktor pendukung dan yang menghambat dalam proses pembelajaran

Tema-tema tersebut disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang mendalam mengenai pengalaman siswa. Penyajian data ini memudahkan peneliti untuk mengidentifikasi pola, keterkaitan, dan makna yang muncul dari pengalaman siswa terhadap metode *Game Based Learning*. Proses ini juga berfungsi untuk menampilkan makna fenomenologis secara jelas dan sistematis.

3. Penarikan Kesimpulan

Tahap akhir dalam penelitian ini adalah menarik kesimpulan yang menggambarkan inti dari fenomena pengalaman belajar siswa. Proses penarikan kesimpulan dilakukan melalui interpretasi hasil penyajian data untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai cara siswa memaknai pembelajaran *Game Based Learning* pada materi pelestarian air. Kesimpulan yang dihasilkan bukan hanya merupakan ringkasan temuan, melainkan pemahaman yang lebih dalam terhadap makna pengalaman subjektif siswa.

Proses verifikasi dilakukan dengan membandingkan kesimpulan penelitian terhadap data mentah, hasil triangulasi teknik, serta melalui proses *member checking* guna memastikan bahwa temuan benar-benar didasarkan pada data lapangan. Dalam

pendekatan fenomenologi, verifikasi ini sangat penting untuk menjaga validitas makna yang diperoleh, sehingga kesimpulan dapat merepresentasikan pengalaman siswa secara autentik, bukan sekedar interpretasi subjektif dari peneliti.

J. Prosedur Penelitian

Dalam prosedur penelitian ini terdapat beberapa tahapan pelaksanaan terkait judul penelitian yaitu “Persepsi Siswa terhadap Pengalaman Belajar dengan Metode *Game Based Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Pelestarian Air di Kelas V MI. Tanwirul Hija: Sebuah Studi Fenomenologi”.

Terdapat 3 tahapan dalam penelitian kualitatif ini yaitu tahapan pra lapangan, tahap pekerjaan lapangan, dan tahap pelaporan.

1. Tahap Pra-lapangan

Tahap pra-lapangan merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti sebelum pengumpulan data. Tahapan ini secara rinci meliputi:

a. Menentukan topik penelitian

Tahap awal yang dilakukan peneliti sebelum melaksanakan penelitian ialah menetapkan topik penelitian. Peneliti memilih fokus pada persepsi siswa terkait pengalaman belajar menggunakan metode *Game Based Learning* dalam mata pelajaran pelestarian air di kelas V MI Tanwirul Hija. Fokus ini ditentukan untuk menggali secara mendalam bagaimana siswa memahami pengalaman belajar yang bersifat interaktif dan berbasis permainan, serta untuk mengevaluasi kontribusi metode tersebut terhadap pemahaman dan kesadaran siswa tentang pentingnya pelestarian air.

b. Memilih lapangan penelitian

Pada tahap ini peneliti menentukan tempat yang akan dijadikan penelitian, Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah melakukan inovasi pembelajaran yang relevan dengan teknologi dan permainan edukatif.

c. Mengurus perizinan

Peneliti mengajukan surat izin penelitian kepada pihak kampus dan pihak sekolah untuk mendapatkan persetujuan melaksanakan penelitian di MI Tanwirul Hija.

d. Menentukan judul

Dalam menentukan judul harus dirumuskan secara singkat, komprehensif, dan jelas sehingga dapat ditangkap dalam sekilas pandangan. Berdasarkan topik penelitian sehingga dibuat judul penelitian “Persepsi Siswa terhadap Pengalaman Belajar dengan Metode *Game Based Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Pelestarian Air di Kelas V MI. Tanwirul Hija: Sebuah Studi Fenomenologi”.

e. Merumuskan masalah

Sebelum melakukan penelitian, merumuskan masalah ini merupakan hal yang sangatlah penting dan termasuk syarat untuk bisa menggunakan prosedur ilmiah. Sehingga dengan merumuskan masalah akan mempermudah dalam pengarah data yang relevan.

f. Merumuskan tujuan penelitian

Merumuskan tujuan penelitian merupakan tindak lanjut terhadap masalah yang telah diidentifikasi dalam rumusan masalah.

g. Menentukan teknik pengumpulan data

Dalam pelaksanaan pengumpulan data yang dilakukan penelitian ini diantaranya dilakukannya observasi, wawancara secara mendalam dan dokumentasi.

h. Menyusun kerangka sementara

Kerangka sementara adalah suatu perencanaan oleh penulis yang memuat garis-garis besar dari suatu karangan termasuk ide-ide yang disusun menjadi sistematis, logis, jelas, terstruktur dan tentunya teratur. Sehingga kerangka ini merupakan sebuah karangan peneliti yang tentunya dapat diteliti, dianalisis, dan dipertimbangkan secara menyeluruh.

i. Menyusun proposal

Proposal penelitian dibuat untuk diujikan dalam ujian proposal di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam rangka pelolosan judul penelitian.

2. Tahap pekerjaan lapangan

Tahap ini merupakan inti dari proses penelitian, di mana peneliti melakukan pengumpulan data secara langsung di lapangan. Menurut Sugiyono (2018), tahap pekerjaan lapangan menuntut peneliti untuk berinteraksi dengan subjek penelitian secara intensif guna mendapatkan data yang begitu dalam dan autentik. Adapun pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Langkah selanjutnya ialah memproses data penelitian setelah peneliti mengumpulkan data-data penting seperti, yang kita ketahui analisis data dalam penelitian kualitatif berlangsung selama dan setelah kerja lapangan, peneliti akan

mengevaluasi kredibilitas data sebelum menganalisis data lapangan apa pun yang dikumpulkan selama penelitian

Informasi yang didapatkan dari lapangan kemudian dianalisis secara menyeluruh oleh para peneliti, yang menggunakan kerangka teori dan wawasan profesional yang diberikan dalam tinjauan teori. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan dan rekomendasi bagi para pemangku kepentingan terkait untuk digunakan sebagai masukan bagi inisiatif yang bertujuan untuk mendorong budaya sekolah yang lebih produktif, efisien, dan efektif.

3. Tahap penulisan laporan

Pada tahap ini peneliti membuat laporan penelitian berupa dokumen tertulis yang secara jelas menyajikan hasil penelitian dan disusun berdasarkan kerangka kerja sistematis dan pendekatan penulisan tertentu, menggunakan Bahasa yang jelas serta mudah dipahami.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

Paparan data merupakan uraian dari data yang sudah di dapatkan oleh peneliti di lapangan. Data yang diperoleh merupakan hasil dari wawancara, observasi, dan dokumentasi yang berkaitan dengan paparan teori pada bab sebelumnya. Selanjutnya akan dipaparkan data yang sudah dikumpulkan dari lapangan dengan judul “Persepsi Siswa terhadap Pengalaman Belajar dengan Metode *Game Based Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Pelestarian Air di Kelas V MI. Tanwirul Hija: Sebuah Studi Fenomenologi”.

Berikut adalah paparan data tentang gambaran umum sekolah yang menjelaskan terkait profil sekolah, sejarah berdirinya sekolah, visi, misi, dan juga tujuan.

1. Latar Belakang MI Tanwirul Hija

MI Tanwirul Hija adalah sekolah dasar swasta di Kabupaten Sumenep, Kecamatan Lenteng, Jawa Timur. Sejarah berdirinya MI tersebut sangat terkait dengan pertumbuhan pesantren Tanwirul Hija. Pesantren ini salah satu yang tertua di Kabupaten Sumenep terletak di desa terpencil Cangkren, Kecamatan Lenteng sekitar 15 kilometer dari ibu kota Sumenep. Bersama istrinya Nyi Hj. Raudlah Binti H. Ishak, KH. Mohammad Khotib Bin Abdurrahiem menjabat sebagai kepala pesantren pada tahun 1950. Pesantren pertama di Tanwirul Hija didirikan oleh beliau.

Beliau yang memilih sendiri istilah Tanwirul Hija, istilah ini berasal dari Bahasa Arab dan berarti “pencerahan pikiran”. Nama ini dipilih sebagai respon terhadap keadaan Masyarakat pada saat itu, yang masih sangat terikat pada adat istiadat Hindu dan trauma akibat kekejaman pemerintahan kolonial. Akibatnya, perlu untuk

mencerahkan pikiran mereka agar mendapat pemahaman yang lebih menyeluruh dan tepat tentang islam dan untuk melepaskan diri dari tradisi leluhur mereka.

Sekolah ini beralih ke pendekatan pendidikan berbasis kelas pada tahun 1955 setelah mendirikan pondok pesantren tersebut menyaksikan peningkatan jumlah siswa yang terus menerus meningkat sekitar 30 orang yang sebagian besar berasal dari Madura. Kepala sekolah secara pribadi mengawasi pengajaran setiap siswa. Pesantren juga membangun Madrasah Ibtidaiyah (MI) pada tahun 1962, diikuti oleh Raudlatul Athfal (RA) pada tahun 1980, serta Madrasah Tsanawiyah (MTs) untuk memenuhi kebutuhan pendidikan masyarakat.

2. Profil Sekolah

1) Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: MI Tanwirul Hija
NPSN	: 60720463
Status Sekolah	: Swasta
Akreditasi	: B

2) Alamat

Jalan	: Jl. Kalimas No.8 Cangkreng
Desa	: Cangkreng
Kecamatan	: Lenteng
Kabupaten	: Sumenep
Provinsi	: Jawa Timur
Kode Pos	: 69461

3. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah

a. Visi

Membentuk manusia berwawasan global, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berdasarkan iman dan taqwa kepada Allah SWT, dan mampu bersaing kreatif, produktif, dan inovatif.

b. Misi

- 1) Meningkatkan kreatif anak didik kearah yang lebih positif, kreatif, dan inovatif.
- 2) Meningkatkan perolehan hasil yang lebih bermutu.
- 3) Berkehidupan religius dalam suasana demokratis dan keterbukaan.
- 4) Mewujudkan kerja yang ideal serta yang memelihara citra positif.
- 5) Meningkatkan kesejahteraan dan profesional tenaga pendidikan.
- 6) Meningkatkan pengolahan manajemen administrasi sekolah.

c. Tujuan

- 1) Untuk meningkatkan belajar anak didik kearah yang lebih positif, kreatif, dan inovatif
- 2) Untuk meningkatkan perolehan hasil yang lebih bermutu.
- 3) Dapat berkehidupan religius dalam suasana demoktaris dan keterbukaan .
- 4) Dapat mewujudkan kerja yang ideal serta yang memelihara citra positif.
- 5) Dapat meningkatkan kesejahteraan dan profesional tenaga pendidikan.
- 6) Dapat meningkatkan pengolahan manajemen administrasi sekolah.

4. Struktur Organisasi MI Tanwirul Hija

Sekolah merupakan organisasi yang bersifat kompleks serta juga sistematis, yaitu yang terdiri dari bermacam bagian yang saling berkaitan anatar satu dengan yang lainnya. Sebagai bentuk organisasi, maka perlu adanya sebuah struktur organisasi untuk menjalankan aktifitas yang mendukung tercapainya tujuan yang diinginkan.

Gambar Struktur Organisasi MI Tanwirul Hija



5. Jumlah Siswa

Berdasarkan presensi yang ada di sekolah, siswa yang belajar di MI Tanwirul Hija berjumlah 117 siswa, dalam satu sekolah terdapat 9 kelas. Adapun data siswa secara lengkap dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Data jumlah siswa MI Tanwirul Hija

No	Kelas	Jumlah
1.	Kelas 1	15 siswa
2.	Kelas 2	29 siswa

3.	Kelas 3	20 siswa
4.	Kelas 4	22 siswa
5.	Kelas 5	15 siswa
6.	Kelas 6	16 siswa
Jumlah		117 siswa

Jumlah 117 siswa ini dibagi menjadi 64 siswa dan 53 siswi yang tersebar dari kelas 1 sampai kelas 6. Persebaran data siswa tersebut dijelaskan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Data jumlah siswa berdasarkan jenis kelamin

No	Kelas	Putra	Putri
1.	Kelas 1	9 siswa	6 siswa
2.	Kelas 2A	8 siswa	8 siswa
3.	Kelas 2B	6 siswa	7 siswa
4.	Kelas 3A	6 siswa	4 siswa
5.	Kelas 3B	5 siswa	5 siswa
6.	Kelas 4A	6 siswa	5 siswa
7.	Kelas 4B	7 siswa	4 siswa
8.	Kelas 5	9 siswa	6 siswa
9.	Kelas 6	8 siswa	8 siswa
Jumlah		64 siswa	53 siswa

6. Sarana dan Prasarana MI Tanwirul Hija

Sarana dan prasarana merupakan penunjang pembelajaran yang dapat mempengaruhi dalam hasil belajar siswa. Adapun sarana dan prasarana yang terdapat di MI Tanwirul Hija yaitu:

- a. Ruang kepala sekolah, yaitu tempat khusus kepala sekolah untuk menerima tamu.
- b. Kantor Guru, merupakan tempat dimana semua guru berkumpul untuk mempersiapkan berbagai hal terkait pembelajaran.
- c. Ruang kelas, terdapat 9 kelas untuk siswa belajar. satu ruang kelas untuk kelas 1, dua ruang kelas untuk 2, dua ruang kelas untuk kelas 3, dua kelas untuk kelas 4, satu kelas untuk kelas 5, dan satu kelas lagi untuk kelas 6. Dan setiap ruangan cukup luas untuk digunakan, sehingga siswa akan merasa nyaman.
- d. Halaman sekolah, yaitu tempat siswa-siswi melaksanakan kegiatan sekolah, terdapat halaman yang cukup luas, sehingga dapat digunakan untuk melaksanakan beberapa aktivitas seperti apel, dan olahraga.
- e. KM/WC guru, merupakan kamar mandi khusus untuk guru, hanya terdapat 1 kamar mandi yang bisa digunakan oleh para guru.
- f. KM/WC siswa, merupakan kamar mandi khusus untuk siswa dan terpecah menjadi 2 kamar mandi.
- g. Ruang perpustakaan, yaitu tempat siswa-siswi mencari referensi dan membaca buku.
- h. Kantin, merupakan tempat untuk siswa-siswi membeli kebutuhan berupa makanan.

