



Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Game Based Learning (GBL)* Pada Murid Kelas II-B

Wawan Setiawan^{1*}, Animar Fauziah², Esa Yulimarta³

^{*1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widyaswara Indonesia, Indonesia

^{1*}wawan240802@gmail.com, ²animarfauziah34@gmail.com, ³esayulimarta21@gmail.com,

Corresponding Author

Nama Penulis : Wawan Setiawan

E-mail : wawan240802@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas II-B SDN 05 Pasar Muara Labuh Kabupaten Solok Selatan. Solusi dari pemecahan masalah tersebut adalah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)*. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini murid kelas II-B SDN 05 Pasar Muara Labuh Kabupaten Solok Selatan pada semester II tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 28 orang. Penelitian ini dilakukan selama II siklus, masing-masing siklus 2 pertemuan, yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian siklus I terdapat peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Siklus I persentase ketuntasan hasil belajar, yaitu 67,86% meningkat pada siklus II menjadi 83,92%. Proses aktivitas guru persentase siklus I, yaitu 77,77% meningkat pada siklus II menjadi 93,65%. Aktivitas murid persentase siklus I, yaitu 76,19% meningkat pada siklus II menjadi 91,27%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas II-B SDN 05 Pasar Muara Labuh Kabupaten Solok Selatan.

Kata Kunci: Pendidikan Pancasila; Model Pembelajaran; *Game Based Learning*; Hasil belajar

Abstract

This study was motivated by the low learning outcomes in Pancasila Education among Class II-B students at SDN 05 Pasar Muara Labuh, Solok Selatan Regency. The proposed solution to address this problem was the implementation of the Game Based Learning (GBL) model. The purpose of this study was to describe the improvement in the quality of the learning process and learning outcomes. This research employed a Classroom Action Research (CAR) design. The subjects of this study were 28 students of Class II-B at SDN 05 Pasar Muara Labuh, Solok Selatan Regency, during the second semester of the 2025/2026 academic year. The research was conducted in two cycles, with each cycle consisting of two meetings and involving the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The results of the study showed an improvement in Pancasila Education learning outcomes. In Cycle I, the percentage of students achieving learning mastery was 67.86%, which increased to 83.92% in Cycle II. Teacher activity also improved, with the percentage increasing from 77.77% in Cycle I to 93.65% in Cycle II. Student activity increased from 76.19% in Cycle I to 91.27% in Cycle II. Based on these findings, it can be concluded that the Game Based Learning (GBL) model can improve both the learning process and learning outcomes in Pancasila Education among Class II-B students at SDN 05 Pasar Muara Labuh, Solok Selatan Regency.

Keywords: Pancasila Education; Learning Model; *Game Based Learning*; Learning Outcomes

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Sejalan dengan itu, menurut (Hidayati et al., 2024) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan proses transformasi individu melalui kegiatan pembelajaran yang didapat dari hasil belajar. Dengan demikian, pendidikan berperan penting dalam membentuk individu yang mampu mengembangkan potensi diri serta beradaptasi dengan tuntutan kehidupan bermasyarakat.

