

Address : Tuesday Block No. 76 Rt/Rw 01/003  
Jatitengah Village, Jatitujuh District, Majalengka  
Regency, West Java


Email : arjjournal@gmail.com


Contact : 0821-4250-1527


Available at:

<https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

Volume 7 Number 3 Year 2025

 DOI : 10.61227

 E-ISSN : 2775-0787

 P-ISSN : 2774-9290



---

## Pengaruh Metode Game Based Learning (GBL) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Cemengbakalan 1

**2184 – 2195**

---

## The Influence of Game Based Learning (GBL) Method on the Learning Outcomes of Grade V Students in Pancasila Education Subjects at SDN Cemengbakalan 1

---

**Article Submitted :**


2025-07-04


**Article Received :**

2025-07-23

**Article Published :**

2025-07-24

 Dewi Sulistiyowati<sup>1\*</sup>, Nurul Aini<sup>2</sup>

 <sup>1,2</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

 Email Correspondence: [dewisulistiyowati28@gmail.com](mailto:dewisulistiyowati28@gmail.com)

---

**Kata Kunci:**

Metode GBL, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

**Abstrak:** Hasil belajar peserta didik mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Norma dalam Kehidupan Sehari-hari dikategorikan rendah dikarenakan pada saat pembelajaran pendidik dominan menggunakan metode ceramah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak teknik pembelajaran GBL terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan desain Eksperimen Kuantitatif, khususnya *One Group Pretest Posttest Design*. Penelitian ini dilakukan di Kelas V SDN Cemengbakalan 1, dengan sampel sebanyak 23 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah ujian tertulis. Hasil *Uji Paired Sample Test* dari *pretest* dan *posttest* menunjukkan tingkat signifikansi 0,00, yang berada di bawah 0,05. Dapat disimpulkan bahwa teknik pembelajaran GBL berpengaruh terhadap siswa kelas V mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Cemengbakalan 1. Metode pembelajaran GBL dapat digunakan sebagai salah satu pendekatan pendidikan yang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan relevan dalam mengajarkan prinsip-prinsip Pendidikan Pancasila.

---

**Keywords:**

GBL Method, Learning Outcomes, Pancasila Education

**Abstract:** The learning outcomes of students in the Pancasila Education subject on the material Norms in Daily Life are categorized as Low because during the learning process, educators predominantly use the lecture method. This study seeks to investigate the impact of the GBL learning technique on student learning outcomes in the Pancasila Education subject at the elementary school level. This study employs a Quantitative Experimental design, specifically a One Group Pretest Posttest Design. This study was conducted in Class V at SDN Cemengbakalan 1, utilising a sample of 23 pupils. The data collection method employed in this study was a written examination. The Paired Sample Test findings from the pretest and posttest indicated a significance level of 0.00, which is below 0.05. It may be inferred that the GBL learning technique influences fifth-grade students in the Pancasila Education subject at SDN Cemengbakalan 1. The GBL learning method can be employed as an educational approach that enhances students' cognitive learning results and is pertinent in teaching the principles of Pancasila Education.


Copyright © 2025, Authors


This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0




*This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)*

Available at : <https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

 DOI : 10.61227

 P-ISSN : 2774-9290

 E-ISSN : 2775-0787



## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran melibatkan berbagai metode, media, dan strategi yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas pemahaman materi atau keterampilan yang diajarkan. Metode pembelajaran adalah teknik yang dipakai oleh pendidik dalam menyampaikan materi ke peserta didik guna mencapai tujuan pendidikan. *Game Based Learning* (GBL) adalah metode edukatif yang menggunakan permainan untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konten dan pencapaian tujuan pembelajaran.

Hasil observasi yang dilakukan pada hasil pembelajaran siswa kelas V Pendidikan Pancasila SDN Cemengbakalan 1 pada materi Norma pada Kehidupan Sehari-hari dikategorikan Rendah. Hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata Ulangan Harian yang diperoleh siswa sebesar 60. Berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Rendahnya hasil tersebut disebabkan karena dominannya penggunaan metode ceramah pada saat pembelajaran. Sehingga siswa merasa bosan dan tidak dapat memahami materi pembelajaran. Berdasarkan observasi yang dilakukan, siswa kelas V secara dominan lebih menyukai pembelajaran berbasis permainan daripada pembelajaran konvensional dengan menggunakan metode ceramah pada saat proses pembelajaran. Karakteristik siswa yang lebih menyukai permainan ini perlu diterapkan pada pembelajaran, agar siswa mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat dipahami oleh siswa. Gaya belajar mengacu pada metode pembelajaran yang disukai oleh siswa (Taufik, 2019). Dengan itu, diperlukan cara dalam mengatasi permasalahan yang terjadi.

