

Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Titian Amanda Putri^{1*}, Andriana Sofiarini², Tio Gusti Satria³

^{1*,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia

Article Info

Article history:

Received May 19, 2026

Accepted Jul 01, 2026

Published Online Aug 25, 2026

Keywords:

Game Based Learning

Hasil Belajar

Pendidikan Pancasila

Sekolah Dasar

Wordwall

ABSTRACT

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar belum berjalan secara optimal karena penyampaian materi tidak kreatif, proses pembelajaran yang monoton, dan pemilihan model pengajaran yang kurang sesuai. Kondisi ini menuntut adanya perbaikan dalam proses belajar, khususnya dalam penggunaan model pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui model pembelajaran *Game Based Learning* pada siswa kelas V SD Negeri 17 Lubuklinggau. Metode penelitian yang digunakan adalah pre-experimental design dengan kategori desain one-group pre-test dan post-test. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas V SD Negeri 17 Lubuklinggau dan sampel penelitian yakni kelas V B yang berjumlah 27 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik Simple Random Sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes esai dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji-t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test sebesar 48,97 dan nilai rata-rata post-test sebesar 78,13 sehingga adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning*. Kemudian diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,481 > 1,706$ dengan hal ini berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya. Dengan kata lain, penelitian ini memberikan dampak yang signifikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap hasil belajar siswa.

This is an open access under the CC-BY-SA licence



Corresponding Author:

Titian Amanda Putri,

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia,

Jl. Mayor Toha Kel. Air Kuti Kec. Lubuklinggau Timur I, Kota Lubuklinggau (31626), Sumatera Selatan, Indonesia

Email: titianamandaputri444@gmail.com

How to cite: Putri, T. A., Sofiarini, A., & Satria, T. G. (2026). Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 1118–1128. <https://doi.org/10.51574/jrip.v6i2.5113>

Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

1. Pendahuluan

Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar, pembelajaran diarahkan pada peningkatan sikap kognitif, afektif, dan psikomotor dalam menghormati, menjaga, dan melestarikan keragaman budaya yang ada di daerah Indonesia. Pendidikan anak di sekolah dasar, mengedepankan aktivitas atau kegiatan melalui penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan. Pentingnya menciptakan proses belajar yang menyenangkan sebagai kunci keberhasilan pendidikan, penyampaian materi yang menarik dan interaktif, serta pengelolaan kelas yang menciptakan suasana kondusif, menjadi faktor penting dalam meningkatkan antusiasme dan minat belajar siswa (Andini et al., 2024).

Berdasarkan hasil temuan di SD Negeri 17 Lubuklinggau pada siswa kelas V, proses pembelajaran masih menggunakan media sederhana seperti buku cetak, sedangkan media digital dan interaktif belum dimanfaatkan secara optimal sehingga pembelajaran kurang bervariasi. Aulia et al., (2024) berpendapat bahwa media pembelajaran interaktif berperan signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa, prestasi akademik, dan motivasi dalam konteks pendidikan. Kondisi tersebut dapat memengaruhi perhatian dan motivasi belajar siswa sehingga berdampak pada hasil belajar. Gaya belajar siswa juga menjadi faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar (Nursyahira et al., 2024).

Adapun faktor lain yaitu kurangnya variasi pada saat belajar dan belum sesuainya model pembelajaran yang digunakan. Aini et al., (2024) mengatakan ketepatan dalam memilih pendekatan, model, metode, pembelajaran menjadi sangat krusial, karena kesalahan pemilihan dapat menyebabkan siswa merasa tidak tertarik dan kehilangan motivasi, sehingga menghambat pemahaman materi dan menurunkan hasil belajar. Oleh karena faktor permasalahan tersebut rendahnya pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru harus merencanakan dan mempersiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan proses belajar sehingga membentuk suatu kerangka yang disebut model pembelajaran, model pembelajaran ini yang dijadikan sebagai acuan bagi guru dalam mengajar agar proses belajar yang dilakukan lebih terarah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Satria et al. 2025).