B. Hasil Penelitian

Peneliti akan menyajikan data penelitian berupa bentuk deskriptif, untuk mengetahui karakteristik data yang sudah diperoleh. Hasil penelitian yang berkaitan dengan “Persepsi

Siswa terhadap Pengalaman Belajar dengan Metode *Game Based Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Pelestarian Air di Kelas V MI. Tanwirul Hija: Sebuah Studi Fenomenologi” ini diperoleh atas dasar metode wawancara, observasi, dan dokumentasi di MI tersebut.

1. Persepsi Umum Siswa terhadap Penerapan Metode *Game Based Learning*

Berdasarkan hasil wawancara yang mendalam, observasi partisipatif, serta dokumentasi, ditemukan bahwasanya persepsi umum siswa kelas V MI Tanwirul Hija terhadap penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) pada pelajaran pelestarian air cenderung positif. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berbeda dibandingkan pembelajaran yang bersifat konvensional. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pelajaran melalui aktivitas permainan yang dirancang oleh guru. Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh siswa kelas V di MI Tanwirul Hija, berikut wawancara dengan mereka:

“Saya lebih suka belajar yang ada bermainnya kak soalnya lebih seru, karena kadang kalok misal Bapak Muhdar menjelaskan saja kadang bikin saya tidak fokus dan mengantuk kak, maka dari itu saya lebih reru belajar jika ada permainannya”⁴⁵

Siswa mengungkap bahwa pembelajaran yang menggunakan metode *Game Based Learning* mampu meningkatkan minat dan juga perhatian mereka selama proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini terlihat juga dari antusiasme siswa saat mengikuti setiap tahapan permainan, seperti menjawab tantangan, berdiskusi dalam kelompok, dan

⁴⁵ Wawancara siswa kelas V M. Nabil Takiyullah, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

menyelesaikan misi terkait materi pelestarian air. Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Bapak Muhdar:

“Sejauh ini menurut saya siswa merasa antusias dan sangat positif, mereka menyambut pembelajaran berbasis permainan ini dengan semangat yang luar biasa. Hampir semua siswa mengatakan bahwa cara belajar seperti ini jauh lebih menyenangkan dan tidak membuat mereka mengantuk dibandingkan dengan hanya mendengarkan penjelasan guru saja”⁴⁶

Hal ini dibenarkan oleh Kepala Sekolah Bapak Manshur, S.Pd. I yang mengatakan”

“Menurut saya, penerapan metode *Game Based Learning* di MI Tanwirul Hija merupakan bentuk inovasi pembelajaran yang sangat baik. Metode ini juga membuat proses belajar menjadi lebih aktif, menyenangkan, serta tidak monoton bagi peserta didik, terutama di tingkat sekolah dasar yang masih membutuhkan pembelajaran yang konkret dan menarik”⁴⁷

Selain itu juga siswa memiliki persepsi bahwa metode *Game Based Learning* mempermudah pemahaman terhadap materi pelestarian air karena disajikan dalam bentuk permainan yang kontekstual dan aplikatif. Dan juga pembelajaran berbasis permainan dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung dan simulasi yang bermakna. Sebagaimana yang diungkapkan kembali oleh Nabil siswa kelas V MI Tanwirul Hija:

“Kalau belajar sambil bermain, saya jadi lebih mudah paham kak. Soalnya saya bisa langsung ikut dalam permainan, jadi lebih mengerti dan memperhatikan apa yang sudah diajarkan oleh Bapak Muhdar”.⁴⁸

Namun demikian, tidak semua siswa memberikan persepsi yang sepenuhnya positif. Sebagian siswa mengungkapkan bahwa mereka terkadang lebih fokus pada aspek permainan dibandingkan pada materi yang disampaikan. Seperti yang diungkapkan salah satu siswi di MI Tanwirul Hija:

⁴⁶ Wawancara kepada Guru Mata Pelajaran IPA Bapak Muhdar, S.Pd, Pada tanggal 5 Februari 2026 di ruang guru

⁴⁷ Wawancara kepada Kepala Sekolah Bapak Manshur, S.Pd.I, Pada tanggal 5 Februari 2026 di ruang kepala sekolah

⁴⁸ Wawancara siswa kelas V M. Nabil Takiyullah, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

“Saya sendiri kadang merasa tidak terlalu suka kak jika belajar sambil bermain. Soalnya saya malah jadi lebih fokus ke permainannya daripada ke materinya. Jadi waktu bermain, saya lebih memperhatikan cara mainnya daripada materi yang dijelaskan. Akibatnya, materi yang sudah diajarkan jadi kurang saya pahami dan tidak terlalu saya perhatikan”⁴⁹

Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun *Game Based Learning* memiliki keunggulan dalam meningkatkan motivasi belajar, tetap diperlukan pengelolaan yang baik agar tujuan pembelajaran tetap tercapai secara optimal. Hal ini sesuai dengan pendapat Hidayat (2019) yang menekankan bahwa keberhasilan metode *Game Based Learning* sangat bergantung pada peran guru dalam mengintegrasikan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran.

Dari hasil observasi yang dilakukan di kelas V, juga ditemukan bahwa keadaan kelas menjadi lebih hidup dan interaktif ketika metode *Game Based Learning* diterapkan. Siswa lebih berani mengemukakan pendapat, bertanya, serta bekerja sama dengan teman sekelompoknya. Interaksi yang terjadi tidak hanya antar guru dan siswa, melainkan juga antara siswa dengan siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang klaboratif.

Persepsi siswa terhadap penerapan metode *Game Based Learning* pada mata pelajaran pelestarian air menunjukkan bahwa metode ini diterima dengan baik dan juga dianggap efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Meskipun terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya, kelebihan metode ini dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa menjadikannya sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang relevan untuk diterapkan di sekolah dasar.

⁴⁹ Wawancara siswa kelas V Nada Oktufunnisak, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

2. Pengalaman Belajar Siswa Selama Mengikuti Pembelajaran dengan *Metode Game Based Learning*

a. Pengalaman Emosional Siswa dalam Pembelajaran *Game Based Learning*

Pengalaman emosional siswa selama mengikuti pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* terhadap mata pelajaran pelestarian air menunjukkan kecenderungan yang beragam, akan tetapi didominasi oleh emosi positif. Pengalaman emosional ini dipahami sebagai bentuk kesadaran subjektif siswa terhadap proses belajar yang mereka alami secara langsung.

Sebagian siswa mengungkapkan perasaan senang dan juga antusias mereka selama mengikuti pembelajaran dengan metode *Game Based Learning*. Perasaan tersebut muncul disebabkan pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang berbeda dari metode pembelajaran biasa. Sebagaimana yang dinyatakan oleh salah satu siswa kelas V di MI Tanwirul Hija:

“Saya senang sekali kak apabila belajarnya seperti sekarang ini bermain karena tidak bosan”.⁵⁰

Ungkapan ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar tidak hanya dipahami sebagai aktivitas kognitif, tetapi juga sebagai pengalaman afektif yang memberikan kenyamanan serta kesenangan. Observasi di kelas juga juga memperlihatkan ekspresi wajah ceria, tawa, serta keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung.

Selain rasa senang, siswa juga merasakan peningkatan rasa percaya diri untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat Ketika siswa berani mencoba menjawab pertanyaan dan juga berpartisipasi dalam permainan tanpa rasa takut kalah. Dalam wawancara siswa kelas V MI Tanwirul Hija mengungkapkan:

⁵⁰ Wawancara siswa kelas V Alfa Najmi Kamila, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

“Kalau bermain kayak gini saya berani kak untuk menjawab pertanyaan karena seperti bermain biasa sama teman-teman”⁵¹

Pengalaman ini menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang tidak kaku mampu mengurangi tekanan psikologis, sehingga siswa lebih nyaman dalam mengekspresikan diri.

Namun demikian, tidak semua pengalaman emosional yang muncul bersifat positif. Beberapa siswa mengungkapkan adanya perasaan bingung, terutama pada tahap awal ketika aturan permainan belum sepenuhnya dipahami. Salah seorang siswa kelas V MI Tanwirul Hija menyatakan:

“Awalnya saya tidak mengerti karena bingung ke cara bermainnya, jadi buat saya merasa takut salah”⁵²

Hal tersebut juga sama persis yang dikatakan oleh peserta didik kelas V, yang mengatakan:

“Saya tidak suka belajar sambil bermain seperti ini karena saya merasa lebih fokus ke permainannya daripada ke materi sehingga membuat saya lupa akan materi yang sudah dijelaskan Bapak Muhdar, dan saya lebih suka belajar tanpa ada permainannya”⁵³

Selain itu peneliti juga melihat terdapat siswa yang mengalami distraksi emosional, yaitu lebih fokus pada kesenangan bermain daripada memahami materi. Hal ini terlihat dari perilaku siswa yang begitu bersemangat dalam permainan hingga kurang memperhatikan substansi pembelajaran. Meskipun demikian, kondisi ini tidak berlangsung lama karena guru berperan dalam mengarahkan kembali fokus siswa kepada tujuan pembelajaran.

b. Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

⁵¹ Wawancara siswa kelas V Muhammad Mufid Ananda, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

⁵² Wawancara siswa kelas V Fadya Naematunnida, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

⁵³ Wawancara siswa kelas V Nada Oktufunnisak, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

Pengalaman belajar yang dirasakan siswa selama proses pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* pada mata pelajaran pelestarian air pada saat observasi menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi dan juga positif dari seluruh aspek.

Secara ketelibatan emosional, siswa merasa senang, antusias, dan juga tidak merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran menggunakan metode *Game Based Learning*. Salah seorang siswa kelas V MI Tanwirul Hija juga mengungkapkan:

“Saya merasa kegiatan pembelajaran yang dikemas berupa permainan membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan juga mengurangi rasa takut atau cemas yang biasanya muncul saat mempelajari materi baru”⁵⁴

Siswa menunjukkan partisipasi yang aktif seperti bersemangat mengikuti setiap tahapan permainan, berusaha menyelesaikan tantangan atau tugas yang disajikan dalam permainan, berani berargumentasi, juga bekerja sama dengan teman kelompok dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa juga terlihat berusaha memahami setiap informasi yang disampaikan agar dapat menjawab pertanyaan dan juga menyelesaikan misi dalam permainan. Hal ini dibenarkan oleh Bapak Muhdar pada saat diwawancarai:

“Keterlibatan siswa sangat terlihat saat permainan berlangsung, mereka saling membantu dan berdiskusi. Dan mereka juga bekerja sama dalam kelompok membantu siswa yang kurang paham menjadi lebih mengerti. Saya juga membuat permainan yang sederhana namun bermakna, agar siswa tidak bingung dan juga tetap fokus pada tujuan pembelajaran”⁵⁵

Pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik tidak hanya membuat mereka memahami dan mengingat materi pelestarian air dengan lebih baik

⁵⁴ Wawancara siswa kelas V Denis Javier As'syarif, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

⁵⁵ Wawancara kepada Guru Mata Pelajaran IPA Bapak Muhdar, S.Pd, Pada tanggal 5 Februari 2026 di ruang guru

dibandingkan dengan metode pembelajaran yang biasa digunakan sebelumnya. Hal itu sesuai dengan pernyataan siswa MI Tanwirul Hija:

“Kalau pakai permainan, saya lebih paham soalnya langsung praktik dan juga menjawab soal sambil main. Jadi lebih seru dan cepet masuk ke ingatan dibandingkan pembelajaran seperti sebelumnya yang hanya belajar setelah itu dikasih soal”⁵⁶

Hal tersebut juga diungkapkan oleh kepala sekolah pada saat diwawancarai beliau menjelaskan:

“Sebelum diterapkan metode *Game Based Learning* ini, proses belajar mengajar di kelas V ini cenderung lebih dominan menggunakan metode ceramah. Hal itu membuat Sebagian siswa kurang aktif dan mudah jenuh serta bosan. Dengan adanya metode baru ini, suasana kelas menjadi lebih bersemangat juga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran”⁵⁷

c. Aktivitas yang Dilakukan Siswa Selama Game

Selama proses pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* pada mata pelajaran pelestarian air ditandai dengan keterlibatan aktif peserta didik dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang bersifat partisipatif dan interaktif. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain sambil belajar seperti, menjawab pertanyaan, memecahkan masalah, berdiskusi dengan teman, juga mengikuti aturan permainan yang dirancang oleh guru. Seperti yang diungkapkan siswa pada saat wawancara:

“Kalau belajar pakai permainan, saya tidak cuma mendengarkan penjelasan, tapi ikut langsung menjawab soal dan bermain. Jadi saya merasa lebih aktif dalam belajar”⁵⁸

⁵⁶ Wawancara siswa kelas V Muhammad Mufid Ananda, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

⁵⁷ Wawancara kepada Kepala Sekolah Bapak Manshur, S.Pd.I, Pada tanggal 5 Februari 2026 di ruang kepala sekolah

⁵⁸ Wawancara siswa kelas V M. Nabil Takiyullah, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

Selama proses permainan berlangsung, siswa terlihat aktif menjawab soal-soal yang berkaitan dengan materi pelestarian air. Mereka secara bergantian melempar dadu, melangkah pada papan permainan, dan juga menjawab pertanyaan sesuai dengan instruksi yang didapat. Aktivitas ini mendorong siswa untuk berpikir cepat serta tepat dalam memahami konsep, siswa juga menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti setiap tahapan permainan. Hal ini diperjelas oleh salah satu siswa kelas V:

“Selama permainan berlangsung, saya tidak merasa bosan malah ingin terus ikut di setiap tahap. Jadi saya selalu aktif tanpa dipaksa”⁵⁹

Dapat disimpulkan aktivitas yang dilakukan oleh siswa selama penerapan metode menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi dan beragam, sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Siswa menjadi sangat aktif, termotivasi, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, yang akhirnya mendukung pemahaman mereka terhadap materi pelestarian air secara lebih optimal.

d. Interaksi Sosial Siswa Saat Pembelajaran *Game Based Learning*

Siswa MI Tanwirul Hija menunjukkan bahwa selama mengikuti pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* pada mata pelajaran pelestarian air sangat meningkat salah satunya ditandai dengan meningkatnya interaksi sosial antar siswa secara signifikan. Pembelajaran dalam bentuk permainan ini mendorong siswa untuk saling berkomunikasi, bekerja sama, dan terlibat aktif terhadap kelompok. Situasi ini berbeda dengan pembelajaran

⁵⁹ Wawancara siswa kelas V Alfa Najmi Kamila, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

konvensional yang cenderung membuat interaksi siswa terbatas dan berpusat pada guru.

Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat semangat berdiskusi dalam kelompok untuk menentukan jawaban yang benar terhadap pertanyaan yang muncul dalam permainan. Mereka saling bertukar pendapat, memberikan alasan atas jawaban yang dipilih, juga bekerjasama mencari solusi ketika menghadapi kesulitan.

“Waktu main game, saya dan teman kelompok sering diskusi dulu sebelum jawab, biar jawabannya tidak salah. Dan juga kami saling kasih pendapat apabila ada jawaban yang berbeda, jadi kami pilih pilihan yang menurut kami paling benar setelah dibahas bersama”⁶⁰

Intekasi ini menunjukkan adanya proses negoisasi makna yang membantu serta memahami materi pelestarian air secara lebih detail. Sama halnya yang telah diungkapkan siswa kelas V MI Tanwirul Hija:

“Saya senang karena saat pelajaran berlangsung, kalau ada teman yang kesulitan, kami langsung berdiskusi dan juga menjelaskan bersama-sama. Tidak ada yang dibiarkan diam. Itu membuat saya merasa nyaman belajar, karena kami seperti satu tim yang saling membantu supaya semua bisa mengerti materi pelestarian air”⁶¹

Dengan ini, metode *Game Based Learning* tidak hanya memberikan pelajaran yang menyenangkan, tetapi juga memperkuat hubungan sosial siswa. Melalui kegiatan kelompok, kerja sama, serta komunikasi yang intens, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, baik segi kognitif maupun sosial. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan partisipasif.

⁶⁰ Wawancara siswa kelas V Fadya Naematunnida, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

⁶¹ Wawancara siswa kelas V Denies Javier As’syarif, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

e. Dampak terhadap Pemahaman Materi

Hasil menunjukkan bahwa siswa kelas V MI Tanwirul Hija selama mengikuti pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* pada mata pelajaran pelestarian air memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi. Siswa cenderung lebih mudah paham konsep yang diajarkan sebab materi disajikan berupa bentuk permainan yang menarik dan kontekstual. Seperti yang diungkapkan siswa kelas V MI Tanwirul Hija:

“Saya lebih mudah paham pada materi pelestarian air karena belajarnya pakai permainan sehingga tidak membuat bosan, jadi tidak terasa seperti belajar tapi tetap mengerti”⁶²

Hal tersebut juga sama dengan yang dikatakan salah satu peserta didik kelas V, yang mengatakan bahwa:

“Selama belajar pakai permainan, saya merasa lebih bisa menjawab pertanyaan tentang pelestarian air dengan benar. Soalnya, waktu permainan berlangsung kami sering mendapat soal yang harus dijawab langsung, jadi saya terbiasa berpikir cepat. Kalau salah biasanya langsung di diskusikan dengan teman, jadi saya tahu letak kesalahannya. Menurut saya, itu membantu sekali karena jadi lebih paham dan tidak mengulang kesalahan yang sama”⁶³

Hal ini terlihat dari ketepatan jawaban yang diberikan saat permainan berlangsung serta kemampuan mereka dalam menjelaskan kembali konsep yang telah dipelajari. Seperti yang telah diungkapkan Bapak Muhdar pada saat diwawancara:

“Dengan metode ini sangat membantu sekali. Karena materi pelestarian air ini banyak mengandung konsep yang abstrak dan butuh pemahaman mendalam. Bukan sekedar hafalan. Lewat permainan, konsep-konsep itu bisa divisualisasikan dan dialami langsung. Contohnya pada saat permainan berlangsung, mereka jadi paham mengapa air bisa habis dan bisa tahu apa dampak dari buang sampah sembarangan. Hasilnya, pada

⁶² Wawancara siswa kelas V Fatimah, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

⁶³ Wawancara siswa kelas V Alfa Najmi Kamila, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

saat ditanya materi apa yang mereka pahami, jawabannya lengkap dan masuk akal meskipun tidak detail”⁶⁴

Selain itu, penggunaan permainan dalam pembelajaran membantu menguatkan daya ingat siswa terhadap materi seperti yang diungkapkan oleh siswa kelas V:

“Saya merasa kalau belajar sambil bermain, saya lebih ingat lama karena ada tantangan yang harus diselesaikan. Jadi seperti teringat terus sama permainannya dan materi”⁶⁵

Dari hasil penelitian menunjukkan pembelajaran berbasis permainan memberikan peluang bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga melalui proses berpikir, mencoba, serta memperbaiki kesalahan selama permainan berlangsung. Hal ini memperdalam pemahaman konseptual siswa serta meningkatkan pemahaman mereka dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi. Jadi, metode *Game Based Learning* memberikan dampak yang signifikan terhadap meningkatkan pemahaman materi siswa.

f. Pengalaman yang Paling Berkesan

Menurut wawancara yang dilakukan peneliti kepada siswa kelas V pengalaman belajar yang paling berkesan dirasakan adalah saat mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Game Based Learning* pada materi pelestarian air teletak pada momen dimana mereka harus menyelesaikan misi untuk menjawab pertanyaan yang ada di permainan. Hal tersebut dibenarkan oleh salah satu siswa yang mengungkapkan:

⁶⁴ Wawancara kepada Guru Mata Pelajaran IPA Bapak Muhdar, S.Pd, Pada tanggal 5 Februari 2026 di ruang guru

⁶⁵ Wawancara siswa kelas V M. Nabil Takiyullah, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

“Pengalaman yang paling saya ingat itu waktu kami harus menyelesaikan misi di permainan. Saat dapat soal, saya merasa tertantang untuk menjawab dengan benar supaya bisa lanjut. Itu saya merasa seru sekali dan membuat saya jadi lebih semangat untuk belajar”⁶⁶

Pengalaman ini semakin terasa mendalam ketika mereka harus bekerja sama dalam tim untuk mengumpulkan poin, menjawab tantangan tentang cara menghemat air, dan mencari solusi atas permasalahan kerusakan lingkungan yang ada dalam permainan. Seperti yang dinyatakan oleh siswa kelas V:

“Yang membuat saya terkesan itu karena setiap jawab pertanyaan langsung ada hasilnya. Jadi saya tidak penasaran dan bisa langsung belajar dari kesalahan”⁶⁷

Kesan ini juga diperkuat oleh suasana kelas yang ceria dan penuh semangat, dimana diskusi dan tawa antusiasme terdengar sepanjang proses pembelajaran, berbeda dengan suasana belajar biasa yang cenderung monoton.

Tidak hanya menyenangkan, pengalaman ini juga membuat materi pelestarian air terasa lebih nyata dan mudah diingat, karena siswa dapat menghubungkan apa yang mereka lakukan dalam permainan dengan kondisi lingkungan sekitar tempat mereka tinggal. Pengalaman berkesan ini tidak hanya menimbulkan rasa senang, tetapi juga menumbuhkan kesadaran mendalam tentang pentingnya menjaga keberlangsungan sumber daya air.

3. Makna Pengalaman Belajar yang Dialami Siswa Saat Mengikuti Pembelajaran dengan Metode *Game Based Learning*

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dan observasi yang dilakukan di kelas V MI Tanwirul Hija, ditemukan bahwa pengalaman belajar yang dialami

⁶⁶ Wawancara siswa kelas V Muhammad Mufid Ananda, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

⁶⁷ Wawancara siswa kelas V Fatimah, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

siswa selama mengikuti pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* pada materi pelestarian air memiliki makna yang beragam dan bersifat subjektif. Dalam perspektif fenomenologi, pengalaman tersebut tidak hanya dipahami sebagai aktivitas belajar semata, melainkan sebagai pengalaman hidup yang dirasakan, dimaknai, dan direfleksikan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil penelitian, ditemukan beberapa makna utama yang muncul dari pengalaman belajar siswa, yaitu pembelajaran sebagai pengalaman yang menyenangkan, pengalaman yang meningkatkan keterlibatan belajar, pengalaman yang membangun rasa percaya diri, pengalaman yang memudahkan pemahaman materi, serta pengalaman yang memperkuat hubungan sosial antar siswa.

Makna pertama yang paling dominan muncul dari hasil wawancara adalah bahwa siswa memaknai pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* sebagai pengalaman belajar yang menyenangkan. Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk permainan memberikan suasana yang berbeda dibandingkan pembelajaran yang biasanya mereka ikuti. Siswa merasa lebih santai, tidak tertekan, dan tidak mudah bosan selama pembelajaran berlangsung. Seperti yang diungkapkan oleh siswa kelas V pada saat diwawancarai:

“Saya senang sekali kalau belajarnya seperti ini, karena tidak bosan dan lebih seru daripada hanya mendengarkan penjelasan guru”⁶⁸

Salah satu siswa juga mengungkapkan:

“Kalau dibandingkan dengan belajar biasa, saya lebih suka pakai permainan karena jadi lebih semangat untuk belajar dan juga tidak cepat bosan, jadi pelajarannya lebih masuk juga”⁶⁹

⁶⁸ Wawancara siswa kelas V Muhammad Mufid Ananda, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

⁶⁹ Wawancara siswa kelas V Denies Javier As’syarief, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

Hal itu sesuai dengan yang diungkapkan oleh Bapak Muhdar, S.Pd selaku guru IPA kelas V MI Tanwirul Hija:

“Saya melihat siswa yang memang memiliki minat tinggi terhadap pembelajaran berbasis permainan cenderung lebih antusias sejak awal. Mereka langsung aktif terlibat dan menunjukkan respon yang sangat positif selama kegiatan belajar berlangsung”⁷⁰

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman belajar melalui permainan memberikan kesan emosional yang positif bagi siswa. Temuan ini juga diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa selama pembelajaran berlangsung siswa tampak tersenyum, tertawa, serta menunjukkan ekspresi antusias ketika mengikuti setiap tahapan permainan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa metode *Game Based Learning* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa merasa nyaman dalam mengikuti pembelajaran.

Selain dimaknai sebagai pengalaman yang menyenangkan, siswa juga memaknai pembelajaran berbasis permainan sebagai pengalaman yang membuat mereka lebih aktif dalam belajar. Pada pembelajaran konvensional, siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru, sedangkan pada pembelajaran berbasis permainan siswa dituntut untuk terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas belajar. Seperti yang dinyatakan siswa kelas V pada saat di wawancara:

“Kalau belajar pakai permainan saya tidak hanya duduk mendengarkan, tapi ikut bermain, menjawab soal, dan berdiskusi dengan teman”⁷¹

Siswa yang lain juga mengungkapkan:

“Saya ikut permainan ini bukan hanya supaya menang, tapi karena saya memang ingin tahu materinya. Jadi saya berusaha memahami tentang pelestarian air supaya bisa menjawab dengan benar”⁷²

⁷⁰ Wawancara kepada Guru Mata Pelajaran IPA Bapak Muhdar, S.Pd, Pada tanggal 5 Februari 2026 di ruang guru

⁷¹ Wawancara siswa kelas V Alfi Najmi Kamila, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

⁷² Wawancara siswa kelas V Fatimah, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

Hal ini juga diungkapkan oleh Bapak Muhdar, S.Pd:

“Saya melihat siswa yang mengikuti permainan bukan hanya untuk menang, tetapi memang karena ingin memahami materi. Mereka biasanya lebih fokus dan serius dalam setiap tahapan permainan”⁷³

Makna ini menunjukkan bahwa siswa merasakan perubahan peran dari penerima informasi menjadi pelaku utama dalam proses pembelajaran. Hasil observasi juga memperlihatkan bahwa hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan, mengikuti aturan permainan, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Keterlibatan tersebut menunjukkan bahwa siswa memaknai pengalaman belajar sebagai proses yang membutuhkan partisipasi aktif, bukan hanya sekadar menerima materi secara pasif.

Makna berikutnya yang muncul adalah pengalaman belajar yang menumbuhkan rasa percaya diri. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa suasana permainan membuat mereka lebih berani untuk menjawab pertanyaan maupun mengemukakan pendapat. Seperti yang diungkapkan salah satu siswa kelas V MI Tanwirul Hija:

“Kalau belajar seperti ini saya lebih berani menjawab karena rasanya seperti bermain biasa sama teman-teman”⁷⁴

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa suasana belajar yang tidak terlalu formal mampu mengurangi rasa takut siswa terhadap kesalahan. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa yang biasanya cenderung pasif mulai berani menjawab pertanyaan dan terlibat dalam diskusi kelompok. Dengan demikian, siswa memaknai pengalaman belajar melalui Game Based Learning sebagai pengalaman

⁷³ Wawancara kepada Guru Mata Pelajaran IPA Bapak Muhdar, S.Pd, Pada tanggal 5 Februari 2026 di ruang guru

⁷⁴ Wawancara siswa kelas V Muhammad Mufid Ananda, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

yang memberikan ruang untuk mengembangkan keberanian dan kepercayaan diri mereka.

Makna pengalaman belajar lainnya adalah pembelajaran yang membantu siswa memahami materi pelestarian air dengan lebih mudah. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa materi menjadi lebih mudah dipahami karena mereka belajar melalui aktivitas yang menarik dan berkaitan langsung dengan materi yang dipelajari. Salah satu siswa mengungkapkan:

“Menurut saya, kalau kita mengerti pelajarannya game jadi lebih gampang. Saya bisa menghubungkan soal di permainan dengan yang sudah diajarkan terlebih dulu oleh guru”⁷⁵

Siswa lain juga menyatakan:

“Kalau saya sudah tahu materinya, saya lebih percaya diri saat bermain, karena bisa menjawab pertanyaan dan menjelaskan alasannya”⁷⁶

Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Bapak Muhdar selaku guru IPA di kelas V pada saat diwawancara:

“Kemampuan kognitif sangat berpengaruh, karena siswa yang sudah memiliki pengetahuan awal akan lebih mudah membangun pemahaman baru melalui aktivitas permainan”⁷⁷

Sebagaimana yang telah dijelaskan kembali oleh Bapak Muhdar, S.Pd:

“Saya melihat siswa yang kemampuan berpikirnya baik cenderung lebih cepat memahami aturan permainan, sekaligus bisa mengaitkannya dengan materi pelestarian air yang sedang dipelajari”⁷⁸

Temuan ini diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan pelestarian air secara lebih tepat

⁷⁵ Wawancara siswa kelas V Fadya Naematunnida, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

⁷⁶ Wawancara siswa kelas V Alfa Najmi Kamila, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

⁷⁷ Wawancara kepada Guru Mata Pelajaran IPA Bapak Muhdar, S.Pd, Pada tanggal 5 Februari 2026 di ruang guru

⁷⁸ Wawancara kepada Guru Mata Pelajaran IPA Bapak Muhdar, S.Pd, Pada tanggal 5 Februari 2026 di ruang guru

setelah mengikuti permainan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memaknai pembelajaran berbasis permainan sebagai sarana yang membantu mereka memahami konsep secara lebih konkret dan mudah diingat.