Selanjutnya, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 dalam (Salsabila et al., 2021) pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, maka diperlukannya sebuah rambu dalam pelaksanaan pendidikan yang disebut sebagai kurikulum. Menurut (Pertwi et al., 2023) Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar murid memiliki waktu yang cukup untuk lebih memahami konsep dan menguatkan kompetensi. Sementara itu, (Natsir, 2025) mengatakan bahwa Kurikulum Merdeka dengan pendekatan pembelajaran mendalam berfokus pada pengembangan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama, dimana pengembangan karakter murid juga merupakan bagian dari proses pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang terdapat pada Kurikulum Merdeka yaitu Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan awal dengan guru kelas II-B SDN 05 Pasar Muara Labuh dengan Ibu Nila Nurningsih, S.Pd. pada tanggal 15 Oktober 2025 dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, yakni sebagai berikut. *Pertama*, rendahnya pemahaman konsep nilai-nilai Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila murid. *Kedua*, suasana pengajaran yang hanya terfokus pada penjelasan guru (*teacher-centered*). *Ketiga*, media pembelajaran kurang menarik dan tidak bervariasi. *Keempat*, rendahnya motivasi dan minat belajar murid, hal ini dibuktikan dengan kurangnya partisipasi aktif murid dalam pembelajaran, murid sering izin keluar masuk dan tidak mau menyimak materi yang disampaikan guru.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakter Pendidikan Pancasila serta yang ingin peneliti terapkan, yakni model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)*. Menurut (Fatimah, 2024) model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai sintaks pembelajaran. Dalam model pembelajaran ini murid tentunya akan memiliki pengalaman bermain *game* dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan dapat mempermudah pemahaman mereka dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* juga dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan keaktifan murid selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut Rusman (2014) dalam (Wiseza et al., 2023) menyatakan bahwa tujuan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* selain untuk membelajarkan murid, permainan juga dapat digunakan untuk memperoleh beragam informasi, seperti: fakta, prinsip, proses, struktur, dan sistem yang dinamis; kemampuan dalam memecahkan masalah, pengambilan keputusan, kemampuan kerja sama, kemampuan insidental, bagaimana siswa bekerja sama dan aturan-aturan yang harus ditaati disiplin murid. Terdapat lima langkah model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* menurut (Septianing et al., 2024) sebagai berikut. (a) Sesi persiapan dan memilih *game* sesuai topik. (b) Menjelaskan konsep dari topik pembelajaran yang akan disampaikan. (c) Sesi bermain. (d) Merangkum pengetahuan. (e) Sesi evaluasi.

Penelitian menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* telah dilakukan oleh beberapa orang sebelumnya. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Fatimah, 2024) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Pola Hidup Gotong Royong melalui Metode *Game Based Learning* di Kelas 4 MI Sirajut Thalibin Racek Tiris Probolinggo". Berdasarkan data, hasil penelitian, dan pembahasan tentang upaya yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* dapat meningkatkan hasil belajar murid kelas 4 MI Sirajut Thalibin Racek Tiris Probolinggo. Tujuan dari penelitian ini adalah

untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) pada murid kelas II-B SDN 05 Pasar Muara Labuh Kabupaten Solok Selatan.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut (Arikunto, 2019) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 (genap) tahun ajaran 2025/2026 di kelas II-B SDN 05 Pasar Muara Labuh, Kecamatan Sungai Pagu, Kabupaten Solok Selatan. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 10 s.d 17 April 2026. Subjek penelitian ini adalah murid kelas II-B SDN 05 Pasar Muara Labuh dengan jumlah murid sebanyak 28 orang yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 13 orang perempuan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes dalam bentuk pilihan ganda untuk mengukur penguasaan materi, lembar pengamatan guru untuk menilai aktivitas guru dalam proses pembelajaran, lembar pengamatan murid untuk mengukur keterlibatan murid dalam pembelajaran, lembar wawancara untuk memperoleh data awal, dan dokumentasi berupa foto dan video kegiatan pembelajaran. Data dikumpulkan menggunakan beberapa teknik, yaitu teknik tes untuk mengukur hasil belajar murid. Teknik pengamatan untuk menilai aktivitas guru dan murid. Teknik wawancara untuk mengumpulkan data awal. Dokumentasi untuk merekam kegiatan pembelajaran sebagai bukti pendukung. Indikator keberhasilan dapat dilihat dari hasil nilai tes pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. (Purnama et al, 2020) mengatakan bahwa proses pembelajaran dikatakan berhasil jika yang telah direncanakan terlaksana 75%-100% disetiap siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kondisi Awal

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru dan pengamatan pembelajaran murid pada tanggal 15 Oktober 2025 di kelas II-B SDN 05 Pasar Muara Labuh, hasil belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah. Terdapat 15 murid tuntas dengan persentase ketuntasan 53,57% dan 13 murid belum tuntas dengan persentase 46,43%.

2. Siklus I

Pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga diperlukannya perbaikan untuk dilakukan pada siklus berikutnya. Hasil data menunjukkan bahwa hasil belajar murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II-B SDN 05 Pasar Muara Labuh belum memenuhi KKTP dan belum mencapai indikator keberhasilan.