Maka diberikan alternatif model pembelajaran *Game Based Learning*. Penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* diharapkan dapat menjadikan proses belajar aktif karena proses pembelajaran yang berfokus pada siswa, siswa dituntut aktif ketika pembelajaran berlangsung, dan membangun pengetahuan sendiri serta guru menjadi fasilitator untuk siswa. *Game Based Learning* merupakan model yang mengacu pada pendekatan instruksional dimana siswa mengambil peran yang lebih aktif dalam permainan untuk memenuhi tujuan pembelajaran (Rahayu et al., 2024). Senada dengan itu, para pendidik harus menghindari pola pikir yang berfokus pada dominasi dan pengendalian kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, mereka harus membina lingkungan dimana siswa mengambil peran aktif dan terlibat dalam interaksi multilateral yang bermakna antara pendidik dan siswa atau di antara teman sebaya (Satria et al. 2024).

Penelitian ini juga dilakukan oleh Na'im & Utaminingsih, (2025) bahwa berdasarkan penelitian tersebut: Penerapan *Game Based Learning* (GBL) terbukti memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V dalam materi kebudayaan Indonesia dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian yang dilakukan oleh Na'im dan Utaminingsih menunjukkan bahwa penerapan GBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi kebudayaan Indonesia, karena metode ini dapat menyajikan materi yang rumit dan abstrak dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Sejalan dengan temuan tersebut, penelitian ini juga mengadopsi model GBL dalam pelajaran Pendidikan Pancasila. Namun, latar belakang penelitian ini adalah rendahnya

kualitas pembelajaran, yang ditandai oleh cara penyampaian materi yang kurang kreatif, proses belajar yang monoton, dan pemilihan model pembelajaran yang tidak tepat. Maka dari itu, penerapan GBL diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang berfokus pada siswa, meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar, serta membantu melihat tingkat ketuntasan hasil belajar yang signifikan terhadap materi budaya daerah Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri 17 Lubuklinggau.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan kategori desain *one-group pre-test* dan *post-test*. Metode eksperimen yang digunakan mengacu pada Campbell & Stanley yang terdiri atas tiga tahap utama, yaitu *pre-test*, *treatment*, dan *post-test*. Penggunaan desain ini didasarkan pada tujuan penelitian untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Game Based Learning*. Dalam desain ini, satu kelompok siswa diberikan *pre-test* untuk mengidentifikasi tingkat kemampuan awal, kemudian diberikan *treatment*, dan setelah itu diberikan *post-test* untuk mengetahui kemampuan di akhir penelitian. Perbedaan antara skor *pre-test* dan *post-test* digunakan sebagai dasar untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning*.

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yang digunakan adalah model pembelajaran *Game Based Learning*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila. Metode ini sangat tepat untuk mengukur ketuntasan hasil belajar Pendidikan Pancasila setelah diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning*.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 17 Lubuklinggau yang berjumlah 55 siswa, yang terdiri atas kelas V A sebanyak 28 siswa dan kelas V B sebanyak 27 siswa. Sampel ditentukan menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Teknik ini dilakukan karena setiap kelas dari seluruh subjek memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel, sehingga terpilih kelas V B yang berjumlah 27 siswa sebagai sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan dokumentasi. Jenis instrumen penelitian yang digunakan adalah tes esai. Tes esai digunakan untuk mengukur ketuntasan hasil belajar siswa. Serta dokumentasi yang meliputi foto kegiatan dan arsip nilai digunakan sebagai data pelengkap guna memperkuat hasil penelitian. Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator pembelajaran dan divalidasi terlebih dahulu sebelum digunakan.

Teknik analisis data dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata serta presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada *pre-test* dan *post-test*. Setelah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*, peningkatan hasil belajaran dianalisis dengan menggunakan uji-t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dengan tujuan untuk membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* guna mengamati perubahan yang terjadi.

Penelitian ini dilaksanakan dalam tujuh kali pertemuan, yang terdiri atas satu kali pelaksanaan uji instrumen, setelah itu pelaksanaan *pre-test*, kemudian empat kali pertemuan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning*, serta satu kali pelaksanaan *post-test*. Tahap uji instrumen dilaksanakan pada kelas atas, kemudian hasilnya dihitung untuk mengetahui kelayakan instrumen sebelum digunakan dalam penelitian. Pada tahap *pre-test* dilaksanakan menggunakan instrumen yang sudah di uji kelayakan sebelumnya. Kemudian tahap penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*, yang berlangsung selama empat kali pertemuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Pada tahap *post-test*, siswa diberikan tes akhir untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah

perlakuan diberikan.