Penggunaan Metode pembelajaran GBL pada pembelajaran memiliki beberapa keunggulan daripada metode lain. Keunggulan tersebut diantaranya dapat membantu peserta didik dalam Pemahaman konsep pembelajaran, mengembangkan berbagai keterampilan peserta didik baik kognitif, psikomotor, dan afektif, mendorong pembelajaran berbasis pengalaman, dan dapat mengakomodasi gaya belajar yang beragam. Metode pembelajaran GBL berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik hal tersebut sesuai dengan beberapa hasil penelitian para peneliti terdahulu. Menurut (Ananda dkk, 2024) bahwa penerapan metode GBL memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dan menurut (Kholis dkk, 2024) penerapan GBL pada siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep pada peserta didik hal itu dilihat dari kenaikan rata-rata nilai UH. Hal tersebut karena pada penerapan metode GBL peserta didik tidak hanya memproses informasi secara kognitif namun juga secara emosional, sehingga berdampak pada pemahaman dan daya ingat yang lebih kuat.

Pada penelitian ini peneliti hendak menerapkan metode GBL melalui permainan tradisional. Materi pembelajaran Norma dalam kehidupan sehari-hari dikombinasikan dengan permainan tradisional Bentengan. Pada permainan tradisional bentengan peserta didik dibagi menjadi empat kelompok, empat kelompok tersebut dibagi dalam 2 pertandingan setiap pertandingan diikuti 2 kelompok. Dalam permainan tersebut peserta didik harus mampu merebut dan mengambil jawaban LKPD di benteng lawan dan peserta

didik harus mampu mempertahankan benteng yang didalamnya terdapat jawaban dari lembar kerja peserta didik (LKPD) agar tidak diambil oleh lawan.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, peneliti bertujuan untuk menerapkan metode pembelajaran GBL pada peserta didik kelas V mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Cemengbakalan 1. Hal ini memungkinkan peneliti untuk menguji pengaruh metode GBL pada hasil belajar peserta didik kelas V mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Cemengbakalan 1. Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya kajian tentang pengaruh metode pembelajaran GBL terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas V mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Cemengbakalan 1 Sidoarjo. SDN Cemengbakalan 1 terletak di Jalan Balai Desa Cemeng Bakalan RT 08 RW 02, Desa Cemeng Bakalan, Kecamatan Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024-2025. Pokok bahasan Pendidikan Pancasila adalah Norma-norma pada Kehidupan Sehari-hari. Dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif, metode GBL merupakan variabel bebas dan hasil belajar siswa merupakan variabel terikat.

## METODE

Menurut Creswell (dalam Sugiyono, 2022) mendefinisikan teknik penelitian sebagai prosedur sistematis yang mencakup pengumpulan, analisis, dan interpretasi data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Penelitian ini memakai metodologi penelitian kuantitatif. Metodologi penelitian kuantitatif menggunakan data numerik atau statistik untuk mengkaji kejadian-kejadian tertentu. Pada penelitian ini peneliti memilih metode kuantitatif karena untuk menguji pengaruh metode GBL terhadap hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen kuantitatif dengan metodologi *one group pretest-posttest design*. Eksperimen kuantitatif adalah metodologi yang digunakan untuk menilai dampak variabel independen atau perlakuan terhadap variabel dependen atau luaran (Sugiyono, 2022). Penelitian *One group pretest-posttest* melibatkan perbandingan luaran *pretest* (sebelum *treatment*) dengan luaran *posttest* (setelah *treatment*) (Sugiyono, 2022).