Pengalaman belajar melalui *Game Based Learning* juga dimaknai sebagai pengalaman yang memberikan kesempatan untuk belajar melalui praktik langsung. Dalam permainan yang digunakan, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga harus menerapkan pengetahuan yang dimiliki untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan. Hal ini diungkapkan oleh siswa kelas V MI Tanwirul Hija:

“Saya lebih suka karena bisa langsung mencoba dan tidak hanya mendengarkan penjelasan guru.”⁷⁹

Pernyataan ini menunjukkan bahwa siswa memaknai pembelajaran sebagai pengalaman yang nyata dan dapat dirasakan secara langsung. Melalui aktivitas permainan, siswa memperoleh kesempatan untuk belajar melalui tindakan (*learning by doing*), sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi mereka.

Selain aspek akademik, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa memaknai pengalaman belajar ini sebagai pengalaman sosial yang mempererat hubungan dengan teman-teman. Selama permainan berlangsung, siswa harus bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu dalam kelompok.

“Kalau ada teman yang tidak tahu jawabannya, kami bantu bersama supaya bisa menjawab dengan benar”⁸⁰

Hal ini diungkapkan kembali oleh salah satu siswa kelas V:

“Saya senang karena bisa bermain dan belajar bersama teman-teman”⁸¹

⁷⁹ Wawancara kepada siswa kelas V Alfa Najmi Kamila, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

⁸⁰ Wawancara kepada siswa kelas V Nada Oktufunnisak, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

⁸¹ Wawancara kepada siswa kelas V Nada Oktufunnisak, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

Temuan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar secara individu, tetapi juga memperoleh pengalaman sosial yang positif. Hasil observasi memperlihatkan adanya komunikasi yang intens antar siswa, kerja sama dalam kelompok, serta perilaku saling membantu ketika menghadapi kesulitan. Dengan demikian, siswa memaknai pembelajaran berbasis permainan sebagai sarana untuk membangun kebersamaan dan kerja sama dengan teman sebaya.

Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa tidak semua pengalaman yang dirasakan siswa bersifat positif. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa pada awal pembelajaran mereka merasa bingung karena belum memahami aturan permainan. Salah satu siswa menyatakan:

“Awalnya saya bingung cara mainnya, jadi takut salah”⁸²

Hal ini diungkapkan oleh salah satu siswa kelas V MI Tanwirul Hija:

“Gamenya seru kak dan juga pertanyaannya sesuai dengan pelajaran, jadi saya lebih mudah untuk memahami materi yang sudah diajarkan oleh Bapak Muhdar”⁸³

Hal ini persis dengan yang dikatakan oleh guru IPA kelas V pada saat diwawancara:

“Saya berusaha membuat permainan yang sederhana namun bermakna, agar siswa tidak bingung dan juga tetap fokus pada tujuan pembelajaran”⁸⁴

Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar siswa tidak sepenuhnya seragam. Meskipun sebagian besar siswa memberikan makna positif terhadap pembelajaran, terdapat pula pengalaman yang menunjukkan adanya tantangan

⁸² Wawancara kepada siswa kelas V M. Nabil Takiyullah, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

⁸³ Wawancara kepada siswa kelas V Nada Oktufunnisak, Pada tanggal 12 Februari 2026 di ruang kelas V

⁸⁴ Wawancara kepada Guru Mata Pelajaran IPA Bapak Muhdar, S.Pd, Pada tanggal 5 Februari 2026 di ruang guru

dalam penerapan metode *Game Based Learning*. Oleh karena itu, peran guru menjadi sangat penting dalam mengarahkan permainan agar tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa makna pengalaman belajar yang dialami siswa selama mengikuti pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* pada materi pelestarian air terbentuk melalui pengalaman emosional, pengalaman kognitif, pengalaman sosial, dan pengalaman partisipatif yang mereka alami secara langsung. Bagi siswa, pembelajaran tidak hanya dimaknai sebagai proses memperoleh pengetahuan tentang pelestarian air, tetapi juga sebagai pengalaman yang menyenangkan, meningkatkan rasa percaya diri, memperkuat hubungan sosial, serta memberikan kesempatan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa *Game Based Learning* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berpusat pada siswa, sehingga pembelajaran menjadi tidak hanya efektif dari segi akademik, tetapi juga memberikan pengalaman yang berkesan bagi peserta didik.

BAB V

PAMBAHASAN

A. Persepsi Umum Siswa terhadap Penerapan Metode *Game Based Learning*

Persepsi siswa merupakan proses bagaimana peserta didik menerima, memahami, dan juga menafsirkan pengalaman yang mereka alami selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Persepsi bukan hanya berhubungan sama apa yang dilihat atau didengar siswa, tapi juga melibatkan penilaian, pemaknaan, serta respon emosional siswa terhadap suatu pengalaman belajar. Dan juga persepsi siswa menjadi penting karena dapat memengaruhi motivasi, minat, dan keterlibatan, keberhasilan siswa dalam mengikuti tahap pembelajaran.

Pada hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas V MI Tanwirul Hija, ditemukan bahwa persepsi umum siswa terhadap penerapan metode *Game Based Learning* pada materi pelestarian air cenderung positif karena disajikan dengan berbentuk permainan yang kontekstual dan aplikatif. Dan juga pembelajaran berbasis permainan membuat siswa memahami konsep secara lebih detail melalui pengalaman langsung dan simulasi yang bermakna.⁸⁵

Pola utama yang muncul dari hasil penelitian yaitu menunjukkan bahwa siswa memandang pembelajaran yang berbasis permainan sebagai pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, serta interaktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal itu terlihat dari antusias siswa selama proses pembelajaran berlangsung, keterlibatan dalam permainan kelompok, serta meningkatnya rasa percaya diri siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan guru. Permainan yang disertai unsur permainan membuat siswa

⁸⁵ James Paul Gee, "What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy".

merasa lebih senang dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.⁸⁶ Siswa juga menunjukkan respon emosional yang positif, seperti senang, tertarik, dan lebih percaya diri ketika mengikuti pembelajaran berbasis permainan. Temuan ini menunjukkan persepsi siswa terbentuk melalui pengalaman belajar langsung yang mereka alami selama pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Slameto (2015), bahwa persepsi merupakan proses penginderaan, pengorganisasian, serta penafsiran stimulus yang diterima oleh individu sehingga menghasilkan makna tertentu. Dalam penelitian ini, stimulus berupa penggunaan permainan dalam pembelajaran IPA diterima siswa melalui pengalaman langsung di kelas, kemudian diorganisasikan dan ditafsirkan sebagai pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Hal ini terlihat dari bagaimana siswa memberikan respon positif terhadap aktivitas pembelajaran yang melibatkan permainan, diskusi, dan tantangan belajar dan lebih fleksibel memberikan kebebasan untuk terlibat sesuai karakteristik siswa.⁸⁷ Dengan demikian, persepsi siswa terhadap metode *Game Based Learning* tidak muncul secara langsung, tetapi terbentuk melalui proses interaksi antara pengalaman belajar dengan kondisi psikologis siswa selama pembelajaran berlangsung.

Dari penelitian ini juga ditemukan adanya hubungan antara perhatian siswa dengan persepsi positif terhadap pembelajaran. Berdasarkan observasi siswa terlihat lebih fokus ketika guru menggunakan permainan dibandingkan ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah saja. Temuan ini sesuai dengan teori Slameto (2013) yang

⁸⁶ Iin Nur et al., *Profile Of Student'S And Teacher 's Ability To Utilize Digital Device In The Learning Of IPAS At SDN Bunulrejo 1 Malang*, n.d.

⁸⁷ Fakhintan Ilza Karengga et al., "Persepsi Guru Terhadap Transisi Dari Pembelajaran Tematik Ke Pembelajaran Berbasis Proyek Di SDI Al Ghaffar Malang" 9, no. 4 (2025): 1968–87, <https://doi.org/10.35931/am.v9i4.5086>.

mengungkapkan perhatian merupakan pemusatan energi psikis terhadap suatu objek yang memengaruhi pembentukan persepsi individu. Dalam penelitian ini, tingginya perhatian siswa terhadap permainan menyebabkan informasi yang disampaikan oleh guru menjadi lebih gampang dipahami oleh siswa. Hal ini menunjukkan metode *Game Based Learning* mampu meningkatkan perhatian siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Selain itu, muncul adanya pengaruh minat siswa terhadap pembentukan persepsi siswa mengenai efektivitas *Game Based Learning*. Hasil wawancara menunjukkan Sebagian besar siswa menyatakan mereka lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan permainan karena dianggap tidak membosankan. Ketertarikan siswa terhadap aktivitas bermain mendorong mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Temuan ini mendukung teori Sadirman (2012) bahwa minat merupakan kecenderungan individu untuk memperhatikan dan menikmati suatu aktivitas tanpa adanya paksaan. Dan dalam penelitian ini, minat siswa terhadap permainan memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran sehingga persepsi terhadap metode *Game Based Learning* menjadi lebih positif. Akan tetapi, penelitian ini juga menemukan bahwa Sebagian siswa kadang terlalu fokus pada permainannya dibandingkan materi pelajarannya. Hal ini menunjukkan bahwa minat yang tinggi terhadap permainan perlu diimbangi dengan pengelolaan pembelajaran yang baik agar tujuan pembelajaran tetap tercapai. Dan juga keberhasilan metode *Game Based Learning* sangat bergantung pada peran guru dalam mengintegrasikan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran.⁸⁸

⁸⁸ Rahmat Hidayat, "Game-Based Learning : Academic Games Sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan" 26, no. 2 (2018): 71–85, <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>.

B. Pengalaman Belajar Siswa Selama Mengikuti Pembelajaran dengan Metode *Game Based Learning*

Pengalaman belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* di kelas V MI Tanwirul Hija menunjukkan adanya perubahan suasana belajar yang lebih aktif serta menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ditemukan bahwa pengalaman belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* pada materi pelestarian air menunjukkan pengalaman yang kompleks dan bermakna, baik dari aspek emosional, keterlibatan belajar, interaksi sosial, dan juga pemahaman materi. Siswa ikut serta langsung dalam aktivitas permainan yang menuntut mereka untuk berpikir, berdiskusi, bekerja sama, juga memecahkan masalah sehingga pembelajaran langsung secara partisipatif dan berpusat pada siswa.

Temuan ini sesuai dengan teori pengalaman belajar yang menyatakan bahwa pengalaman belajar merupakan bentuk interaksi antara siswa dan lingkungan belajar yang menimbulkan perubahan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Dalam metode tersebut siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi memperoleh pengalaman belajar yang melibatkan langsung dalam aktivitas pembelajaran. Hal ini terlihat dari bagaimana siswa aktif menjawab pertanyaan, mengikuti aturan, berdiskusi, serta menyelesaikan tantangan. Dengan demikian, pengalaman belajar yang diperoleh siswa menjadi lebih bermakna karena mereka belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), bukan hanya mendengarkan penjelasan guru.⁸⁹

⁸⁹ Putri Fauziah Banani, Faizal Chan, and Desy Rosmalinda, "Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran" 09 (2024).

Secara emosional, Sebagian besar siswa mengungkapkan perasaan senang, antusias, dan tidak mudah bosan ketika mengikuti pembelajaran dengan metode *Game Based Learning*. Temuan ini sesuai dengan teori Hosnan (2014), bahwa pengalaman belajar bertujuan mengembangkan potensi siswa melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Keterlibatan aktif tersebut mampu membuat keadaan belajar yang lebih nyaman sehingga siswa merasa tidak bosan ketika belajar. Penerapan metode ini juga tepat dan sesuai sama karakteristik sekolah dasar yang senang bermain karena dapat menumbuhkan pemahaman dan sikap positif terhadap pelestarian air.⁹⁰

Berdasarkan hasil observasi juga muncul tingginya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, mereka terlihat aktif mengikuti permainan, menjawab pertanyaan, berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok. Keterlibatan tersebut menunjukkan bahwa siswa bukan hanya terlibat secara fisik, tetapi juga secara kognitif serta emosional. Temuan tersebut mendukung penelitian terdahulu oleh Puji Astuti dan Anurag Hazarika, yang sama-sama menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pengalaman belajar seperti ini berbeda dengan pembelajaran konvensional yang lebih menempatkan siswa sebagai penerima informasi secara pasif dan juga metode *Game Based Learning* berhasil menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*), sehingga keterlibatan siswa akan lebih optimal.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa aktivitas yang dilakukan selama permainan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Siswa bukan sekedar mendengarkan materi saja, tapi ikut terlibat secara langsung dalam kegiatan bermain

⁹⁰ Nuril Nuzulia, "Efektifitas Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tunagrahita Di Home Schooling Primagana Malang" 10, no. 1 (2017).

seperti melempar dadu, menjawab soal, dan menyelesaikan tantangan dalam permainan. Hal ini memperkuat teori pengalaman belajar yang menekankan pentingnya interaksi langsung bersama siswa serta lingkungan pembelajaran.

Selain itu, interaksi sosial juga menjadi pola penting yang muncul dalam penelitian ini. Pembelajaran berbasis permainan ini mendorong siswa agar saling berdiskusi, bekerja sama, dan membantu teman yang kesulitan. Hasil wawancara juga menyatakan bahwa siswa merasa lebih nyaman belajar karena dapat saling bertukar pendapat dan menyelesaikan masalah secara bersama.

Penelitian juga menunjukkan bahwa metode ini memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa memahami materi pelestarian air. Siswa merasa lebih gampang memahami dan mengingat materi karena pembelajaran dilakukan melalui permainan yang menarik serta kontekstual. Permainan memberikan peluang terhadap siswa agar belajar melalui pengalaman langsung sehingga konsep abstrak menjadi lebih konkret serta mudah dipahami.⁹¹

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan pengalaman belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* terbentuk melalui interaksi antara pengalaman emosional, keterlibatan aktif, aktivitas pembelajaran, interaksi sosial, dan pemahaman materi yang didapatkan siswa selama proses pembelajaran secara langsung. Metode *Game Based Learning* terbukti menciptakan pembelajaran yang bukan hanya menyenangkan, tetapi juga bermakna, serta membangun persepsi positif terhadap pembelajaran IPA.