3. Hasil dan Pembahasan

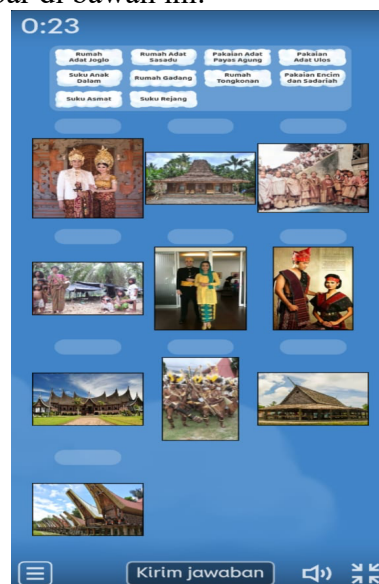
Penelitian ini dilaksanakan dalam enam kali pertemuan, yang terdiri atas satu kali pelaksanaan *pre-test*, kemudian empat kali pertemuan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning*, serta satu kali pelaksanaan *post-test*. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 17 Lubuklinggau yang berjumlah 55 siswa, yang terdiri atas kelas V A sebanyak 28 siswa dan kelas V B sebanyak 27 siswa. Sampel ditentukan menggunakan teknik *Simple Random Sampling*, sehingga terpilih kelas V B yang berjumlah 27 siswa sebagai sampel penelitian. Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui model pembelajaran *Game Based Learning*. Serta data hasil belajar siswa diperoleh melalui tes esai.

Kondisi Awal

Kemampuan awal dalam penelitian ini mengacu pada pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki oleh siswa sebelum mereka terlibat dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*. Untuk mengetahui kemampuan dasar tersebut, siswa diberikan *pre-test* guna mengevaluasi tingkat pemahaman awal siswa mengenai materi Budaya Daerah Indonesia sebelum dimulainya proses pembelajaran. Hasil *pre-test* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 48,97, yaitu 2 siswa (7,41%) yang tuntas mencapai KKTP sebesar 70. Temuan ini menunjukkan perlunya penerapan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Proses Treatment 1

Pada *treatment 1*, pembelajaran dilaksanakan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan materi “Budaya Daerah Indonesia” serta menggunakan *game Wordwall* dengan variasi jenis *game (Matching* atau mencocokkan gambar). Hasilnya pertemuan pertama ini siswa terlihat aktif dan antusias serta semangat dalam belajar meskipun belum merata. Karena ada beberapa siswa yang bingung saat akan mencocokkan dalam permainan, dan siswa takut salah dalam menjawabnya. *Game Matching* atau mencocokkan gambar dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. *Game Matching* atau mencocokkan gambar

Proses Treatment 2

Pembelajaran kedua ini ada beberapa kendala yang di temui yaitu siswa masih membutuhkan waktu untuk menyesuaikan diri dengan model pembelajaran yang baru, sehingga keaktifan siswa belum maksimal, kerja sama kelompok belum terjalin dengan baik,

maupun kepercayaan diri saat bermain. Gambar *game* Diagram Berlabel pertemuan kedua berikut ini.



Gambar 2. *Game* Diagram Berlabel

Proses *Treatment* 3

Pertemuan ketiga ini siswa sangat antusias dan aktif serta semangat karena siswa sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran yang digunakan, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Pertemuan ketiga menggunakan *game* Benar Salah dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. *Game* Benar Salah

Proses *Treatment* 4

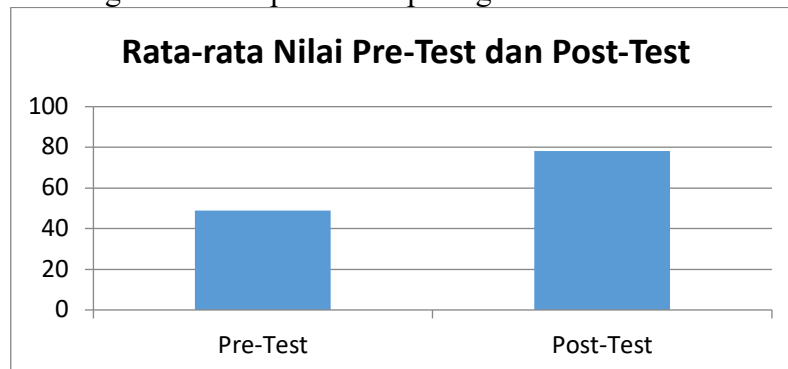
Pada *treatment* keempat ini siswa sangat antusias dan aktif serta semangat karena siswa sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran yang digunakan, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Walaupun sempat adanya kendala akibat kegiatan dari luar, tetapi siswa tetap berusaha mengikuti pembelajaran dengan semaksimal mungkin. Berikut merupakan *game* Buah Terbang yang dimainkan pada pertemuan keempat.



Gambar 4. Game Buah Terbang

Kondisi Akhir

Setelah diterapkannya model pembelajaran *Game Based Learning*, dilaksanakannya *post-test* atau tes akhir siswa. Hasil *post-test* menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 78,13, yaitu 24 siswa (88,88%) yang tuntas mencapai KKTP 70. Dengan selisih nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* sebesar 29,16 poin. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,810$ dan $t_{tabel} = 1,706$. Artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya. Data ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 17 Lubuklinggau secara signifikan tuntas. Peningkatan ini dapat dilihat pada grafik berikut ini.

Diagram 1. Nilai Rata-rata Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*Gambar 5. Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*

Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran selama empat kali pertemuan tersebut, yang menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning*, setiap pertemuan pembelajaran dirancang dengan menggunakan *game* yang berbeda-beda agar siswa tidak merasa bosan, tetap antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta memberikan pengalaman baru kepada siswa dengan belajar menggunakan *game*. Variasi Pembelajaran: *Game Based Learning* berfungsi sebagai variasi agar siswa merasakan kebaruan dalam proses belajar, dengan bervariasi pembelajaran menjadi aspek penting karena melalui pengintegrasian *game*, siswa diperkenalkan pada cara belajar yang berbeda dari rutinitas biasa, sehingga mereka lebih bersemangat dan tidak cepat jenuh saat mengikuti setiap sesi kelas (Maulana et al., 2026).

Namun, ada juga ketika proses pembelajaran berlangsung terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Seperti beberapa siswa terlihat masih bingung dan gugup saat bermain *game* karena takut menjawab salah. Akan tetapi, penulis selalu berkata kepada siswa bahwa benar atau salah dalam pembelajaran maupun dalam permainan itu hal yang wajar, semua butuh proses untuk menjadi tahu. Sejalan dengan itu, Abidin, (2025) mengatakan bahwa sebagaimana kita belajar sesuatu di awal seperti naik sepeda, jatuh-bangun adalah hal yang lumrah. Demikian pula dalam belajar. Benar dan salah adalah hal yang sangat wajar. Karena itu adalah proses dari pembelajaran.

Selain itu ada juga siswa yang kurang aktif, bahkan ada yang kurang nyaman dengan temannya ketika terjadi kesalahan dalam menjawab, sehingga kontribusinya dalam kelompok masih belum optimal. Banunaek et al. (2021) mengemukakan bahwa sebuah kelompok terbentuk karena adanya kesamaan kepentingan dan tujuan yang ingin dicapai bersama oleh anggota-anggota di dalam kelompok tersebut. Dan untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan kerja sama yang baik, saling berbagi rasa, saling menghargai dan saling memberi semangat antar anggota kelompok. Sedangkan, Satria et al., (2024) mengatakan bahwa prinsip-prinsip ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas kegiatan kelompok di masa mendatang. Oleh karena itu, penting untuk menumbuhkan sikap saling mendukung dan menghargai dalam setiap kegiatan kelompok agar tujuan dapat tercapai.

Kendala yang lain yakni adanya aktivitas kegiatan di luar ruangan juga sempat menimbulkan gangguan yang memengaruhi konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Akan tetapi, siswa tetap berusaha mengikuti pembelajaran dengan semaksimal mungkin. Oleh karena itu, diperlukan lingkungan yang nyaman dan kondusif agar informasi yang disampaikan penulis dapat diterima dengan jelas dan dipahami dengan baik oleh siswa. Lingkungan yang kondusif untuk belajar berpotensi meningkatkan motivasi belajar, sehingga meningkatkan prestasi akademik (Yahya et al., 2023). Dengan memperhatikan lingkungan yang kondusif, sekolah dapat menciptakan atmosfer yang lebih mendukung bagi pembelajaran yang efektif, serta membantu meningkatkan prestasi akademik siswa secara keseluruhan (Wardani et al. 2024).

Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* ini juga memerlukan teknologi. Karena *game* yang di gunakan dalam pelaksanaannya yaitu *game Wordwall*. Kehadiran teknologi ini sangat membantu dalam proses pelaksanaan pembelajaran, mulai dari menampilkan permainan hingga memudahkan siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Baroroh et al. (2024) berpendapat bahwa teknologi tidak hanya meningkatkan aksesibilitas dan fleksibilitas dalam pembelajaran, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar dengan menyajikan materi yang lebih interaktif dan menarik. Oleh karena itu, pendidikan modern menjadi panggung bagi perkembangan teknologi untuk berperan dalam mendukung pengalaman belajar yang makin dinamis dan berdaya guna (Rachim et al., 2024). Dapat dikatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena disajikan secara menarik dan interaktif.

Teknologi juga ada dampak negatifnya jika penggunaannya tidak didampingi dengan baik. Hakim & Yulia, (2024) mengemukakan bahwa penggunaan teknologi ini harus dikelola dengan bijak untuk mengatasi tantangan dan risiko yang terkait, sehingga dampak positifnya dapat dioptimalkan. Oleh karena itu, penggunaan teknologi akan lebih maksimal jika disertai dengan pendampingan yang tepat, sehingga siswa tetap fokus, dan tidak mudah terganggu saat belajar, serta dapat memanfaatkan teknologi secara terarah dalam proses belajar.

Setelah penulis menyelesaikan kegiatan pembelajaran sebanyak empat kali pertemuan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*, selanjutnya penulis melakukan kegiatan *Post-Test*. *Post-Test* dilakukan pada tanggal 14 Februari 2026. Setelah dilakukan uji *Post-Test*, penulis melakukan analisis dari data-data yang telah diperoleh. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, rata-rata skor *Pre-Test* yaitu sebesar 48,97 dan rata-rata skor *Post-Test* sebesar 78,13, sehingga terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebesar 29,16 poin setelah diterapkannya model pembelajaran *Game Based Learning*. Siswa yang tuntas dalam uji *Pre-Test* yaitu sebanyak 2 siswa atau 7,41%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 25 siswa atau 92,59%. Kemudian pada uji *Post-Test* siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa atau 11,11%. Dan siswa yang tuntas sebanyak 24 siswa atau 88,88% setelah diterapkannya model pembelajaran *Game Based Learning*. Sehingga terdapat peningkatan ketuntasan belajar siswa sebesar 81,47%.

Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* efektif untuk digunakan. Siswa juga terlihat antusias dan semangat untuk memilih jawaban dalam permainan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* dapat menghasilkan dampak yang sangat baik. Serta tindakan yang diberikan secara konsisten dapat menuntaskan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas VB SD Negeri 17 Lubuklinggau. Senada dengan itu, Aprianti, et al., (2024) berpendapat bahwa “Kunci keberhasilan dalam belajar bagi siswa atau mahasiswa sangat bergantung pada kebiasaan belajar yang teratur dan konsisten”. Artinya, konsistensi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu kunci dalam mencapai ketuntasan hasil belajar.

Model pembelajaran *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui konsep permainan. Fajriyah & Wahyudi, (2025) mengatakan bahwa hal ini selaras dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain sambil bersenang-senang. Sejalan dengan itu, Wulandari & Hasim, (2025) menegaskan bahwa pembelajaran dengan menerapkan Model *Games Based Learning* memungkinkan siswa memahami konsep yang kompleks dengan cara yang sederhana dan menarik, melalui permainan yang dirancang secara edukatif sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Model *Games Based Learning* juga membantu siswa untuk memahami pembelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan, sehingga memberikan peningkatan terhadap hasil belajar mereka.