Penelitian dilakukan di SDN Cemengbakalan 1 yang terletak di Jl Balai Desa Cemengbakalan RT 08 RW 02, Kelurahan Cemengbakalan, Kecamatan Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo. Penelitian ini dilakukan selama tahun ajaran 2024/2025, yaitu dari Oktober 2024 sampai Maret 2025. Populasi meliputi seluruh peserta didik kelas 5 SDN Cemengbakalan 1 Sidoarjo, yang mencakup semua ciri atau karakteristik topik yang dibahas, bukan hanya jumlah numeriknya. Sampel yang digunakan adalah sampel total, yaitu pendekatan pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2022). Sampel untuk penelitian ini terdiri dari 23 peserta didik, yang mewakili keseluruhan kelas 5 SDN Cemengbakalan 1 Sidoarjo.

Penelitian ini menggunakan tes tertulis sebagai metode pengumpulan datanya. Ujian tertulis tersebut memiliki soal-soal pilihan ganda yang objektif. Menurut (Putri dkk, 2022) mendefinisikan tes pilihan ganda sebagai penilaian objektif terhadap pertanyaan

atau pernyataan yang disertai dengan berbagai alternatif jawaban (*options*). Instrumen penelitian digunakan dalam membantu mendapatkan data yang valid, dan reliabel dalam menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis. Pada penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa tes tertulis. Tes tersebut terdiri terdiri 20 butir soal pilihan ganda. . Alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah ujian tertulis. Ujian tersebut terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Alat penilaian tertulis dikembangkan untuk mendapatkan hasil pretest dan posttest. Hal ini dilakukan untuk menilai dampak teknik GBL terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SDN Cemengbakalan 1. Pra-uji instrumen mencakup penilaian validitas dan reliabilitas, merujuk pada kategori koefisien reliabilitas yang diperoleh. Eksperimen instrumen akan diberikan kepada siswa kelas enam di SDN Cemengbakalan 1.

Data yang terkumpul selanjutnya akan diperiksa menggunakan metodologi analisis data. Penelitian ini memulai analisis data dengan uji persiapan, khususnya uji normalitas. Uji *Shapiro-Wilk* dilakukan pada distribusi data untuk normalitas menggunakan SPSS. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, data yang diuji tidak terdistribusi normal. Jika nilai signifikansi melebihi 0,05, data yang diperiksa dianggap normal.

Uji hipotesis kedua dilakukan untuk menunjukkan dampak teknik Pembelajaran Berbasis Permainan (GBL) terhadap prestasi akademik siswa kelas V di SDN Cemengbakalan 1. Uji hipotesis dilakukan dengan memakai Uji *Paired Sample Test*, dengan syarat data terdistribusi normal dengan tingkat signifikansi melebihi 0,05. Uji *Paired Sample Test* adalah metode pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian perlakuan tunggal. Jika data tidak terdistribusi normal dan nilai signifikansi di bawah 0,05, uji *Wilcoxon* digunakan. Uji *Wilcoxon* adalah metode pengujian hipotesis yang digunakan untuk membandingkan dua data terkait ketika kondisi untuk distribusi normal tidak terpenuhi (Sundayana, 2018).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan metode penelitian yang telah dijabarkan, peneliti telah melakukan penelitian dengan menerapkan metode pembelajaran GBL kepada peserta kelas V mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Cemengbakalan 1. Sebelumnya peneliti melakukan validasi modul ajar, LKPD, dan Kisi-kisi Soal *Pretest-Posttest* pada ahli materi. Didapatkan hasil bahwa modul ajar, LKPD, dan kisi-kisi soal dinyatakan valid dan layak digunakan dengan sedikit catatan dari ahli materi. Uji coba instrumen dilakukan pada kelas VI SDN Cemengbakalan 1 dengan jumlah 26 peserta didik.

**Tabel 1 Uji Reliabilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.918	17
Reliability Statistics	

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan peneliti menggunakan SPSS, dari 20 soal yang telah diujikan tersebut 17 soal dinyatakan valid dan reliabel dengan interpretasi sangat tinggi, karena koefisien reliabilitas sebesar 0,918. Dari 20 soal yang telah diujikan dan 17 yang dinyatakan valid dan reliabel, maka peneliti membuat kembali 3 soal untuk menggenabkan jumlah soal menjadi 20. Dan melakukan uji validasi kembali pada 3 soal tersebut kepada kelas VI dan dinyatakan valid dan reliabel.