⁹¹ Andini Larasati and Rizky Pratama, "Pembelajaran Game-Based Learning Dalam Pengajaran Sains Untuk Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Di Sekolah XYZ Jakarta" 4, no. June (2024): 88–95.

C. Makna Pengalaman Belajar yang Dialami Siswa Saat Mengikuti Pembelajaran dengan Metode *Game Based Learning*

Makna pengalaman belajar merupakan inti dari penelitian fenomenologi karena berfokus pada bagaimana individu memahami, merasakan, dan memberikan arti terhadap pengalaman yang mereka alami secara langsung. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di kelas V MI Tanwirul Hija, ditemukan bahwa siswa memaknai pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* sebagai pengalaman belajar yang menyenangkan, aktif, bermakna, serta membantu mereka memahami materi pelestarian air dengan lebih mudah. Pengalaman tersebut tidak hanya berkaitan dengan aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek emosional dan sosial yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan konsep pengalaman belajar yang menyatakan bahwa pengalaman belajar merupakan hasil interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar yang menghasilkan perubahan pada aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Makna pertama yang muncul dari pengalaman siswa adalah pembelajaran sebagai pengalaman yang menyenangkan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa merasa senang, antusias, dan tidak mudah bosan ketika mengikuti pembelajaran berbasis permainan. Siswa memandang kegiatan belajar bukan sebagai aktivitas yang membebani, tetapi sebagai kegiatan yang menarik dan juga menghibur. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan mampu mengubah persepsi siswa terhadap proses belajar menjadi lebih positif. Dalam teori pengalaman belajar, kondisi emosional yang positif merupakan bagian penting dari pengalaman belajar yang bermakna karena emosi berperan dalam meningkatkan ketelibatannya siswa selama mengikuti pembelajaran. Menurut Hosnan (2014), pengalaman belajar yang baik ditandai dengan ketelibatannya siswa dalam lingkungan belajar yang mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar. Oleh karena itu, rasa

senang yang diarsakan siswa bukan sekadar respon emosional sementara, tetapi menjadi bagian dari proses pembentukan pengalaman belajar yang bermakna.

Selain dimaknai sebagai pengalaman yang menyenangkan, siswa juga memaknai pembelajaran berbasis permainan sebagai pengalaman yang membuat mereka lebih aktif dalam belajar. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi terlibat langsung dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, bekerja sama, serta menyelesaikan tantangan dalam permainan. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa mengalami proses belajar secara langsung melalui aktivitas yang mereka lakukan.⁹² Temuan tersebut memperkuat konsep *learning by doing* yang menekankan bahwa pengetahuan lebih mudah dipahami ketika siswa terlibat secara aktif dalam pengalaman belajar. Dalam konteks ini, *Game Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan permainan dan lingkungan belajar. Dengan demikian, makna pengalaman belajar yang dirasakan siswa tidak hanya berorientasi pada hasil belajar, tetapi juga pada proses keterlibatan yang mereka alami selama pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa memaknai pengalaman belajar sebagai sarana untuk membangun rasa percaya diri. Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa suasana permainan membuat mereka lebih berani menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat tanpa takut melakukan kesalahan. Temuan ini menunjukkan bahwa *Game Based Learning* mampu menciptakan lingkungan belajar yang aman secara psikologis. Dalam pembelajaran konvensional, beberapa siswa sering kali merasa takut salah atau kurang percaya diri ketika diminta menjawab pertanyaan di depan kelas. Namun

⁹² Arifin, Fuady, and Kuswarno, "Factor Analysis That Effect University Student Perception In Untirta About Existence Of Region."

dalam pembelajaran berbasis permainan, suasana yang santai dan interaktif membuat siswa merasa nyaman untuk berpartisipasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang bermakna tidak hanya menghasilkan peningkatan pengetahuan, tetapi juga mendukung perkembangan aspek afektif siswa seperti keberanian, kepercayaan diri, dan motivasi untuk belajar.

Makna pengalaman belajar lainnya yang ditemukan dalam penelitian ini adalah pembelajaran sebagai sarana untuk memahami materi secara lebih mudah dan mendalam. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa materi pelestarian air menjadi lebih mudah dipahami karena disajikan dalam bentuk permainan yang menarik dan kontekstual. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memperoleh informasi secara verbal, tetapi juga mengalami proses belajar melalui pengalaman langsung. Menurut teori pengalaman belajar, pemahaman yang diperoleh melalui pengalaman nyata cenderung lebih bertahan lama dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya bersifat teoritis. Dalam penelitian ini, permainan berfungsi sebagai media yang menghubungkan konsep-konsep pelestarian air dengan aktivitas yang dilakukan siswa selama pembelajaran. Akibatnya, siswa mampu mengaitkan materi yang dipelajari dengan situasi yang mereka alami dalam permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dari hasil penelitian juga ditemukan bahwa siswa memaknai pengalaman belajar sebagai pengalaman sosial yang memperkuat hubungan dengan teman sebaya. Selama permainan berlangsung, siswa dituntut untuk berdiskusi, bekerja sama, bertukar pendapat, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok. Dalam pembelajaran berbasis permainan, siswa memiliki kesempatan untuk berbagi pengetahuan dengan teman lain

sehingga interaksi belajar menjadi lebih interaktif.⁹³ Hasil observasi menunjukkan bahwa interaksi sosial yang terjadi selama permainan berlangsung sangat intens dan positif. Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar tidak hanya terjadi antara siswa dan materi pembelajaran, tetapi juga melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya. Dalam perspektif konstruktivisme sosial, pengetahuan dibangun melalui interaksi dan kolaborasi dengan orang lain. Oleh karena itu, pengalaman kerja sama yang dialami siswa selama pembelajaran menjadi bagian penting dalam pembentukan makna belajar yang mereka rasakan.

Meskipun sebagian besar siswa memberikan makna positif terhadap pengalaman belajar yang mereka alami, penelitian ini juga menemukan adanya pengalaman yang kurang menyenangkan pada beberapa siswa. Sebagian siswa mengaku merasa bingung pada tahap awal pembelajaran karena belum memahami aturan permainan. Bahkan terdapat siswa yang lebih fokus pada aktivitas bermain dibandingkan substansi materi yang dipelajari. Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar tidak selalu dimaknai secara seragam oleh setiap siswa. Dalam perspektif fenomenologi, perbedaan tersebut merupakan hal yang wajar karena setiap individu memiliki latar belakang pengalaman, kemampuan, dan karakteristik yang berbeda dalam memaknai suatu peristiwa. Oleh karena itu, keberhasilan Game Based Learning tidak hanya ditentukan oleh unsur permainan itu sendiri, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengarahkan aktivitas permainan agar tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran.

⁹³ Trifika Hidayati and Ahmad Sholeh, "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Teladan Mulia Asmaul Husna Kelas IV SD NEGERI 1 Pagak Kecamatan Pagak" 2, no. 2 (2023): 130–40.

Jadi hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memaknai pengalaman belajar dengan metode *Game Based Learning* sebagai pengalaman yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan belajar, menumbuhkan rasa percaya diri, mempermudah pemahaman materi, dan memperkuat interaksi sosial. Temuan ini memperkuat teori pengalaman belajar yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung dengan lingkungan belajar akan menghasilkan pengalaman yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang bersifat pasif. Dengan demikian, penerapan *Game Based Learning* pada materi pelestarian air tidak hanya memberikan dampak pada aspek kognitif siswa, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang kaya secara emosional dan sosial, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkesan bagi siswa.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang sudah dipaparkan mengenai persepsi siswa terhadap pengalaman belajar dengan metode *Game Based Learning* terhadap mata pelajaran IPA materi pelestarian air di kelas V MI Tanwirul Hija, bisa disimpulkan bahwa:

Pertama, persepsi umum siswa terhadap penerapan metode *Game Based Learning* pada mata pelajaran IPA materi pelestarian air cenderung positif. Siswa memandang pembelajaran yang berbasis permainan sebagai metode yang menarik, menyenangkan, juga tidak membosankan dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Penerapan permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan perhatian dan minat siswa sehingga mereka menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti aktivitas belajar. Selain itu, suasana pembelajaran yang interaktif membuat peserta didik lebih aktif untuk tanya jawab dalam pertanyaan, serta berani menyampaikan pendapatnya selama pembelajaran berlangsung.

Kedua, pengalaman belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* memberikan pengalaman yang bermakna, baik segi aspek emosional, sosial, maupun pemahaman materi. Siswa merasa lebih senang, percaya diri, dan nyaman selama pembelajaran karena kegiatan dikemas dalam bentuk permainan yang melibatkan mereka untuk bekerja sama, diskusi, dan aktivitas langsung. Pembelajaran berbasis permainan bukan hanya membuat siswa menjadi lebih aktif secara fisik, tetapi juga mendorong keterlibatan kognitif serta emosional siswa dalam memahami materi

pelestarian air. Melalui pengalaman belajar secara langsung (*learning by doing*), siswa menjadi sangat mudah mengerti, mengingat, dan mengaitkan sama kehidupan sehari-hari.

Ketiga, makna pengalaman belajar yang dialami siswa selama mengikuti pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* pada materi pelestarian air dimaknai sebagai pengalaman belajar yang menyenangkan, aktif, bermakna, dan memberikan keterlibatan secara langsung dalam proses pembelajaran. Melalui aktivitas bermain, berdiskusi, bekerja sama, serta menyelesaikan berbagai tantangan yang berkaitan dengan materi, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman pengetahuan tentang pelestarian air, tetapi juga merasakan pengalaman emosional yang positif seperti senang, antusias, percaya diri, dan termotivasi untuk belajar. Selain itu, pengalaman belajar tersebut memperkuat interaksi sosial antar siswa, meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, serta membantu mereka memahami dan mengingat materi dengan lebih baik melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, *Game Based Learning* tidak hanya dimaknai sebagai metode belajar yang menyenangkan, tetapi juga sebagai pengalaman belajar yang mampu membangun pemahaman, keterampilan sosial, dan kesadaran siswa terhadap pentingnya pelestarian air secara lebih mendalam dan bermakna.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka penulis mengajukan saran sebagai berikut:

1. Kepada pihak yayasan, diharapkan dapat mendukung penerapan metode pembelajaran inovatif seperti *Game Based Learning* dengan menyediakan sarana dan prasarana yang mencukupi. Selain itu, sekolah dapat memberikan pelatihan atau pendampingan terhadap guru terkait penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

2. Kepada guru kelas, diharapkan dapat terus mengembangkan metode *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran dengan merancang permainan yang kreatif, menarik, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru juga perlu meningkatkan kemampuan dalam mengelola kelas agar kegiatan permainan tetap kondusif dan siswa tetap fokus terhadap materi pembelajaran.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat lebih aktif serta bertanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran berbasis permainan sehingga kegiatan belajar tidak hanya fokus terhadap permainan, tetapi juga pada pemahaman materi.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat penelitian metode *Game Based Learning* dengan cakupan yang lebih luas, baik pada mata pelajaran lain maupun jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji pengaruh metode *Game Based Learning* terhadap hasil belajar atau aspek keterampilan sosial siswa secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi Elma Diana, Nailatus Sa'adah Maziyah, Husniyatus Salamah Zainiyati, and Hanun Asrohah. "Transformasi Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Game Based Learning Berbantuan Quizlet Di Madrasah Ibtidaiyah," 2024, 258–70.
- Alotaibi, Manar S. "Game-Based Learning in Early Childhood Education : A Systematic Review and Meta-Analysis," no. April (2024). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>.
- Analysis, Bibliometric. "Technological Trends in Indonesian Educational Research : A" 1, no. 2 (2025): 1–12.
- Arifin, Hadi Suprpto, Ikhsan Fuady, and Engkus Kuswarno. "Factor Analysis That Effect University Student Perception In Untirta About Existence Of Region," 2017.
- Arora, Ayushi, and Ambika Bhatia. "Perception Of The Students Regarding The Advent Of New Learning Methods Compared To The Traditional Ones" 26, no. 12 (2024): 31–35. <https://doi.org/10.9790/487X-2612033135>.
- Arts, Liberal, Kuala Lumpur, Educational Practices, Student Engagement, Social Climate, Academic Atmosphere, Administrative Support, et al. "The Role of Educational Institutions in Shaping Student Self-Perception," no. March (2024).
- Astuti, Puji, and Anurag Hazarika. "Visual Analysis and Interactivity of Board Games as an Innovation in Sequence and Series Learning : A Phenomenological Study of Junior High School Students" 2, no. 3 (2024): 179–84.
- Astuti, Rini Nafsiati. "Air Sumber Kehidupan { Tinjauan Kimia Air Dalam Al-Qur ' an }" 9, no. 50 (n.d.).
- Bahrissalim. *Strategi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Edited by Riski Isrotul Maghfiroh. *Sustainability (Switzerland)*. Vol. 11. Publica Indonesia Utama,

- Anggota IKAPI DKI Jakarta 611/DKI/2022, 2019.
- http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.
- Banani, Putri Fauziah, Faizal Chan, and Desy Rosmalinda. “Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran” 09 (2024).
- Basri, Syamsuriana, Rahmi Damis, and Mardan. “Environmental Conservation Education in the Qur’an Perspective.” *EDUKASI : Jurnal Pendidikan Islam (e-Journal)* 11, no. 1 (2023): 35–53. <https://doi.org/10.54956/edukasi.v11i1.349>.
- Bilancini, Ennio, Leonardo Boncinelli, and Roberto Di. “Game-Based Education Promotes Practices Supporting Sustainable Water Use.” *Ecological Economics* 208, no. December 2022 (2023): 107801. <https://doi.org/10.1016/j.ecolecon.2023.107801>.
- Bungsudi, Bungsudi, Faidzun Jatur Priona, and Eka Pratiwi Yunianti. “A Phenomenological Study on Students ’ Interest in Vocabulary Acquisition Through Digital Game-Based Learning” 5, no. 02 (2025): 357–68.
- Chakabwata, William. “Phenomenological Research in Education Studies : Mertis and Pitfalls,” n.d., 195–97. <https://doi.org/10.4018/979-8-3373-4432-4.ch009>.
- Collingwood, Robin George. “Istorija Kaip Praeties Patirties Atkartojimas History as Re-Enactment of Past Experience” 50 (2022): 148–61.
- Culajara, Carla Jobelle. “Integrating Game-Based Approach in Students Learning Experiences in Physical Education: A Phenomenological Study,” 2022, 242–54.
- Desta Puspa Aulia, Dewi Indrapangastuti. “Studi Literatur: Game-Based Learning Berbantuan

- Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” 8, no. 3 (2025): 390–401.
- Gee, James Paul. “What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy” 1, no. 1 (2003): 1–4.
- Hidayat, Rahmat. “Game-Based Learning : Academic Games Sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan” 26, no. 2 (2018): 71–85.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>.
- Hidayati, Trifika, and Ahmad Sholeh. “Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Teladan Mulia Asmaul Husna Kelas IV SD NEGERI 1 Pagak Kecamatan Pagak” 2, no. 2 (2023): 130–40.
- Jepisa, Tomi, Helmy Fitriawan, and Rangga Firdaus. “Utilisation of Game-Based Learning Media to Optimise the Learning Process at Bodhisattva Junior High School Bandar Lampung Jurnal Teknologi Pendidikan :” 9, no. 3 (2024).
- Joesyiana, Kiki. “Penerapan Metode Pembelajaran Observasi Lapangan.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi* 6, no. 2 (2018): 90–103.
- Kamara, Sorie Saidu. “Students Perception toward Education Environment Factors That Influence Academic Performance” 6, no. March (2022): 1660–75.
- Karengga, Fakhintan Ilza, Muhammad Nasir, Azizah, Samsul Susilawati, and Agus Mukti Wibowo. “Persepsi Guru Terhadap Transisi Dari Pembelajaran Tematik Ke Pembelajaran Berbasis Proyek Di SDI Al Ghaffar Malang” 9, no. 4 (2025): 1968–87.
<https://doi.org/10.35931/am.v9i4.5086>.
- Kaya, Hande Baba, Öznur Kara, and Pelin Usta. “Journey from the Past to the Future in Raising the Ideal Physical Education Teacher : A Metaphor Study” 10, no. 5 (2021): 133–51.