Murid belum dapat memenuhi KKTP disebabkan pada saat proses pembelajaran berlangsung murid belum aktif serta belum memahami penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). Hal ini dilihat dari sikap murid, yakni masih terdapat murid yang kurang mau bekerja sama dengan kelompoknya saat mengerjakan LKM. Selain itu, pendekatan guru yang masih kurang menyebabkan murid kurang bersemangat dan percaya diri dalam proses pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar.

3. Siklus II

Secara keseluruhan pelaksanaan siklus II penelitian telah menunjukkan perbaikan dibandingkan pelaksanaan siklus I. Data hasil belajar murid yang telah dikumpulkan dari kedua siklus tersebut juga mengalami peningkatan. Oleh karena itu, penelitian dihentikan pada siklus II pertemuan 2. Gambaran yang diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran oleh peneliti sudah baik dari sebelumnya dikarenakan peneliti membimbing murid dengan baik dalam pengerjaan LKM. Selain itu, peneliti memberikan *reward* berupa permen, melakukan pendekatan, dan membimbing murid dengan baik.

Pembahasan

1. Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Murid pada Siklus I dan II

Adapun persentase hasil belajar murid pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

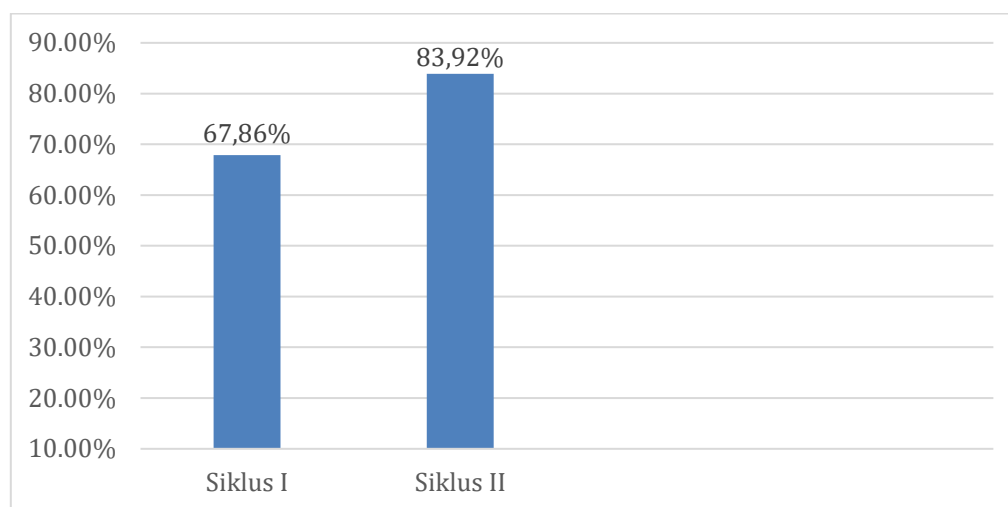
Tabel 1.

Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila
Murid Kelas II-B SDN 05 Pasar Muara Labuh
Menggunakan Model Pembelajaran *Game Learning (GBL)* Siklus I dan II

No	Kode Murid	KKTP	Siklus I		Siklus II		Ket.
			P1	P2	P1	P2	
1.	AA	75	80	80	100	100	Meningkat
2.	AJ		60	80	80	100	Meningkat
3.	AR		80	80	100	100	Meningkat
4.	ARV		100	100	100	100	Tetap
5.	AH		60	60	60	40	Menurun
6.	A		60	60	60	80	Meningkat
7.	BP		80	80	80	100	Meningkat
8.	CJ		80	80	100	100	Meningkat
9.	DPR		80	80	100	100	Meningkat
10.	FA		80	80	80	100	Meningkat
11.	FS		60	80	80	80	Meningkat
12.	FAR		80	100	80	80	Menurun
13.	GI		80	80	80	100	Meningkat
14.	LH		80	100	100	100	Meningkat
15.	LI		80	100	80	100	Meningkat
16.	MS		80	80	80	80	Tetap
17.	MFA		60	60	80	100	Meningkat
18.	MFM		80	80	80	100	Meningkat
19.	MSA		60	60	40	60	Meningkat
20.	NKA		80	100	100	100	Meningkat
21.	PAR		80	80	80	80	Tetap
22.	QAN		60	60	80	80	Meningkat
23.	RFM		80	80	80	100	Meningkat
24.	SIB		80	80	80	80	Tetap
25.	ZT		60	60	80	100	Meningkat
26.	KA		80	100	100	80	Menurun
27.	GK		40	60	60	60	Meningkat
28.	R		60	40	60	40	Menurun
Jumlah			2.040	2.180	2.280	2.440	
Persentase Tuntas			64,29%	71,43%	82,14%	85,71%	
			67,86%		83,92%		
Persentase Belum Tuntas			35,71%	28,57%	17,86%	14,29%	
			32,14%		16,08%		