Peneliti memberikan pretest kepada seluruh peserta didik kelas V di SDN Cemengbakalan 1 dengan jumlah 23. Hasil pretest menunjukkan skor minimum 10 dan skor maksimum 80. Setelah pretest, peneliti memberikan perlakuan kepada seluruh siswa kelas V di SDN Cemengbakalan 1.

GBL diterapkan kepada siswa dalam dua kesempatan. Peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif bertipe *Teams Games Tournament* (TGT), sebagaimana diuraikan dalam modul pengajaran yang telah dikembangkan untuk penerapan metode GBL. Konsep pembelajaran kooperatif TGT melibatkan siswa dalam kelompok untuk belajar dan berkompetisi dalam lingkungan seperti permainan. Dalam penerapan model pembelajaran TGT, berbagai persyaratan sintaksis harus dipenuhi. Sintaksis ini meliputi mengartikulasikan tujuan dan menginspirasi siswa, menyebarkan informasi, menyusun siswa ke dalam kelompok belajar, mengarahkan pekerjaan dan pembelajaran, menilai, dan memberikan penghargaan.

Pada pelaksanaan *treatment* pertama peneliti menyajikan pembelajaran dengan media pembelajaran yang telah disediakan. Penyajian materi pembelajaran kepada peserta didik terdapat dalam sintaks menyajikan informasi ada pada modul ajar. Mulai dari pembukaan dan penyajian materi kepada peserta didik, serta penggunaan bahan ajar. Proses penyajian materi dilakukan peneliti dengan menggunakan video pembelajaran yang ditayangkan menggunakan proyektor. Pada proses penggunaan bahan ajar, peneliti membimbing peserta didik untuk memahami dan mengaitkannya dengan video pembelajaran yang telah ditayangkan.

Pada *treatment* kedua peneliti mulai mengorganisasikan peserta didik menjadi beberapa kelompok. Pada setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik dan pada setiap kelompok dibagikan LKPD. Setelah itu pada tahap ini peserta didik bermain permainan bentengan. Pada tahap ini, peserta didik mendengarkan arahan dan instruksi peneliti dalam bermain dan menyusun jawaban pada LKPD. Setiap kelompok yang bertanding diberi waktu 2 menit mengajukan pertanyaan pada lawan dan kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan akan mendapat satu potongan *puzzle* dari kelompok yang mengajukan pertanyaan. Setelah itu setiap kelompok diberi waktu 5 menit untuk menyerang benteng lawan, merebut potongan *puzzle* yang ada pada benteng lawan. Serta peserta didik diberi waktu 1 menit untuk bermain suit berlawanan dengan cara yang kalah harus menyerahkan jawaban yang ada pada bentengannya kepada lawan. Hal tersebut dilakukan jika kelompok yang bermain imbang dan belum ada yang berhasil mendapat potongan *puzzle* dengan lengkap.

Pada saat peserta didik bermain bentengan peneliti mengamati tingkah laku peserta didik. Setelah seluruh kelompok selesai bermain bentengan, peserta didik

menyusun *puzzle* yang telah diperoleh tadi menjadi kesatuan yang utuh. Setelah itu peneliti membahas jalannya permainan yang telah dilakukan peserta didik dan mengaitkan dengan materi norma pada kehidupan sehari-hari. Karena diketahui secara tidak langsung terdapat peserta didik yang melanggar norma pada saat permainan berlangsung. Sehingga peneliti mengajak peserta didik untuk mengingat dan memberikan contoh secara langsung kepada peserta didik contoh norma yang telah dilanggar oleh peserta didik pada saat bermain bentengan.

Pada saat pelaksanaan treatment peserta didik telah berhasil mengisi LKPD sesuai dengan intruksi yang dijelaskan oleh peneliti. Dari hasil yang diperoleh diketahui bahwa dari empat kelompok yang telah mengerjakan tiga telah berhasil mengisi dengan baik dan benar. Hasil *posttest* terhadap peserta didik dilakukan setelah proses treatment selesai dilakukan oleh peneliti. *Posttest* dilakukan kepada seluruh peserta didik kelas V dengan jumlah 23 peserta didik. Berdasarkan hasil *posttest* yang telah dilakukan diperoleh nilai minimum adalah 45 dan nilai maksimum adalah 100.