<https://doi.org/10.5539/jel.v10n5p133>.

Kurniawan, Dika, Arinal Husna, Mutiara Putri, Febrianti Nurlela, and Muhammad Novan.

“Analisis Pengalaman Belajar Siswa Melalui Penerapan Pendekatan” 3, no. 2024 (n.d.): 27–35.

Lameras, Petros, Sylvester Arnab, Sara De Freitas, Panagiotis Petridis, and Ian Dunwell.

“Science Teachers ’ Experiences of Inquiry- Based Learning through a Serious Game : A Phenomenographic Perspective,” 2021.

Larasati, Andini, and Rizky Pratama. “Pembelajaran Game-Based Learning Dalam Pengajaran

Sains Untuk Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Di Sekolah XYZ Jakarta” 4, no. June (2024): 88–95.

Magfiroh, Lutfi, Alik Mustofa, and Miftahul Iqbal. “Islam Dan Ilmu Pengetahuan” 3, no. 1

(2024): 22–28.

Nasution, Fauziah, Zahwa Nazhifah Limbeng, and M Habib Rifki Nasution. “Pendekatan

Pemrosesan Informasi” 1, no. 3 (2023): 302–9. <https://doi.org/10.58540/pijar.v1i3.359>.

Novayani, Wenda. “Game Genre Untuk Permainan Pendidikan Pembelajaran Sejarah

Berdasarkan Kebutuhan Pedagogi Dan Learning Content.” *Jurnal Komputer Terapan* 5, no. 2 (2019): 54–63. <https://doi.org/10.35143/jkt.v5i2.3360>.

Nur, Iin, Indah Rahmawati, Aristhalia Hevi Febrianti, and Agus Mukti Wibowo. *Profile Of*

Student’S And Teacher ’s Ability To Utilize Digital Device In The Learning Of IPAS At SDN Bunulrejo 1 Malang, n.d.

Nuryana, Arief, Prahastiwi Utari, and Universitas Sebelas Maret. “Pengantar Metode Penelitian

Kepada Suatu Pengertian Yang Mendalam Mengenai Konsep Fenomenologi,” 2019, 19–24.

Nuzulia, Nuril. “Efektifitas Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan

- Hasil Belajar Siswa Tunagrahita Di Home Schooling Primagana Malang” 10, no. 1 (2017).
- Oku, Orman, Eden Çocukların, Okul Kavramına, and Yönelik Fenomenolojik. “A Phenomenological Study on the School Concept of the Children Attending the Forest School” 7, no. 4 (2019): 0–2. <https://doi.org/10.14689/issn.2148-2624.1.7c.4s.4m>.
- Putri, Ola Kurnia, and Atri Walidi. “Pengembangan Media Pembelajaran Game Education Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.” *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar* 13, no. 1 (2024): 208. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v12i1.16021>.
- Rahmayanti. “Implementasi Metode Game Based Learning Pada Pembelajaran Al-Qur’an Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pserta Didik Di TPQ Raudhatul Qur’an Tungkop Aceh Besar.” *Accident Analysis and Prevention* 183, no. 2 (2023): 153–64.
- Sardiyanah. “Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya” 7, no. 1 (2015): 174–96.
- Sharma, Asha. “A Review on : Perception and Its Effect on Judgments” 6, no. 2009 (2019): 164–68.
- Sri Annisa, Indah, and Elvi Mailani. “Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Dengan Metode Miles Dan Huberman Di Kelas IV Sd Negeri 060800 Area.” *Copyright@ Indah Sri Annisa, Elvi Mailani INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3 (2023): 6469–77. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1130>.
- Su, Fan, Di Zou, D A, Fan Su, and Di Zou. “A Systematic Review of Game-Based Assessment in Education in the Past Decade Recommended Citation : A Systematic Review of Game-Based Assessment in Education in the Past Decade” 16, no. 3 (2024): 451–76.
- Sudarsono, Blasius. “Memahami Dokumentasi.” *Acarya Pustaka* 3, no. dokumentasi (2017): 47–

65.

Sugianto, Hendi. "Game-Based Learning in Enhancing Learning Motivation." *International Journal of Instructional Technology* 2, no. 1 (2023): 22–33.

<https://doi.org/10.33650/ijit.v2i1.9324>.

Sugihagustina, Desi, Ira Wahyuningsih, and Mardinal Tarigan. "El-Mujtama : Jurnal Pengabdian Masyarakat Hakikat Dan Tujuan Pendidikan Dalam Islam El-Mujtama : Jurnal Pengabdian Masyarakat" 3, no. 3 (2023): 859–65. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i3.3036>.

Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.

Sukendra, I Komang, and I Kadek Surya Atmaja. *Efektivitas Metode Gerak Dan Lagu Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Di Tk Al-Manar*. *Journal Academia*, 2020.

Valenzuela-morales, Guadalupe Yolanda, Marivel Hern, and De Lourdes. "Water Conservation Education in Elementary Schools : The Case of the Nenetzingo River Catchment , Mexico," 2022.

Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, and Rizki Hikmawan. "Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal." *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)* 2, no. 1 (2020): 49–54.
<https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>.

Wulandari, Sekar Ayu, and Sani Safitri. "Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam." *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2024): 334–41.
<https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/download/3507/2794/26927>.

- Yang, Han Chung, Meng Tsung Lee, and Li Chun Lin. "The Application of Game-Based Teaching for Water Resources Science Learning." *Applied Sciences (Switzerland)* 12, no. 19 (2022): 0–7. <https://doi.org/10.3390/app12199920>.
- Yanti, Rima Eka. "Persepsi Siswa Pada Pendidikan Nilai Di Sekolah" 2, no. 3 (2022): 429–40.
- Zendrato, Oktafiani, Yohana Dwi, Putri Damanik, Eki Priady Sinaga, Program Studi, Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, and Universitas Bengkulu. "Pelestarian Sistem Kelola Air Bersih Yang Efektif Untuk Mengatasi Tantangan Kualitas Dan Ketersediaan Air Bersih Di Kelurahan Titi Papan Kecamatan Medan Deli Kota Medan" 8 (2024): 263–72.

LAMPIRAN

Lampiran I

A. Transkrip Wawancara

Nama : M. Nabil Takiyullah

Jabatan : Siswa kelas 5

Tempat : Ruang kelas 5

Tanggal : 12 Februari 2026

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu suka pelajaran tentang pelestarian air? Mengapa?	Saya suka sekali, dan saya jadi tahu kenapa air di dekat rumah saya jadi keruh. Sekarang saya paham alasannya kenapa dan tahu cara supaya air tetap bersih buat kita semua
2.	Menurut kamu, apakah belajar dengan metode permainan itu menyenangkan atau tidak? Mengapa?	Malahan saya lebih suka belajar yang ada bermainnya kak soalnya lebih seru, karena kadang kalau misal Bapak Muhdar menjelaskan saja kadang bikin saya tidak fokus dan mengantuk kak, maka dari itu saya lebih reru belajar jika ada permainannya.
3.	Apa saja kegiatan yang kamu lakukan selama pembelajaran berlangsung?	Kalau belajar pakai permainan, saya tidak cuma mendengarkan penjelasan, tapi ikut langsung menjawab soal dan

		bermain. Jadi saya merasa lebih aktif dalam belajar
4.	Bagaimana suasana kelas saat pembelajaran dengan metode game?	Kelas menjadi ramai tapi menyenangkan. Dan kita semua antusias, tertawa, dan saling semangat. Tidak ada yang diam saja dan takut untuk bertanya
5.	Apa yang kamu rasakan saat mengikuti pembelajaran dengan metode game (senang, bosan, bingung)	Senang sekali, dan gak ada rasa bosan karena permainannya seru bahkan saya gak sadar kalau jam pelajarannya sudah hampir habis.
6.	Pengalaman apa saja yang paling kamu ingat selama pembelajaran?	Yang saya ingat pas saya menjawab pertanyaan, dengan pd nya saya maju ternyata jawabannya salah
7.	Apakah kamu bekerja sama dengan teman saat bermain game? Bagaimana pengalamanmu?	Saya suka belajar dalam kelompok karena bisa berdiskusi jawaban apa yang benar dengan teman saat bermain
8.	Apakah kamu mengalami kesulitan saat mengikuti pembelajaran dengan metode game?	Awalnya saya bingung tapi setelah dijelaskan kembali oleh Bapak Muhdar, saya baru faham dan lancar dalam permainannya
9.	Apakah kamu merasa lebih terlibat dalam pembelajaran	Kalau belajar sambil bermain, saya jadi lebih mudah paham kak. Soalnya saya

		bisa langsung ikut dalam permainan, jadi lebih mengerti dan memperhatikan apa yang sudah diajarkan oleh Bapak Muhdar
10.	Saat pembelajaran berlangsung, apakah kamu lebih fokus belajar atau lebih fokus pada permainannya? Mengapa?	Saya lebih fokus pada pembelajarannya karena saya merasa kalau belajar sambil bermain, saya lebih ingat lama karena ada tantangan yang harus diselesaikan. Jadi seperti teringat terus sama permainannya dan materi

Nama : Alfa Najmi Kamila

Jabatan : Siswa kelas 5

Tempat : Ruang kelas 5

Tanggal : 12 Februari 2026

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu suka pelajaran tentang pelestarian air? Mengapa?	Iya kak saya suka, soalnya sehari-hari kita kan butuh air untuk hidup seperti mandi, minum, dan menanak nasi. Kalau air kotor kan bisa berdampak buruk juga.
2.	Menurut kamu, apakah belajar dengan metode permainan itu menyenangkan atau tidak? Mengapa?	Saya senang sekali kak apabila belajarnya seperti sekarang ini bermain karena tidak bosan

3.	Apa saja kegiatan yang kamu lakukan selama pembelajaran berlangsung?	Selama permainan berlangsung, saya tidak merasa bosan malah ingin terus ikut di setiap tahap. Jadi saya selalu aktif tanpa dipaksa
4.	Bagaimana suasana kelas saat pembelajaran dengan metode game?	Kalau suasananya menyenangkan, dan saya jadi tidak takut salah dan lebih berani menjawab pertanyaan
5.	Apa yang kamu rasakan saat mengikuti pembelajaran dengan metode game (senang, bosen, bingung)	Saat ikut game, saya merasa percaya diri karena bisa mencoba menjawab dan ikut aktif dalam pembelajaran Bersama teman-teman saya
6.	Pengalaman apa saja yang paling kamu inget selama pembelajaran?	Yang paling saya inget itu waktu bermain, tim saya menang rasanya senang sekali dan bangga.
7.	Apakah kamu bekerja sama dengan teman saat bermain game? Bagaimana pengalamanmu?	Selama belajar pakai permainan, saya merasa lebih bisa menjawab pertanyaan tentang pelestarian air dengan benar. Soalnya, waktu permainan berlangsung kami sering mendapat soal yang harus dijawab langsung, jadi saya terbiasa berpikir cepat. Kalau salah biasanya langsung di diskusikan dengan teman, jadi saya tahu letak kesalahannya.