Berdasarkan tabel 1 di atas, pada siklus I pertemuan 1 persentase ketuntasan 64,29% dan pertemuan 2, yaitu 71,43%. Jadi, persentase ketuntasan hasil belajar murid pada siklus I yakni 67,86%. Kemudian, pada siklus II pertemuan 1 persentase ketuntasan 82,14% dan pertemuan 2, yaitu 85,71%. Jadi, persentase ketuntasan hasil belajar murid pada siklus II, yaitu 83,92%. Dapat dikatakan bahwa

ketuntasan hasil belajar murid telah mencapai indikator keberhasilan, yakni mencapai KKTP 75 dan persentase ketuntasan melebihi 75%. Perbandingan peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar murid dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1.

Peningkatan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila
Murid Kelas II-B SDN 05 Pasar Muara Labuh
Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* Siklus I dan II

Berdasarkan pemaparan di atas, diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* dapat meningkatkan hasil belajar murid. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Salsabila Na'im dan Sri Utaminingsih (2025) dengan judul penelitian "Penerapan Metode *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN 1 Bakalan Krapyak". Penelitian yang dilakukan oleh Salsabila Na'im dan Sri Utaminingsih sejumlah 2 siklus. Hasil belajar yang diperoleh dari siklus I, yaitu nilai rata-rata kelas meningkat dengan persentase 65%. Selanjutnya pada siklus II rata-rata kelas meningkat menjadi 85% yang mana nilai tersebut telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

2. Peningkatan Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Murid pada Siklus I dan II

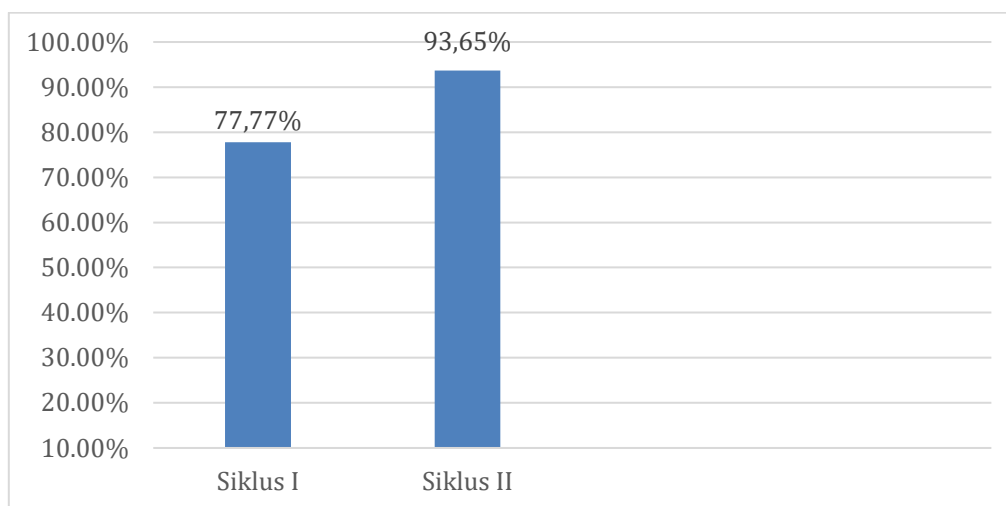
Peningkatan hasil pengamatan aktivitas guru dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2.

Peningkatan Hasil Pengamatan Aktivitas Guru
Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* Siklus I dan II

Aktivitas	Siklus	Pertemuan		Persentase Keseluruhan
		1	2	
Guru	Siklus I	73,01%	82,54%	77,77%
	Siklus II	90,48%	96,82%	93,65%

Berdasarkan tabel 2 di atas, persentase keseluruhan aspek guru dari siklus I pertemuan 1 dan 2, yaitu 77,77% dan meningkat pada siklus II pertemuan 1 dan 2 menjadi 93,65%. Agar lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini.