Tabel 2 Uji Normalitas

<i>Tests of Normality</i>			
	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>PRETETST</i>	.951	23	.309
<i>POSTTEST</i>	.949	23	.274

\*. *This is a lower bound of the true significance.*

a. *Lilliefors Significance Correction*

Peneliti menguji data *pretest* dan *posttest* dengan uji normalitas. Hasilnya menunjukkan tingkat signifikansi 0,309 untuk *pretest* dan 0,274 untuk *posttest*. Dengan demikian, data menunjukkan distribusi normal, karena tingkat signifikansinya melebihi 0,05.

Tabel 3 Uji Normalitas

<i>Paired Samples Test</i>									
		<i>Paired Differences</i>					<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
<i>Pair</i>					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
1	<i>PRETETST - POSTTEST</i>	-38.913	17.578	3.665	-46.514	-31.312	-10.617	22	.000

Berdasarkan hasil uji normalitas yang diperoleh, peneliti melakukan uji hipotesis memakai *Uji Paired Sample Test* disebabkan data terdistribusi normal. Hasil *Uji Paired*

*Sample Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,00. Nilai ini lebih kecil dari 0,05, yang berarti hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Oleh sebab itu, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran GBL pada siswa kelas V mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Cemengbakalan 1..

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan tersebut diketahui bahwa uji validitas soal kepada peserta didik kelas VI dilakukan dua kali oleh peneliti. Hal tersebut dilakukan karena terdapat 3 soal dari 20 soal yang diujikan dinyatakan tidak valid berdasarkan data perhitungan menggunakan SPSS. Pembuatan dan pengujian 3 soal kembali tersebut dilakukan uji validitas dengan tujuan menggenapkan jumlah soal yang akan digunakan untuk menguji hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik pada penelitian ini.

Pelaksanaan *treatment* pertama peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan oleh peneliti menggunakan video pembelajaran yang telah disiapkan. Dan peserta didik mampu memahami isi dari bahan ajar dan mengaitkannya dengan video yang telah ditayangkan oleh peneliti. Serta peserta didik aktif bertanya kepada peneliti terkait contoh lain penerapan dan pelanggaran norma yang tidak peserta didik temukan di video pembelajaran dan bahan ajar yang disiapkan.

Pada pelaksanaan *treatment* kedua diketahui peserta didik aktif bermain bermain bentengan. Hal tersebut karena penggunaan permainan bentengan dalam pembelajaran menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa menunjukkan peningkatan motivasi untuk terlibat ketika pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak terlalu menegangkan, dan menghadirkan tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka. Hal ini memfasilitasi peningkatan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Permainan penguatan yang dikembangkan secara edukatif memungkinkan siswa memahami pentingnya standar dalam konteks kehidupan sehari-hari. Simulasi bermain peran dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang pentingnya toleransi, perhatian, dan kepatuhan terhadap peraturan. Hal ini menjadikan pengalaman belajar lebih kontekstual, nyata, dan relevan.

Berdasarkan hasil pelaksanaan *treatment* satu dan *treatment* kedua yang melibatkan siswa kelas V di SDN Cemengbakalan 1 mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dalam pendekatan GBL menghasilkan peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Aspek persaingan yang sehat dalam kegiatan tersebut mendorong siswa untuk memahami materi dan menjawab pertanyaan dengan tepat. Paradigma pembelajaran kooperatif TGT sangat relevan dengan pendekatan GBL. Strategi ini melibatkan peserta didik yang diorganisasikan ke dalam kelompok-kelompok kecil yang beragam untuk berkolaborasi dan berkompetisi dalam turnamen akademik. Prinsip ini sejalan dengan esensi GBL, yaitu menjadikan pembelajaran lebih menarik, menantang, dan interaktif melalui unsur permainan..