		Menurut saya, itu membantu sekali karena jadi lebih paham dan tidak mengulang kesalahan yang sama
8.	Apakah kamu mengalami kesulitan saat mengikuti pembelajaran dengan metode game?	Saya tidak merasa ada kesulitan, permainannya mudah, aturannya juga jelas yang dijelaskan oleh Bapak Muhdar dan jika ada yang tidak faham bapak langsung menjelaskan kembali
9.	Apakah kamu merasa lebih terlibat dalam pembelajaran	Iya, karena disini saya ikut berdiskusi Bersama teman kelompok saya agar bisa memenangkan permainannya
10.	Saat pembelajaran berlangsung, apakah kamu lebih fokus belajar atau lebih fokus pada permainannya? Mengapa?	Sama-sam fokus. Karena permainannya memang berisi tentang materi pelajaran. Dan kalau mau menang permainannya, maka saya harus inget juga ke materinya

Nama : Denis Javier As'syarif

Jabatan : Siswa kelas 5

Tempat : Ruang kelas 5

Tanggal : 12 Februari 2026

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu suka pelajaran tentang pelestarian air? Mengapa?	Suka karena air itu sumber kehidupan, kalau airnya bersih kita bisa

		menggunakan air tersebut untuk masak, menanak nasi dll
2.	Menurut kamu, apakah belajar dengan metode permainan itu menyenangkan atau tidak? Mengapa?	Iya saya juga senang sekali belajar kalau ada permainannya, jadi waktu pembelajaran pelestarian air rasanya tidak membosankan.
3.	Apa saja kegiatan yang kamu lakukan selama pembelajaran berlangsung?	Kami menjawab pertanyaan yang ada di depan sesuai warna setelah melempar dadu, dan kita berdiskusi untuk menjawab pertanyaan itu
4.	Bagaimana suasana kelas saat pembelajaran dengan metode game?	Suasan kelas ceria, dan teman-teman penuh semangat mengikuti permainan
5.	Apa yang kamu rasakan saat mengikuti pembelajaran dengan metode game (senang, bosen, bingung)	Saya merasa kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan juga mngurangi rasa takut atau cemas yang bianya muncul saat mempelajari materi baru
6.	Pengalaman apa saja yang paling kamu inget selama pembelajaran?	Saat menjawab pertanyaan dengan benar dan saya mendapat pujian dari Bapak Muhdar dan teman kelompok saya

7.	Apakah kamu bekerja sama dengan teman saat bermain game? Bagaimana pengalamanmu?	Kami bekerja sama untuk menjawab pertanyaan yang kita dapat, kalau ada pendapat yang berbeda kami merundingkannya kembali memilih jawaban yang paling benar. Dan itu sangat senang sekali
8.	Apakah kamu mengalami kesulitan saat mengikuti pembelajaran dengan metode game?	Tidak ada karena, kalau ada teman yang kesulitan, kami langsung berdiskusi dan juga menjelaskan bersama-sama. Tidak ada yang dibiarkan diam. Itu membuat saya merasa nyaman belajar, karena kami seperti satu tim yang saling membantu supaya semua bisa mengerti materi pelestarian air
9.	Apakah kamu merasa lebih terlibat dalam pembelajaran	Jadi waktu pembelajaran pelestarian air rasanya tidak membosankan. Dan saya jadi lebih semangat dan ingin terus ikut sampai permainan selesai
10.	Saat pembelajaran berlangsung, apakah kamu lebih fokus belajar atau lebih fokus pada permainannya? Mengapa?	Saya sama fokusnya, tapi lebih fokus ke permainannya

Nama : Fadya Naematunnida

Jabatan : Siswa kelas 5

Tempat : Ruang kelas 5

Tanggal : 12 Februari 2026

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu suka pelajaran tentang pelestarian air? Mengapa?	Suka banget kak, karena air itu sumber kehidupan. Kalau airnya kotor kita tidak bisa menggunakannya seperti mandi dan juga memasak bahkan tanaman dan hewan pun bisa mati
2.	Menurut kamu, apakah belajar dengan metode permainan itu menyenangkan atau tidak? Mengapa?	Menyenangkan sekali. Belajarnya tidak membosankan dan kami bisa tertawa dan bergerak bebas. Materinya juga gampang dan mudah dimengerti
3.	Apa saja kegiatan yang kamu lakukan selama pembelajaran berlangsung?	Saya bekerja sama dengan teman kelompok saya untuk bisa menyelesaikan tantangan dalam permainan itu
4.	Bagaimana suasana kelas saat pembelajaran dengan metode game?	Suasana kelas menjadi lebih seru. Tidak ada yang mengganggu teman lain, semua sibuk dengan kelompoknya masing-masing

5.	Apa yang kamu rasakan saat mengikuti pembelajaran dengan metode game (senang, bosan, bingung)	Saya merasa sangat senang, semangat dan lebih berani untuk memberikan pendapat karena teman saya juga menghargai
6.	Pengalaman apa saja yang paling kamu inget selama pembelajaran?	Saya pernah menjawab dan jawaban itu benar. Saya merasa bangga banget sama diri saya sendiri
7.	Apakah kamu bekerja sama dengan teman saat bermain game? Bagaimana pengalamanmu?	Waktu main game, saya dan teman kelompok sering diskusi dulu sebelum jawab, biar jawabannya tidak salah. Dan juga kami saling kasih pendapat apabila ada jawaban yang berbeda, jadi kami pilih pilihan yang menurut kami paling benar setelah dibahas bersama
8.	Apakah kamu mengalami kesulitan saat mengikuti pembelajaran dengan metode game?	Awalnya saya tidak mengerti karena bingung ke cara bermainnya, jadi buat saya merasa takut salah
9.	Apakah kamu merasa lebih terlibat dalam pembelajaran	Iya saya merasa menjadi bagian penting juga dalam kelompok saya. saya tidak hanya mendengarkan, tapi juga menjawab pertanyaan setahu saya
10.	Saat pembelajaran berlangsung, apakah kamu lebih fokus belajar atau	Saya lebih fokus ke materinya karena kalau saya sudah tahu materinya, saya

	lebih fokus pada permainannya? Mengapa?	lebih percaya diri saat bermain, karena bisa menjawab pertanyaan dan menjelaskan alasannya
--	--	--

Nama : Muhammad Mufid Ananda

Jabatan : Siswa kelas 5

Tempat : Ruang kelas 5

Tanggal : 12 Februari 2026

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu suka pelajaran tentang pelestarian air? Mengapa?	Suka sekali
2.	Menurut kamu, apakah belajar dengan metode permainan itu menyenangkan atau tidak? Mengapa?	Menurut saya, kalau kita mengerti pelajarannya game jadi lebih gampang. Saya bisa menghubungkan soal di permainan dengan yang sudah diajarkan terlebih dulu oleh guru
3.	Apa saja kegiatan yang kamu lakukan selama pembelajaran berlangsung?	Kalau bermain kayak gini saya berani kak untuk menjawab pertanyaan karena seperti bermain biasa sama teman-teman
4.	Bagaimana suasana kelas saat pembelajaran dengan metode game?	Suasananya seru, nggak ada yang ngantuk saat pembelajaran karena permainannya juga seru

5.	Apa yang kamu rasakan saat mengikuti pembelajaran dengan metode game (senang, bosan, bingung)	Kalau dibandingkan dengan belajar biasa, saya lebih suka pakai permainan karena jadi lebih semangat untuk belajar dan juga tidak cepat bosan, jadi pelajarannya lebih masuk juga
6.	Pengalaman apa saja yang paling kamu ingat selama pembelajaran?	Pengalaman yang paling saya ingat itu waktu kami harus menyelesaikan misi di permainan. Saat dapat soal, saya merasa tertantang untuk menjawab dengan benar supaya bisa lanjut. Itu saya merasa seru sekali dan membuat saya jadi lebih semangat untuk belajar
7.	Apakah kamu bekerja sama dengan teman saat bermain game? Bagaimana pengalamanmu?	Iya kami dibagi menjadi beberapa kelompok sama Bapak Muhdar setelah itu kami bekerja sama untuk memecahkan jawaban yang paling benar
8.	Apakah kamu mengalami kesulitan saat mengikuti pembelajaran dengan metode game?	Kalau pakai permainan, saya lebih paham soalnya langsung praktik dan juga menjawab soal sambil main. Jadi lebih seru dan cepet masuk ke ingatan dibandingkan pembelajaran seperti sebelumnya yang hanya belajar setelah

		itu dikasih soal. Dan sama sekali tidak ada kesulitan
9.	Apakah kamu merasa lebih terlibat dalam pembelajaran	Iya saya terlibat, karena kalau biasanya saya hanya banyak diam tapi kalau ada permainannya seperti ini saya bisa memberikan pendapat saya dan teman kelompok saya menghargai pendapat saya
10.	Saat pembelajaran berlangsung, apakah kamu lebih fokus belajar atau lebih fokus pada permainannya? Mengapa?	Sama-sama fokus keduanya, karena jika tidak paham materinya maka saya tidak akan mengerti atau tidak paham permainannya

Nama : Nada Oktufunnisak

Jabatan : Siswa kelas 5

Tempat : Ruang kelas 5

Tanggal : 12 Februari 2026

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu suka pelajaran tentang pelestarian air? Mengapa?	Suka kak, karena dengan pelajaran ini saya bisa menerapkan hal-hal yang biasa saya lakukan setiap hari seperti mematikan keran saat selesai digunakan, menyiram tanaman dengan secukupnya

2.	Menurut kamu, apakah belajar dengan metode permainan itu menyenangkan atau tidak? Mengapa?	Sangat menyenangkan, dan seru sekali tidak bikin kepala saya sakit
3.	Apa saja kegiatan yang kamu lakukan selama pembelajaran berlangsung?	Kami saling berdiskusi untuk memilih jawaban yang benar
4.	Bagaimana suasana kelas saat pembelajaran dengan metode game?	Suasananya seru dan ramai tidak ada yang mengantuk. Semua ikut dalam permainan
5.	Apa yang kamu rasakan saat mengikuti pembelajaran dengan metode game (senang, bosan, bingung)	Saya suka karena permainannya menarik dan seru, jadi saya lebih semangat mengikuti pelajaran
6.	Pengalaman apa saja yang paling kamu ingat selama pembelajaran?	Saya sering maju ke depan untuk menjawab pertanyaan
7.	Apakah kamu bekerja sama dengan teman saat bermain game? Bagaimana pengalamanmu?	Iya kami bekerja sama untuk menjawab tantangan yang diberikan oleh Bapak Muhdar
8.	Apakah kamu mengalami kesulitan saat mengikuti pembelajaran dengan metode game?	Saya tidak suka belajar sambil bermain seperti ini karena saya merasa lebih fokus ke permainannya daripada ke materi sehingga membuat saya lupa akan materi yang sudah dijelaskan Bapak Muhdar, dan saya lebih suka belajar tanpa ada permainannya

9.	Apakah kamu merasa lebih terlibat dalam pembelajaran	Iya saya jauh lebih merasa terlibat dibandingkan menggunakan pembelajaran biasa yang hanya dijelaskan setelah itu dikasih tugas masing-masing
10.	Saat pembelajaran berlangsung, apakah kamu lebih fokus belajar atau lebih fokus pada permainannya? Mengapa?	Saya sendiri kadang merasa tidak terlalu suka kak jika belajar sambil bermain. Soalnya saya malah jadi lebih fokus ke permainannya daripada ke materinya. Jadi waktu bermain, saya lebih memperhatikan cara mainnya daripada materi yang dijelaskan. Akibatnya, materi yang sudah diajarkan jadi kurang saya pahami dan tidak terlalu saya perhatikan

Nama : Fatimah

Jabatan : Siswa kelas 5

Tempat : Ruang kelas 5

Tanggal : 12 Februari 2026

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu suka pelajaran tentang pelestarian air? Mengapa?	Suka, karena saya suka air kalau tidak ada air bisa mati

2.	Menurut kamu, apakah belajar dengan metode permainan itu menyenangkan atau tidak? Mengapa?	Menarik dan seru sekali karena saya ikut permainan ini bukan hanya supaya menang, tapi karena saya memang ingin tahu materinya. Jadi saya berusaha memahami tentang pelestarian air supaya bisa menjawab dengan benar
3.	Apa saja kegiatan yang kamu lakukan selama pembelajaran berlangsung?	
4.	Bagaimana suasana kelas saat pembelajaran dengan metode game?	Kelas menjadi ramai dan menyenangkan
5.	Apa yang kamu rasakan saat mengikuti pembelajaran dengan metode game (senang, bosan, bingung)	Saya lebih mudah paham pada materi pelestarian air karena belajarnya pakai permainan sehingga tidak membuat bosan, jadi tidak terasa seperti belajar tapi tetap mengerti
6.	Pengalaman apa saja yang paling kamu ingat selama pembelajaran?	Yang membuat saya terkesan itu karena setiap jawab pertanyaan langsung ada hasilnya. Jadi saya tidak penasaran dan bisa langsung belajar dari kesalahan
7.	Apakah kamu bekerja sama dengan teman saat bermain game? Bagaimana pengalamanmu?	Iya saya bekerja sama saling bertukar pendapat satu sama lain

8.	Apakah kamu mengalami kesulitan saat mengikuti pembelajaran dengan metode game?	Tidak ada kesulitan sama sekali karena kita saling bekerja sama dalam kelompok saya
9.	Apakah kamu merasa lebih terlibat dalam pembelajaran	Iya terlibat sekali
10.	Saat pembelajaran berlangsung, apakah kamu lebih fokus belajar atau lebih fokus pada permainannya? Mengapa?	Saya melihat siswa yang mengikuti permainan bukan hanya untuk menang, tetapi memang karena ingin memahami materi. Mereka lebih fokus dan serius dalam setiap tahapan permainan

Nama : Muhdar, S.Pd

Jabatan : Guru kelas 5

Tempat : Ruang guru

Tanggal : 5 Februari 2026

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaiman tanggapan umum siswa terhadap pembelajaran dengan metode Game Based Learning pada materi pelestarian air?	Tanggapan siswa sejauh ini sangat positif dan mereka antusias. Mereka menyambut pembelajaran ini dengan semangat yang luar biasa. Hampir semua siswa mengatakan bahwa cara belajar seperti ini jauh lebih menyenangkan dan tidak membuat mereka mengantuk dibandingkan dengan guru hanya memberikan penjelasan saja atau metode ceramah. Kini materi pelestarian air yang sebenarnya bersifar abstrak terasa lebih nyata dan dekat dengan kehidupan kita
2.	Bagaimana tingkat antusiasme siswa saat mengikuti pembelajaran tersebut?	Untuk Tingkat antusias mereka sangat sangat antusias. Sejak awal pembelajaran dimulai mereka sudah sangat bersemangat. Telihat dari raut

		wajah mereka yang ceria, cepat merespon.
3.	Bagaimana respon siswa dari segi minat dan perhatian selama pembelajaran berlangsung?	Saya melihat siswa yang memang memiliki minat tinggi terhadap pembelajaran berbasis permainan cenderung lebih antusias sejak awal. Mereka langsung aktif terlibat dan menunjukkan respon yang sangat positif selama kegiatan belajar berlangsung
4.	Apakah seluruh siswa menunjukkan respon yang sama? Jika tidak, bagaimana perbedaanya?	Secara umum respon siswa sama-sama positif, namun ada sebagian anak yang kurang antusias sehingga ada perbedaan di tingkat keaktifannya. Siswa yang aktif lebih berani menyampaikan pendapat dibandingkan siswa yang pemalu dan diam, tetapi meskipun tidak seaktif yang lain mereka masih tetap terlibat dalam permainan, dan juga memberikan pendapatnya sendiri. Sehingga tidak ada satupun siswa yang menolak atau tidak mau ikut pembelajaran
5.	Bagaimana pengalaman belajar siswa selama mengikuti pembelajaran	Pengalaman belajar mereka sangat bermakna, karena mereka tidak hanya

	denagn metode Game Based Learning menurut bapak?	sekedar bermain tetapi secara tidak sadar mereka sedang mempelajari konsep tentang air. Dan dari pengalaman ini mereka bisa menghubungkan materi pelajaran dengan kejadian di lingkungan sekitar mereka. Hasilnya pemahaman mereka jauh lebih mendalam dan tetanam dalam ingatan mereka
6.	Bagaimana keterlibatan siswa (keaktifan, partisipasi, kerja sama) selama kegiatan pembelajaran?	Interaksi antar siswa sangat terlihat saat game berlangsung, mereka saling membantu dan berdiskusi bersama teman kelompoknya. Dan juga kerja sama dalam kelompok membantu siswa yang kurang paham menjadi lebih mengerti. Saya berusaha membuat permainan yang sederhana namun bermakna, agar siswa tidak bingung dan juga tetap fokus pada tujuan pembelajaram
7.	Bagaimana suasana kelas saat metode ini diterapkan?	Semenjak menggunakan pembelajaran berbasis permainan kelas serasa lebih hidup lagi, menyenangkan, dan tetap kondusif. Kelas emang ramai tapi buka

		kegaduhan melainkan keramaian semnagat siswa untuk belajar. Mereka tertawa, berdiskusi namun tetap terkendali dan aturan yang telah disepakati Bersama. Suasana seperti ini membuat siswa merasa aman dan tidak takut salah dalam menjawab tantangan, sehingga mereka berani mencoba
8.	Apakah metode ini membantu siswa dalam memahami materi pelestarian air? Jelaskan	Kemampuan kognitif sangat berpengaruh, karena siswa yang sudah memiliki pengetahuan awal akan lebih mudah membangun pemahaman baru melalui aktivitas permainan. Dan juga saya melihat siswa yang kemampuan berpikirnya baik cenderung lebih cepat memahami aturan permainan, sekaligus bisa mengaitkannya dengan materi pelestarian air yang sedang dipelajari
9.	Bagaimana pengaruh minat dan motivasi siswa terhadap keberhasilan metode ini?	Minat dan motivasi adalah kunci dari keberhasilan metode ini. Saat siswa tertarik motivasi belajar muncul dengan sendirinya tanpa perlu ada paksaan atau ancaman. Mereka berusaha semaksimal

		mungkin mengikuti permainan dan memahami materinya agar bisa menang dan menyelesaikan misinya. Saya juga melihat perubahan perilaku mereka yang tadinya males mencatat dan mengerjakan tugas, sekarang berusaha keras demi bisa mengikuti pembelajaran ini. Karena semakin tinggi minatnya semakin mudah pula materi pelestarian air ke dalam pikiran mereka
10.	Bagaimana tingkat konsentrasi siswa saat pembelajaran berlangsung?	Saya selalu memberikan intruksi yang jelas dari awal kepada siswa, supaya siswa memahami aturan permainan sekaligus tujuan materi yang ingin dicapai. Dan juga selama permainan berlangsung saya aktif membantu dan membimbing siswa, terutama ketika mereka mulai keluar dari konteks pembelajaran atau mengalami kesulitan. Menurut saya keberhasilan Game Based Learning sangat dipengaruhi oleh bagaimana guru mengelola dan mengarahkan jalannya permainan. Jika

		guru tidak memberikah arahan yang jelas, siswa cenderung hanya berfokus pada permainannya saja sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal
--	--	---

Nama : Manshur, S.Pd.I

Jabatan : Kepala sekolah

Tempat : Ruang kepala sekolah

Tanggal : 5 Februari 2026

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana menurut Bapak mengenai penerapan metode Game Based Learning di MI Tanwirul Hija?	Menurut saya penerapan metode Game Based Learning atau biasa dibilang pembelajaran berbasis permainan di MI Tanwirul Hija adalah salah satu inovasi pembelajaran yang sangat baik. Karena dengan adanya metode ini membuat proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, dan siswa juga tidak bosan apalagi mengantuk soalnya sebelum menerapkan metode ini biasanya guru hanya mengandalkan metode ceramah setelah itu dikasih tugas mandiri,

		sehingga membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik terhadap materi pelajaran. Jadi, metode ini sangat membantu terutama di Tingkat sekolah dasar yang masih membutuhkan pembelajaran yang konkret dan juga menarik
2.	Apakah sekolah mendukung penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan dalam kegiatan belajar mengajar?	Untuk penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan ini sekolah sangat sangat mendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Kami mendorong kepada para guru untuk berinovasi dalam pembelajaran selama tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dukungan ini juga kami wujudkan melalui kebijakan dan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang menarik
3.	Menurut Bapak bagaimana pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang inovatif bagi siswa sekolah dasar?	Menurut saya, penerapan metode Game Based Learning di MI Tanwirul Hija merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang sangat baik. Metode ini juga membuat proses belajar menjadi

		lebih aktif, menyenangkan, dan tidak monoton bagi siswa, terutama di tingkat sekolah dasar yang masih membutuhkan pembelajaran yang konkret dan menarik
4.	Bagaimana kondisi pembelajaran sebelum diterapkannya metode Game Based Learning?	Sebelum diterapkannya metode Game Based Learning ini, proses pembelajaran di kelas V ini cenderung lebih dominan menggunakan metode ceramah. Hal ini membuat Sebagian siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan. Dengan adanya metode baru ini, suasana kelas menjadi lebih hidup dan siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran

B. Pedoman Observasi

Judul Penelitian : Persepsi Siswa Terhadap Pengalaman Belajar dengan Metode *Game Based Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Pelestarian Air di Kelas V MI. Tanwirul Hija: Sebuah Studi Fenomenologi

Tempat Penelitian : MI Tanwirul Hija

Hari/Tanggal : 5 Februari 2026

Kriteria Penskoran :

- Skor 1 : Belum Terlihat
- Skor 2 : Mulai Terlihat

- Skor 3 : Mulai Berkembang
- Skor 4 : Konsisten

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kondisi saat observasi di lapangan!

Aspek	Objek Observasi	Indikator	Sub Indikator	Skor				Catatan
				1	2	3	4	
Keterlibatan Siswa	Aktivitas siswa	Partisipasi dalam pembelajaran	Siswa aktif mengikuti aturan			✓		Sebagian siswa mulai mengikuti permainan dengan cukup baik meskipun masih perlu arahan guru
			Siswa terlibat dalam diskusi kelompok			✓		Siswa mulai terlibat dalam diskusi kelompok dan berpartisipa si dalam

							menyelesai kan tugasnya
		Keaktifan bertanya/menjawab b	Siswa mengajukan pertanyaan			✓	Beberapa mulai berani mengajuka n pertanyaan terkait materi ataupun cara permainann ya
			Siswa menjawab pertanyaan guru			✓	Siswa cukup aktif menjawab pertanyaan guru
Pengalaman Emosional	Respon siswa	Antusiasme	Siswa terlihat senang				✓ Sebagian besar siswa terlihat

							senang dan antusias mengikuti pembelajaran yang berbasis permainan
		Minat belajar	Siswa menunjukkan ketertarikan			✓	Siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap kegiatan belajar karena metodenya yang menarik
		Kepercayaan diri	Siswa percaya diri saat bermain			✓	Siswa mulai terlihat percaya diri mengikuti

							permainan dan menjawab tantangan yang ada di dalamnya
Pemahaman Materi	Kemampuan siswa	Pemahaman konsep	Siswa menjawab pertanyaan dengan benar		✓		Sebagian siswa mulai memahami materi pelestarian air, namun ada beberapa siswa yang perlu bimbingan
		Aplikasi materi	Siswa menyelesaikan tugas dalam game			✓	Siswa mampu menyelesaikan game dengan bantuan

							guru dan teman kelompoknya
Interaksi Sosial	Hubungan antar siswa	Kerja sama	Siswa bekerja sama dalam kelompok			✓	Kerjasama siswa mulai berkembang selama kegiatan berlangsung
		Saling membantu	Siswa saling membantu saat kesulitan			✓	Siswa mulai saling membantu ketika ada teman yang kesulitan
Implementasi GBL	Kegiatan pembelajaran	Kejelasan instruksi	Guru menjelaskan aturan game			✓	Guru menjelaskan aturan game

							dengan cukup jelas sebelum kegiatan dimulai
		Penggunaan media	Media/game digunakan dengan baik			✓	Media permainan digunakan dengan cukup baik dan membantu proses belajar siswa
		Kesesuaian tujuan	Game sesuai dengan materi pelestarian air			✓	Permainan yang digunakan sudah sesuai dengan materi

								pelestarian air
--	--	--	--	--	--	--	--	--------------------

Judul Penelitian : Persepsi Siswa Terhadap Pengalaman Belajar dengan Metode *Game Based Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Pelestarian Air di Kelas V MI. Tanwirul Hija: Sebuah Studi Fenomenologi

Tempat Penelitian : MI Tanwirul Hija

Hari/Tanggal : 12 Februari 2026

Kriteria Penskoran :

- Skor 1 : Belum Terlihat
- Skor 2 : Mulai Terlihat
- Skor 3 : Mulai Berkembang
- Skor 4 : Konsisten

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kondisi saat observasi di lapangan!

Aspek	Objek Observasi	Indikator	Sub Indikator	Skor				Catatan
				1	2	3	4	
Keterlibatan Siswa	Aktivitas siswa	Partisipasi dalam pembelajaran	Siswa aktif mengikuti aturan				✓	Sebagian besar siswa mengikuti aturan permainan dan memperhatikan arahan guru
			Siswa terlibat dalam diskusi kelompok				✓	Siswa terlihat aktif berdiskusi dan bekerja

							sama dengan kelompok
		Keaktifan bertanya/menjawab	Siswa mengajukan pertanyaan			✓	Beberapa siswa mulai berani mengajukan pertanyaan terkait materi ataupun aturan permainan
			Siswa menjawab pertanyaan guru			✓	Siswa cukup aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
Pengalaman Emosional	Respon siswa	Antusiasme	Siswa terlihat senang			✓	Siswa menunjukkan ekspresi senang dan antusias saat mengikuti pembelajaran

							berbasis permainan
		Minat belajar	Siswa menunjukkan ketertarikan			✓	Sebagian besar siswa terlihat tertarik mengikuti pembelajaran karena metodenya menarik
		Kepercayaan diri	Siswa percaya diri saat bermain			✓	Siswa terlihat percaya diri ketika menjawab pertanyaan dan mengikuti permainan
Pemahaman Materi	Kemampuan siswa	Pemahaman konsep	Siswa menjawab pertanyaan dengan benar			✓	Mayoritas siswa mampu menjawab pertanyaan dengan baik

							terkait materi pelestarian air
		Aplikasi materi	Siswa menyelesaikan tugas dalam game			✓	Siswa mampu menyelesaikan tugas di dalam game sesuai intruksi guru
Interaksi Sosial	Hubungan antar siswa	Kerja sama	Siswa bekerja sama dalam kelompok			✓	Kerja sama siswa terlihat sangat baik selama proses permainan berlangsung
		Saling membantu	Siswa saling membantu saat kesulitan			✓	Siswa saling membantu dan memberikan arahan kepada teman yang kesulitan
Implementasi GBL	Kegiatan pembelajaran	Kejelasan instruksi	Guru menjelaskan aturan game			✓	Guru memberikan penjelasan aturan

							permainan dengan jelas sebelum permainan dimulai sehingga siswa memahami alur permainan
		Penggunaan media	Media/game digunakan dengan baik			✓	Media permainan digunakan dengan baik dan mendukung proses pembelajaran
		Kesesuaian tujuan	Game sesuai dengan materi pelestarian air			✓	Permainan yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi

								pelstarian air yang diajarkan
--	--	--	--	--	--	--	--	----------------------------------

Surat Izin Peneliti



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 5237/Un.03.1/TL.00.1/12/2025 11 Desember 2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MI Tanwirul Hija
di
Sumenep

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Ismya Ulfa Caroline
NIM : 220103110123
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2025/2026
Judul Skripsi : Persepsi Siswa terhadap Pengalaman Belajar dengan Metode Game Based Learning pada Mata Pelajaran Pelestarian Air di Kelas V MI Tanwirul Hija: Sebuah Studi Fenomenologi
Lama Penelitian : Januari 2026 sampai dengan Maret 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Surat Keterangan Peneliti



YAYASAN TANWIRUL HIJA
MADRASAH IBTIDAIYAH TANWIRUL HIJA
TERAKREDITASI B
CANGKRENG LENTENG SUMENEP 69461
Alamat: Jl. Kalimas Cangkreng Lenteng Sumenep HP. 085335281314

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Manshur, S.Pd.I
Jabatan : Kepala Madrasah Ibtidaiyah Tanwirul Hija
Alamat : Meddelan, Lenteng, Sumenep

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : ISMYA ULFA CAROLINE
Tempat / Tgl Lahir : Sumenep, 02 Agustus 2003
NIM : 220103110123
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Persepsi Siswa Terhadap Pengalaman Belajar dengan Metode *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pelestarian Air di Kelas V MI. Tanwirul Hija: Sebuah Studi Fenomenologi

Adalah benar-benar melaksanakan tugas penelitian di MI Tanwirul Hija Desa Cangkreng Kecamatan Lenteng Kabupaten Sumenep, dilaksanakan pada tanggal 12 Januari 2026 sampai dengan tanggal 06 Maret 2026. Demikian surat pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Dan apabila di suatu hari terdapat suatu kekeliruan agar dapat dirubah sebagaimana mestinya.

Sumenep, 13 Februari 2026
Kepala Madrasah


Manshur, S.Pd.I

Lampiran IV

Dokumentasi Penelitian



Wawancara dengan guru mapel IPA Bapak Muhdar, S.Pd



Foto bareng dengan siswa kelas V



Wawancara dengan siswa kelas V Muhammad Mufid Ananda



Wawancara dengan siswa kelas V Alfa Najmi Kamila



Wawancara dengan siswa kelas V Nada Oktufunnisak



Wawancara dengan siswa kelas V M. Nabil Taqiyullah



Foto kegiatan pembelajaran



Foto kegiatan pembelajaran

BIODATA MAHASISWA



Nama : Ismya Ulfa Caroline

NIM : 220103110123

Tempat, Tanggal Lahir : Sumenep, 2 Agustus 2003

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Tahun Masuk : 2022

Alamat Rumah : Jl. Kalimas, Dusun Pocang, RT 003 RW 004, Desa Cangkreng,
Kecamatan Lenteng, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur

No. Hp : 087788574927

Alamat Email : ismyacaroline@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

- MI Tanwirul Hija (2012-2017)
- MTs Tanwirul Hija (2017-2019)
- MA Al-Mujtama' (2019-2021)
- S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (2022-2026)