Dengan pembelajaran yang dikemas dalam permainan maka siswa akan merasa nyaman, tertarik dan menyenangkan sehingga daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan juga cukup tinggi. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* dapat meningkatkan pemahaman siswa serta membuat belajar menjadi menyenangkan dan bermakna. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh beberapa peneliti salah satunya yang dilakukan oleh Na'im & Utaminingsih, (2025) bahwa berdasarkan penelitian tersebut: Penerapan *Game Based Learning* (GBL) terbukti memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V dalam materi kebudayaan Indonesia dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kemudian temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak terjadi secara instan, tetapi melalui proses adaptasi siswa terhadap kegiatan belajar yang berbasis permainan. Di awal, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami cara permainan,

merasa kurang percaya diri saat menjawab, dan belum sepenuhnya bisa berkolaborasi dengan baik.

Namun, seiring waktu dalam pembelajaran, siswa mulai menyesuaikan diri dengan model yang diterapkan, sehingga aspek keaktifan, kerja sama, kepercayaan diri, dan semangat belajar siswa meningkat. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penemuan bahwa penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga secara bertahap mengembangkan aspek afektif dan sosial siswa melalui proses adaptasi dengan pembelajaran berbasis permainan.

Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam mencapai ketuntasan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh meningkatnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Sehingga hasil penelitian yang telah dilakukan penulis yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* dapat menuntaskan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas VB SD Negeri 17 Lubuklinggau. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui model pembelajaran *Game Based Learning* pada siswa kelas V SD Negeri 17 Lubuklinggau. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* secara konsisten mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yang terbukti dari kenaikan nilai rata-rata dan presentase ketuntasan hasil belajar siswa dari *pre-test* dan *post-test*. Hal tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* efektif untuk digunakan. Membuat belajar menjadi menyenangkan dan bermakna sehingga pemahaman siswa dapat meningkat serta siswa juga terlihat antusias dan semangat untuk memilih jawaban dalam permainan. Artinya dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* dapat menghasilkan dampak yang sangat baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *Pre-Test* sebesar 48,97 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 78,13 sehingga adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning*. Kemudian diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,481 > 1,706$ dengan hal ini berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya. Dengan kata lain, hasil analisis menunjukkan bahwa setelah diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa di kelas V SD Negeri 17 Lubuklinggau signifikan tuntas.

Namun demikian, disarankan pada penelitian selanjutnya agar dapat menerapkan model tersebut dalam pembelajaran dengan pendampingan yang tepat. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif serta menerapkannya pada jenjang dan materi yang berbeda agar memperoleh hasil yang lebih luas.

5. Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

6. Kontribusi Penulis

T. A. P. berperan sebagai peneliti utama yang bertanggung jawab atas perumusan ide penelitian, desain penelitian, pelaksanaan penelitian, analisis data, serta penulisan draft awal naskah. A. S. berperan dalam memberikan arahan, bimbingan, masukan, serta evaluasi terhadap keseluruhan proses penelitian dan penyusunan naskah. T. G. S. berperan dalam membantu memberikan saran, masukan, dan pendampingan selama proses penelitian serta penyempurnaan naskah. Total persentase kontribusi untuk konseptualisasi, penyusunan, dan

koreksi makalah ini adalah sebagai berikut: T. A. P 40%, A. S 30%, dan T. G. S 30%.

7. Pernyataan Ketersediaan Data

Penulis menyatakan data yang mendukung hasil penelitian ini akan disediakan oleh penulis koresponden, [T. A. P.], atas permintaan yang wajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2025). *Menikmati Mengajar*. Bandung: Detak Pustaka.
- Aini, N. A., Pratiwi, A. I., & Karyanto, S. M., (2024). Efektivitas Model Pembelajaran NHT Berbantuan Media Utagorong Terhadap Hasil Belajar Kelas IV SD 2 Tenggeles. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 7, 157-165. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v7i2.15689>
- Andini, M., Ramdhani, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). *Peran Guru dalam Menciptakan Proses Belajar yang Menyenangkan*. *Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2, (2298-2305). <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.637>
- Aprianti, A. N., Ashifa, N. A., Septiana, S. K., Nafiani, E., Kusteja, F. N., Nurfitriyani, E., et al. (2024). *Dinamika Desain Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Kaizen Media Publishing.
- Aulia, H., Hafeez, M., Mashwani, H. U., Careemdeen, J. D., Mirzapour, M., & Syaharuddin, S. (2024). *The Role Of Interactive Learning Media In Enhancing Student Engagement And Academic Achievement*. In *Proceeding Of International Seminar On Student Research In Education, Science, And Technology*, 1, 57–67.
- Banunaek, P. C., Aloysius, L., & Manafe, Y. D. (2021). *Pengalaman Komunikasi Kelompok*. *Jurnal Communio: Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 10(2), 159-168. <https://doi.org/10.35508/jikom.v10i2.3168>
- Baroroh, A. Z., Kusumastuti, D. A., & Kamal, R. (2024). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 2(4), 269-286. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i4.1952>
- Fajriyah, N., & Wahyudi, E, B, A. (2025). *Penerapan Model Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 8 (3). 1524-1535. <https://doi.org/10.2096/shes.v8i3.107410>
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). *Dampak teknologi digital terhadap pendidikan saat ini*. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145-163. <https://doi.org/10.32585/jpsh.v2i2.395>
- Maulana, A. A., Muslimin, I. M., Kurniyawan, F. M., & Saputra, C. E. P., (2026). *Penggunaan Game Based Learning untuk Efektifitas Pembelajaran di SD Muhammadiyah Pakel*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6, 493. <https://doi.org/10.59818/jpi.v6i1.2661>
- Na'im, S., & Utaminingsih, S. (2025). *Penerapan Metode Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Di SDN 1 Bakalan Krapyak*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7, 51–62. <https://doi.org/10.34001/jtn.v7i1.8019>
- Nursyahira, P., Mawaddah, D., Indahyani, N., Maisaroh, S., & Lubis, R. H. W. (2024). *Penggunaan Media Digital Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa*. *Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 4, 163–171. <https://doi.org/10.57251/ped.v4i2.1615>
- Rachim, M. R., Salim, A., & Qomario, Q. (2024). *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pendidikan Modern*. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 594-605. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1407>
- Rahayu, W. A., Azizah, N. I., Ratnawati, D. Y., Shufiyah, S. S., Juhaeni., Purwanti, A. A., et al. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning “One Board”*

- Terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. Journal of Instructional and Development Researches, 4, 46-53. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.305>
- Satria, T. G., Sapriya, S., Sa'ud, U. S., Riyana, C., Syamsijulianto, T., & Helandri, J. (2024). *Enhancing Learning Outcomes And Creative Thinking Through Project-Based Learning Modules In Fourth Grades*. International Journal of Pedagogy and Teacher Education, 8(2), 281-295. <https://doi.org/10.20961/ijpte.v8i2.89320>
- Satria, T. G., Sapriya, S., Saud, U. S., & Riyana, C. (2025). *Project Based Learning Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila: Implementasi Nilai Karakter Bernalar Kritis*. Jurnal Moral Kemasyarakatan, 10(1), 87-96. <https://doi.org/10.21067/jmk.v9i1.11020>
- Wardani, I. K, Nugroho, A. C, Sabekti, M., Murtiyasa, B., & Setyaningsih, N. (2024). *Pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar matematika SDN Nglogor 3*. Jurnal Penelitian dan Inovasi Pembelajaran, 4 (1), 534-546. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1363>
- Wulandari, P., & Hasim, W. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Games Based Learning Terhadap Hasil belajar IPAS Siswa Kelas IV SD*. Journal of Education, 5, (488-496). <https://doi.org/10.52121/alacrity.v5i1.640>
- Yahya, M., & Nur, H. (2023, July). The impact of a conducive learning environment on learning motivation and student achievement in vocational schools. In *2nd world conference on social and humanities research (W-SHARE 2022)* (pp. 199-206). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-084-8_27

Biografi Penulis

	Titian Amanda Putri, merupakan mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan, Indonesia. Email: titianamandaputri444@gmail.com
	Andriana Sofiarini, merupakan dosen di Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan, Indonesia. Ia telah menulis beberapa artikel di bidang model pembelajaran, media pembelajaran, pendidikan sosial, dan kurikulum, dll. Email: andriesophie205@gmail.com
	Tio Gusti Satria, merupakan dosen di Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan, Indonesia. Ia telah menulis beberapa artikel di bidang model pembelajaran, media pembelajaran, pendidikan sosial, dan kurikulum, dll. Email: satriagustio@gmail.com