Aktivitas bermain melibatkan unsur visual, kinestetik, dan afektif secara bersama-sama, sehingga informasi lebih mudah diserap dan diingat oleh peserta didik. Materi yang disampaikan melalui permainan lebih melekat dalam ingatan jangka panjang peserta didik dibandingkan metode ceramah. Permainan yang bersifat kelompok mendorong

kerja sama, komunikasi, dan pengambilan keputusan bersama. Nilai-nilai seperti gotong royong, saling menghargai, dan keadilan dapat dibentuk secara alami selama permainan berlangsung. GBL secara nyata mendukung hal tersebut dengan menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya mengajarkan apa itu nilai-nilai Pancasila, tetapi juga bagaimana menerapkannya dalam tindakan nyata, baik melalui simulasi, permainan peran, atau tantangan kelompok.

Selama penerapan GBL dalam proses pendidikan, berbagai tantangan muncul yang memengaruhi efektivitas metode GBL dalam kurikulum Pendidikan Pancasila kelas V di SDN Cemengbakalan 1. Tantangan tersebut adalah tidak semua siswa bereaksi secara seragam terhadap GBL. Peserta didik dengan gaya belajar kinestetik atau visual biasanya menunjukkan keterlibatan yang lebih besar, sementara mereka yang lebih menyukai metode tradisional seringkali menunjukkan sikap pasif.

Hasil *Uji Paired Sample Test* menunjukkan bahwa pendekatan GBL memberikan dampak positif dan substansial terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Cemengbakalan 1. Setelah penerapan terapi yang dilakukan oleh peneliti, rata-rata kinerja siswa melebihi KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Hal ini sejalan dengan penelitian (Purnama dkk., 2023) yang menunjukkan bahwa penerapan Metode Game Based Learning (GBL) memengaruhi hasil belajar dalam Sains Energi Alternatif di SD Negeri 2 Lahat (Anita & Ariani, 2024) penerapan pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan fisika memengaruhi secara positif keterlibatan siswa dan kinerja akademik. Menurut (Ananda dkk, 2024) menegaskan bahwa penggunaan pendekatan GBL secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

Hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa penerapan metode (GBL) secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Secara praktis, pendidik dapat menggunakan metode GBL sebagai salah satu strategi pembelajaran alternatif yang menarik dan interaktif. Penerapan GBL dapat membantu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman materi pelajaran. Serta penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa peserta didik membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif. Metode GBL menunjukkan relevansi yang kuat terhadap pembelajaran aktif. Hasil penelitian ini juga menambah wawasan bagi pengembangan teori pembelajaran modern.

## KESIMPULAN

Temuan dan pembahasan menunjukkan bahwa penerapan GBL berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di SDN Cemengbakalan 1. Dengan demikian, metode pembelajaran GBL merupakan pendekatan pedagogis yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan relevan dalam membangun prinsip-prinsip Pendidikan Pancasila.

Terkait Variasi permainan yang digunakan dalam penelitian cenderung terbatas pada satu jenis saja, sehingga belum sepenuhnya merepresentasikan potensi metode GBL

secara menyeluruh. Dan di sisi lain, penerapan GBL sangat bergantung pada ketersediaan fasilitas sekolah. Sehingga perlu adanya eksplorasi jenis game yang lebih beragam seperti *game* simulasi, *game* petualangan, dan *augmented reality* yang dapat disesuaikan dengan fasilitas dan keadaan sekolah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, K. T., Islam, U., & Abdurrahman, N. K. H. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa MAN 1 Brebes. *Prosiding Santika*, 4, 366–373.
- Kholis, M. N., RulAdib, A. (2021). *Metode Pembelajaran Kitab Kuning Di Pondok Pesantren*. 7(01), 232–246.
- Anaitulloh, S., Ardika, D., & Farid, M. (2021). *Play therapy dengan permainan tradisional “ bentengan ” efektif meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa saat pandemi Covid-19*. 5(1), 40–47. <https://doi.org/10.26539/terapeutik.51607>
- Ananda, K. T., Islam, U., & Abdurrahman, N. K. H. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa MAN 1 Brebes. *Prosiding Santika*, 4, 366–373.
- Anita, G., & Ariani, T. (2024). *Pengaruh Game Based Learning terhadap Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa: Education and Learning Journal*. 3(September), 21–26.
- Antari, luh P. S., & Liska, L. De. (2020). Implementasi Nilai Nilai Pancasila Dalam Penguatan Karakter Bangsa. *Widyadari*, 21(2), 676–687. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4049444>
- Antika, S., Lasari, Y. L., & Gustina, G. (2023). Dampak Perilaku Disruptif Siswa terhadap Kekondusifan Kelas IV Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 25–33. <https://doi.org/10.59632/sjpp.v1i1.12>
- Asrul, Saragih, A. H., & Mukhtar. (2022). *Evaluasi Pembelajaran*.
- Didik, P. (2022). *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil belajar Peserta Didik*. 378–387.
- Fajri, Z., & Aini, Q. (2023). *Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Tradisional “ Bentengan ” Pada Anak Usia Dini Di Tk Dharma Wanita Insani Probolinggo*. 9(1), 468–479. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4634/http>
- Guvercin, M. (2024). *Game-Based Learning: Metode Pembelajaran yang Menyenangkan*. <https://www.sampoernaacademy.sch.id/news/game-based-learning-metode-pembelajaran-yang-menyenangkan>
- Hannawita, E., Sembiring, B., & Listiani, T. (2023). *Game Based Learning Berbantuan Kahoot ! Dalam Mendorong Keaktifan*. 06(01).
- Kholis, M. N., Rulviana, V., & Maruti, E. S. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Game Based Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Kota Madiun. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5.
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). *Peran pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter*. 5(1), 25–32. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>