**Gambar 2.**

Peningkatan Hasil Pengamatan Aktivitas Guru
Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* Siklus I dan II

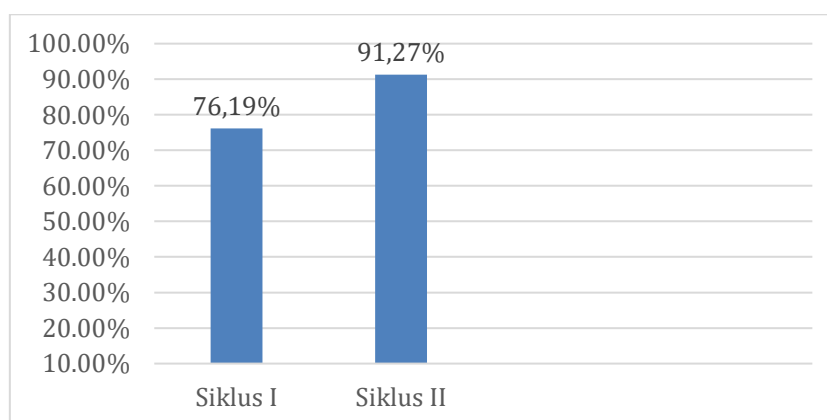
Hasil pengamatan aktivitas murid juga mengalami peningkatan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)*. Peningkatan hasil pengamatan aktivitas murid dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3.

Peningkatan Hasil Pengamatan Aktivitas Murid
Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* Siklus I dan II

Aktivitas	Siklus	Pertemuan		Persentase Keseluruhan
		1	2	
Murid	Siklus I	69,84%	82,54%	76,19%
	Siklus II	87,30%	95,24%	91,27%

Berdasarkan tabel 3 di atas, persentase keseluruhan aspek murid dari siklus I pertemuan 1 dan 2, yaitu 76,19% dan meningkat pada siklus II pertemuan 1 dan 2 menjadi 91,27%. Agar lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3 berikut ini.

**Gambar 3.**

Peningkatan Hasil Pengamatan Aktivitas Murid
Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* Siklus I dan II

Berdasarkan pemaparan hasil pengamatan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* merupakan model yang tepat digunakan untuk meningkatkan aktivitas guru dan murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II-B SDN 05 Pasar Muara Labuh Kabupaten Solok Selatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang sudah dilakukan selama dua minggu, bahwa pada penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila murid kelas II-B SDN 05 Pasar Muara Labuh Kabupaten Solok Selatan. Terjadi peningkatan hasil belajar murid dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar Pendidikan Pancasila murid 67,86% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 83,92%. Pada pengamatan aktivitas guru dan aktivitas murid juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I aktivitas guru dengan persentase 77,77% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 93,65%. Pada siklus I aktivitas murid dengan persentase 76,19%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 91,27%. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* yang dilaksanakan di kelas II-B SDN 05 Pasar Muara Labuh telah berhasil dengan baik. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* juga meningkatkan partisipasi aktif murid dalam proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Fatimah, N. (2024). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi pola hidup gotong royong melalui metode game based learning di kelas 4 MI Sirajut Thalibin Racek Tiris Probolinggo. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 287-295.
- Hidayati, N. F., dkk. (2024). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila siswa kelas IV B SDN Pakis 1 Surabaya. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(4), 70-79.
- Na'im, S., & Utaminingsih, S. (2025). Penerapan Metode Game Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V. *Tunas Nusantara*, 7(1), 37-50.
- Natsir, S. R. (2025). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar: Studi deskriptif pendekatan deep learning dalam kerangka kurikulum merdeka belajar. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 4(9), 7263-7274.
- Pertiwi, P. D. (2023). Analisis kesiapan guru matematika dalam implementasi kurikulum merdeka. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*.
- Purnama, S., dkk. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Salsabila, S. R., dkk. (2021). Peranan perilaku cinta tanah air melalui pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7791-7800.
- Septianing, Isti, dkk. (2024). Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4 (1), 94-103.
- Wiseza, F. C., dkk. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS. *Nur El-Islam: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 124-138.