- Lismayana, P. P., Qathrunnada, S., Nazhifah, R., & ... (2024). Implementasi Permainan Tradisional Lompat Karet Pada Pelajaran PKN. *Innovative: Journal Of ...*, 4, 3704–3715. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/13505>
- Murtadlo, A., & Aqib, Z. (2022). *Ensiklopedia Metode Pembelajaran Inovatif* (A. R. P. Utami (ed.)).
- Muslihin, H. Y., Loita, A., & Nurjanah, D. S. (2022). Instrumen Penelitian Tindakan Kelas untuk Peningkatan Motorik Halus Anak. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 99–106. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51341>
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1–7.
- Pendidikan, K., Teknologi, D. A. N., Standar, B., & Pendidikan, D. A. N. A. (2024). *Surat Keputusan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan* (Issue 021).
- Purnama, A. V., Gotong, J. L. L., Seberang, K., li, U., & Palembang, K. (2023). *Pengaruh Metode Game Based Learning ( GBL ) Terhadap Hasil Belajar IPA Energi Alternatif di SD Negeri 02 Lahat*. 3, 9040–9050.
- Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri. (2024). Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif Pada Tes Objektif. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(4), 86–96. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2159>
- Qowim, A. N. (2020). *Metode Pendidikan Islam Perspektif Al- Qur ' an*. 3(01), 35–58.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Semina Nasional Pendidikan Dasar, November*, 289–302.
- Rosarian, A. W., Putri, K., & Dirgantoro, S. (2020). *Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [ Teacher 's Eforts In Building Student Interaction Using A Game Based Learning Method ]*. 3(2), 146–163.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); 4th ed.). Alfabeta.
- Sundayana, R. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan* (Keempat). Alfabeta.
- Suwiriyanti, N. M. (2024). *Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Ular Tangga Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti Kelas VIII Smp Negeri 4 Sukasada*. 8, 169–177.
- Taufik, A. (2019). Analisis karakteristik Peserta Didik. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbe.co.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_Sistem\\_Pembetulan\\_Terpusat\\_Strategi\\_Melestari](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbe.co.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari)
- Wirabumi, R., Pascasarjana, S., Ibn, U., & Bogor, K. (2020). Metode Pembelajaran Ceramah. *Annual Conference on Islamic Education And Thought, I(I)*, 105–113.
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1),

- 615–630. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>
- viana, V., & Maruti, E. S. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Game Based Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Kota Madiun. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5.
- Purnama, A. V., Gotong, J. L. L., Seberang, K., Ii, U., & Palembang, K. (2023). *Pengaruh Metode Game Based Learning ( GBL ) Terhadap Hasil Belajar IPA Energi Alternatif di SD Negeri 02 Lahat*. 3, 9040–9050.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); 4th ed.). Alfabeta.
- Taufik, A. (2019). Analisis karakteristik Peserta Didik. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. [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\\_Pembetulan\\_Terpusat\\_Strategi\\_Melestari](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_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari)