

## **EFEKTIVITAS GAME-BASED LEARNING BERBANTUAN TEKA-TEKI SILANG PADA HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA**

Laela Abidatul Itriani<sup>1</sup>, Edy Herianto<sup>2</sup>, Sawaludin<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>Universitas Mataram

[trianiobosh15@gmail.com](mailto:trianiobosh15@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the effectiveness of a Game-Based Learning model assisted by crossword puzzles (GBL–TTS) in improving students' learning outcomes in Pancasila Education. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. The participants were divided into two groups: an experimental group that received instruction using the GBL–TTS model and a control group that was taught through conventional instructional methods. Data were collected through learning outcome tests and analyzed using prerequisite statistical tests followed by Analysis of Covariance (ANCOVA). The results revealed a statistically significant difference in learning outcomes between the experimental and control groups, with a significance value of  $p < 0.001$ . These findings indicate that the implementation of GBL–TTS is effective in enhancing students' learning outcomes in Pancasila Education. The integration of game elements and crossword puzzle media promotes more interactive learning, increases student engagement, and strengthens students' mastery of basic concepts. Therefore, game-based instructional media grounded in Game-Based Learning principles can serve as a strategic alternative for developing innovative and meaningful Pancasila Education learning practices.*

*Keywords: Game-Based Learning, crossword puzzles, learning outcomes*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model Game-Based Learning berbantuan media teka-teki silang (GBL–TTS) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimental melalui model nonequivalent control group design. Subjek penelitian terdiri atas dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan GBL–TTS dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dianalisis menggunakan uji prasyarat statistik serta Analisis Kovarian (ANCOVA). Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan nilai signifikansi  $p < 0,001$ . Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan GBL–TTS efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Integrasi unsur permainan dan media teka-teki silang mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memperkuat penguasaan konsep dasar. Dengan demikian, pemanfaatan media permainan edukatif berbasis prinsip Game-

Based Learning dapat menjadi alternatif strategis dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang inovatif dan bermakna.

Kata Kunci: Game-Based Learning, teka-teki silang, hasil belajar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk individu yang berkarakter, berpengetahuan, dan mampu beradaptasi dengan dinamika perkembangan zaman. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab sebagai warga negara yang demokratis. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, menuntut inovasi pembelajaran yang melampaui hafalan fakta guna mengasah kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta komunikatif demi menciptakan pengalaman belajar aktif, bermakna, dan menyenangkan.

Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran strategis memiliki peran penting dalam membentuk karakter kebangsaan, sikap toleransi,

serta tanggung jawab sosial peserta didik. Namun, praktik pembelajaran di sekolah masih menunjukkan kecenderungan penggunaan metode konvensional yang berpusat pada guru, seperti ceramah dan hafalan, sehingga berdampak pada rendahnya minat dan partisipasi siswa. Kondisi ini menyebabkan peserta didik memandang Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran yang kaku dan kurang relevan dengan kehidupan nyata. Dampak lanjutan dari kondisi tersebut adalah rendahnya hasil belajar siswa, sebagaimana ditegaskan oleh (Hasanah *et al.*, 2024) bahwa guru perlu mengimplementasikan metode pembelajaran yang menarik dan rekreatif untuk membangkitkan minat belajar serta memfasilitasi pemahaman materi secara optimal. Sari *et al.*, (2024) juga menegaskan bahwa partisipasi aktif siswa dalam proses belajar dapat ditingkatkan melalui pengembangan pembelajaran yang didasarkan pada ide-ide menarik.

Salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang dinilai efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah *Game-Based Learning* (GBL). Winatha *et al.*, (2020) menyatakan bahwa GBL merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan. Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung (*experiential learning*), sehingga mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam proses berpikir, pemecahan masalah, dan penguatan konsep (Astika *et al.*, 2023). Sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) mampu meningkatkan keterlibatan belajar serta memperkuat penguasaan konsep secara bermakna (Herianto, 2020; Herianto *et al.*, 2022).

Dalam implementasinya, GBL dapat dipadukan dengan berbagai media permainan edukatif yang sederhana namun efektif, salah satunya adalah media teka-teki silang. Media ini mendorong siswa untuk melakukan proses asosiasi,

penalaran, serta *recall* konsep secara berulang. Wati *et al.*, (2025) menjelaskan bahwa teka-teki silang mampu meningkatkan retensi memori siswa terhadap istilah dan konsep penting karena menuntut keterlibatan kognitif yang aktif. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, media teka-teki silang dapat dimanfaatkan untuk memperkuat pemahaman nilai-nilai dasar Pancasila, kewarganegaraan, dan konsep normatif lainnya secara lebih menarik dan tidak monoton.

Berbagai penelitian terdahulu memperkuat efektivitas pembelajaran inovatif berbasis aktivitas dan HOTS. Dhani *et al.*, (2025) menemukan bahwa penerapan *Game-Based Learning* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa melalui tantangan serta umpan balik yang bersifat langsung. Penelitian Widyaningsih *et al.*, (2021) juga menunjukkan bahwa media permainan edukatif, seperti *word search puzzle*, dapat meningkatkan pemahaman konsep Pendidikan Pancasila serta kemampuan mengingat materi. Sejalan dengan temuan tersebut, Herianto dan kolega menegaskan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas, portofolio, dan HOTS mampu meningkatkan kualitas

proses dan hasil belajar karena mendorong keterlibatan aktif serta penguatan berpikir tingkat tinggi.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada pengembangan pembelajaran berbasis portofolio, *self-regulated learning*, e-learning, atau *blended learning*, dengan subjek mahasiswa, guru, atau calon pendidik (Herianto et al., 2024). Pemanfaatan *Game-Based Learning* berbantuan media teka-teki silang dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah menengah pertama masih relatif terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu dikaji secara empiris. Oleh karena itu, kajian yang berfokus pada integrasi GBL dan media teka-teki silang dalam konteks SMP menjadi relevan untuk dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah, ditemukan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila masih berada di bawah standar ketuntasan minimal. Kondisi tersebut juga disertai dengan rendahnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Guru cenderung menggunakan metode konvensional tanpa dukungan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta

didik. Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperbaiki capaian hasil belajar.

Bertolak dari kondisi tersebut, penelitian ini menawarkan penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media teka-teki silang (GBL–TTS) sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif dalam Pendidikan Pancasila. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi GBL dengan media teka-teki silang sebagai permainan edukatif terstruktur, yang berbeda dari penelitian sebelumnya yang lebih menekankan pada portofolio, *self-regulated learning*, atau teknologi pembelajaran formal. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris efektivitas penerapan model GBL–TTS terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila serta memperluas peta riset pembelajaran inovatif berbasis

aktivitas di jenjang pendidikan menengah.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-eksperimental karena peneliti tidak memungkinkan melakukan pengacakan subjek secara penuh. Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest dan posttest untuk mengukur perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Desain ini dipilih untuk menguji efektivitas model pembelajaran dalam konteks kelas yang nyata sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2019).

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Mataram. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan kesetaraan kemampuan akademik antar kelas berdasarkan informasi guru mata pelajaran. Berdasarkan pertimbangan tersebut, ditetapkan dua kelas sebagai sampel penelitian dengan

jumlah keseluruhan 82 siswa. Sampel penelitian terdiri atas 41 siswa pada kelompok eksperimen dan 41 siswa pada kelompok kontrol.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 7 Mataram pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pelaksanaan penelitian berlangsung dari bulan Agustus hingga November 2025 yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan perlakuan, pengumpulan data, serta analisis data. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Game-Based Learning* berbantuan media teka-teki silang (GBL-TTS). Sementara itu, kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas belajar siswa. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah perlakuan dalam bentuk soal pilihan ganda. Validitas diukur melalui korelasi *Product Moment* dengan taraf signifikansi 5%, sementara reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*. Hasil uji menunjukkan nilai 0,738, melampaui ambang 0,70, sehingga

instrumen memiliki konsistensi internal yang baik. Dengan demikian, instrumen tersebut dinyatakan layak untuk mengumpulkan data secara konsisten pada kelompok eksperimen maupun kontrol.

Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial melalui bantuan SPSS untuk menyajikan rata-rata serta deviasi standar. Setelah memenuhi prasyarat uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dan homogenitas *Levene's Test*, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Analisis Kovarian (ANCOVA)*. Prosedur ini menempatkan nilai *pretest* sebagai kovariat pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Quasi-experimental design* dengan rancangan *nonequivalent control group design* pada siswa kelas VII SMPN 7 Mataram. Kelas eksperimen menerapkan model GBL-TTS, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Sebelum pengambilan data, instrumen *pretest* dan *posttest* diuji coba di luar sampel untuk menjamin

kualitas psikometri yang memadai, meliputi validitas, reliabilitas, daya beda, serta tingkat kesukaran, sehingga instrumen layak digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa secara akurat.

### **Uji Validitas**

Pengujian validitas bertujuan menentukan seberapa akurat instrumen mengukur konsep atau variable yang ingin diukur. Hasil uji coba menunjukkan bahwa instrument soal hasil belajar yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas konstruk. Dari total butir soal yang diujikan (50 butir), sebanyak 35 butir soal yang menunjukkan koefisien kerolasi  $r_{hitung}$  yang lebih besar dari  $r_{tabel}$  (0,212) dengan tingkat signifikansi yang memadai, dan 15 butir soal dinyatakan tidak valid.

**Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Hasil Belajar**

Kriteria Item Soal	Jumlah Butir Soal	Persentase
Valid	35	75%
Tidak Valid	15	15%
Total	50	100%

Berdasarkan tabel hasil uji validitas instrument tes hasil belajar diatas membuktikan bahwa setiap butir soal telah secara konsisten dan

akurat mengukur aspek penguasaan materi Pendidikan Pancasila yang ditargetkan, sehingga seluruh butir soal yang dinyatakan valid layak untuk diikutsertakan dalam pengujian hipotesis akhir.

### Uji Realibilitas

Realibilitas instrument mengacu pada konsistensi dan kestabilan pengukuran jika instrument diujikan kembali. Setelah butir-butir soal yang tidak valid dieliminasi, uji realibilitas dilakukan pada sisa butir soal yang valid (35 butir). Berdasarkan perhitungan melalui rumus Cronbach Alpha, diperoleh koefisien realibilitas sebesar 0,738

**Tabel 2. Hasil Uji Realibilitas Instrumen Hasil Belajar**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.738	50

Berdasarkan tabel hasil uji realibilitas instrument hasil belajar menunjukkan angka koefisien suatu instrument dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach Alpha* >0,70 dan hasil perhitungan menunjukkan bahwa 0,738>0,70. Hal ini secara meyakinkan mengkonfirmasi bahwa instrumen hasil belajar yang

digunakan memiliki tingkat stabilitas dan konsistensi internal yang tinggi.

### Uji Daya Beda

Daya beda butir soal adalah kemampuan instrumen untuk mengklasifikasikan siswa kelompok atas (menguasai materi) dengan kelompok bawah (kurang menguasai materi). Hasil uji coba kedua mengindikasikan bahwa mayoritas item tes memperlihatkan daya beda yang baik atau cukup.

**Tabel 3. Hasil Uji Daya Beda Instrumen Hasil Belajar**

Daya Beda	Jumlah Soal	Persentase
0,00 – 0,20	Jelek 8	16%
0,20 – 0,40	Cukup 11	22%
0,40 – 0,70	Baik 16	32%
0,70 – 1,00	Baik sekali 14	28%

Berdasarkan tabel hasil uji daya beda instrument hasil belajar diatas menunjukkan bahwa terdapat 8 butir soal katagori jelek dengan persentase 16%, 11 butir soal katagori cukup dengan persentase 22%, 16 butir soal katagori baik dengan persentase 32%, dan 14 butir soal katagori baik sekali dengan persentase 28%.

### Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen tidak terlalu mudah atau terlalu sulit, sehingga mampu membedakan kemampuan siswa secara efektif. Analisis tingkat kesukaran menunjukkan bahwa mayoritas butir soal hasil belajar berada dalam kategori Sedang.

**Tabel 4. Hasil Uji Kesukaran Soal Instrumen Hasil Belajar**

Indeks Kesukaran		Jumlah Soal	Persentase
0,00 – 0,30	Sukar	14	28%
0,31 – 0,70	Sedang	24	48%
0,71 – 1,00	Mudah	12	24%

Berdasarkan tabel hasil uji realibilitas instrument hasil belajar diatas menunjukkan bahwa terdapat 14 butir soal katagori sukar dengan persentase 28%, 24 butir soal katagori sedang dengan persentase 48%, 12 butir soal katagori mudah dengan persentase 24%.

### Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan sebagai langkah awal dari uji prasyarat statistik untuk menentukan apakah distribusi data penelitian terkonfirmasi normal. Untuk kajian ini,

pengujian normalitas dilaksanakan memakai metode *Kolmogorov-Sminov* karena sampel yang digunakan (N = 41 per-kelompok) masih memenuhi persyaratan. Kriteria pengambilan keputusan untuk uji ini adalah data berdistribusi normal jika nilai *P* (probabilitas) hasil pengujian melebihi batas signifikansi  $\alpha = 0,05$  ( $sig > 0,05$ ). Adapun hasil uji normalitas pada data Pretest dan Posttest untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 5. Normalitas NGain Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelompok	Test of Normality						
	Kolmogorov-Sminov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			
	statisic	df	Sig	statisic	df	sig	
Hasil Pretest dan Posttest	Pretest eksperimen	.174	41	.003	.952	41	.081
	Posttest eksperimen	.174	41	.003	.952	41	.081
Pretest kontrol	Pretest kontrol	.084	41	.200	.982	41	.737
	Posttest kontrol	.200	41	<.01	.916	41	.005

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan normalitas *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen

(masing-masing sig = 0,081) serta data Pretest kelompok kontrol sig = 0,737) memiliki angka signifikansi yang lebih besar dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa ketiga sebaran data tersebut berdistribusi normal. Namun, data *posttest* kelompok kontrol menunjukkan angka signifikansi sebesar 0,005, yang berarti lebih kecil dari 0,05, sehingga data *posttest* kelompok kontrol tidak berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dilakukan untuk menentukan apakah varians antara kelompok eksperimen (GBL-TTS) dan kelompok kontrol (Konvensional) adalah setara (homogen) atau berbeda (heterogen). Pengujian homogenitas ini menggunakan uji *Levene* dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Kriteria pengambilan keputusan adalah: data dianggap homogen jika nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05 (sig > 0,05). Adapun hasil uji homogenitas varians pada nilai hasil belajar siswa disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 6. Homogenitas Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	sig
Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Based on Mean	956	1	81	331
	Based on Median	859	1	81	357
	Based on Median and with adjusted df	859	1	78.822	357
	Based on trimmed mean	918	1	81	341

Uji homogenitas varians dengan uji *Levene*, yang didasarkan pada *Mean*, menunjukkan nilai signifikansi (sig) sebesar 0,331. Mengingat nilai *P – value* tersebut lebih besar dari batas kritis  $\alpha = 0,05$  (sig > 0,05), maka dapat disimpulkan secara tegas bahwa varians hasil belajar antara kelompok eksperimen (GBL-TTS) dan kelompok kontrol (Konvensional) adalah homogen. Kondisi homogenitas varians ini telah terpenuhi, sehingga melengkapi prasyarat statistik untuk dilakukannya uji hipotesis komparatif menggunakan *Analisis Covarian (Ancova)*.

### Uji Hipotesis

Setelah asumsi prasyarat terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji statistik parametrik jenis *Analisis Covarian*. Uji ini bertujuan untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh kelompok eksperimen (GBL-TTS) dibandingkan kelompok kontrol (tradisional). Data menunjukkan bahwa nilai rata-rata eksperimen secara substansial secara signifikan melampaui hasil yang dicapai oleh kelas pembandingan.

**Tabel 7 Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

**Tests of Between-Subjects Effects**

Dependent Variable: Nilai Postes						
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	375.147 <sup>a</sup>	2	187.573	32.947	<,001	.452
Intercept	5320.150	1	5320.150	934.476	<,001	.921
PRETES	172.935	1	172.935	30.376	<,001	.275
KELAS	361.142	1	361.142	63.434	<,001	.442
Error	455.455	80	5.693			
Total	679988.000	83				
Corrected Total	830.602	82				

a. R Squared = .452 (Adjusted R Squared = .438)

Hasil analisis statistik komparatif menunjukkan diperolehnya nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar  $< 0,001$ . Angka ini, yang berada di bawah batas signifikansi kritis  $\alpha = 0,05$ , secara definitif menolak hipotesis nol ( $H_0$ ) dan pada saat yang sama, secara meyakinkan, menerima hipotesis alternatif ( $H_a$ ). Berdasarkan temuan ini, terdapat perbedaan yang sangat signifikan dalam peningkatan hasil belajar antara siswa dengan penerapan model pembelajaran GBL-TTS dan siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional. Implikasinya jelas, implementasi Model Pembelajaran GBL-TTS memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VII SMPN 7 Mataram.

### Pembahasan

Temuan statistik yang menunjukkan penerimaan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dengan nilai signifikansi  $P < 0,001$  merupakan titik fokus pembahasan ini, yang mana secara eksplisit mengukuhkan adanya pengaruh substansial implementasi Model Pembelajaran GBL-TTS terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Temuan ini

menegaskan bahwa peningkatan hasil belajar bukan sekadar dampak kebetulan statistik, melainkan hasil dari intervensi pembelajaran yang dirancang secara pedagogis. Pembelajaran berbasis aktivitas dan keterlibatan siswa telah lama diidentifikasi sebagai faktor kunci peningkatan hasil belajar bermakna (Hidayah et al. 2025). Dengan demikian, GBL-TTS dapat dipahami sebagai bentuk konkret implementasi pembelajaran aktif dalam konteks Pendidikan Pancasila.

Signifikansi yang sangat tinggi ini tidak boleh ditafsirkan sebatas perbedaan numerik semata, melainkan harus dipahami sebagai indikasi keberhasilan intervensi pedagogis dalam mengatasi permasalahan fundamental yang diidentifikasi yakni kecenderungan siswa yang pasif, motivasi rendah, dan anggapan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila bersifat teoretis dan membosankan. Model GBL-TTS secara nyata menggeser paradigma pembelajaran dari teacher-centered menuju student-centered learning. Herianto et al., (2022) menegaskan bahwa pembelajaran yang memberi ruang aktivitas, eksplorasi, dan umpan balik mendorong keterlibatan kognitif

yang lebih tinggi. Kondisi ini berkontribusi langsung pada peningkatan motivasi dan kualitas interaksi belajar siswa.

Model GBL-TTS, dengan segala elemennya, berhasil mengkonversi kebosanan menjadi tantangan, dan kepasifan menjadi keterlibatan aktif, yang merupakan prasyarat mutlak bagi terjadinya proses internalisasi pengetahuan dan peningkatan kognitif. Proses ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis HOTS yang menekankan aktivitas mental siswa dalam membangun pengetahuan (Herianto 2021). Ketika siswa terlibat aktif, mereka tidak hanya mengingat, tetapi juga memahami konsep secara lebih mendalam. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar yang terjadi dapat dipahami sebagai konsekuensi logis dari keterlibatan kognitif yang lebih intensif.

Hal ini sejalan dengan pendapat Amalia et al. (2021) bahwa Penelitian menunjukkan bahwa media teka-teki silang efektif meningkatkan hasil belajar. Media teka-teki silang menuntut siswa melakukan *recall* konsep secara aktif dan berulang. Herianto et al. (2023) menegaskan bahwa pengulangan berbasis aktivitas

merupakan strategi efektif untuk memperkuat pemahaman konseptual. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, strategi ini membantu siswa menguasai istilah, konsep, dan nilai kebangsaan secara lebih stabil.

Efektivitas GBL-TTS ditentukan oleh kolaborasi antara kerangka Game Based Learning dan mekanisme kerja Teka-Teki Silang. Game-Based Learning menghadirkan tantangan, umpan balik langsung, dan suasana belajar yang menyenangkan, sementara TTS memastikan ketepatan konsep yang dipelajari. Sinergi ini sejalan dengan pandangan Herianto *et al.* (2022) bahwa pembelajaran efektif harus mengintegrasikan aspek afektif, kognitif, dan aktivitas belajar secara simultan. Dengan demikian, GBL-TTS tidak hanya menarik, tetapi juga pedagogis secara substansial.

Khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang kaya akan terminologi, konsep, dan definisi, TTS berfungsi sebagai alat diagnostik sekaligus remedial yang superior. TTS memungkinkan guru mengidentifikasi konsep yang belum dikuasai siswa melalui kesalahan pengisian. Herianto *et al.* (2024) menekankan pentingnya pembelajaran yang bersifat diagnostik

dan reflektif dalam meningkatkan kualitas hasil belajar. Oleh karena itu, penggunaan TTS memperkuat fungsi evaluatif sekaligus pembelajaran remedial secara alami.

Temuan ini memperkaya kajian literatur yang sudah ada mengenai efektivitas GBL. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Nurjanah *et al.* (2024) Nurjanah *et al.* 2024 yang menguji media berbasis game menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Kontribusi penelitian ini diperkuat oleh temuan Herianto *et al.* (2022) yang menyatakan bahwa inovasi pembelajaran berbasis aktivitas memberikan dampak signifikan terhadap kualitas pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memperluas bukti empiris efektivitas GBL dalam konteks PPKn tingkat SMP.

Namun, kekhasan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pemilihan media Teka-Teki Silang. Media ini sederhana, murah, dan mudah direplikasi oleh guru. Herianto *et al.*, (2023) menegaskan bahwa inovasi pembelajaran tidak harus berbasis

teknologi tinggi, tetapi harus relevan dengan tujuan dan karakteristik materi. Oleh karena itu, TTS menjadi media yang sangat kontekstual untuk Pendidikan Pancasila.

Meskipun menunjukkan hasil yang sangat signifikan secara statistik ( $f = 32,947$ ,  $p < 0,001$ ), interpretasi terhadap efektivitas GBL-TTS juga harus dilakukan secara kritis dan cermat. Signifikansi statistik perlu dipahami bersama dengan makna pedagogisnya. Herianto (2021) menekankan bahwa efektivitas pembelajaran harus dilihat dari kualitas proses dan dampak jangka panjang, bukan sekadar perbedaan skor. Oleh karena itu, analisis lanjutan seperti *effect size* menjadi penting untuk memperkuat interpretasi hasil.

Selain itu, GBL-TTS, meskipun efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep (C1-C2), mungkin memiliki keterbatasan dalam mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Media ini masih lebih dominan pada penguatan konsep dasar. Herianto *et al.*, (2023) menyarankan penggunaan pendekatan portofolio dan pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan HOTS. Dengan demikian, GBL-TTS sebaiknya

diposisikan sebagai bagian dari strategi pembelajaran terpadu.

Oleh karena itu, sebagai implikasi praktis, hasil penelitian ini harus menjadi landasan bagi guru-guru Pendidikan Pancasila untuk segera mengadopsi variasi metode yang mengedepankan aktivitas siswa dan keterlibatan emosional. Variasi metode pembelajaran akan memperkaya pengalaman belajar siswa. Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan gagasan Herianto *et al.*, (2024) tentang pentingnya pembelajaran reflektif dan berbasis aktivitas. Penelitian lanjutan disarankan mengombinasikan GBL-TTS dengan model lain yang berorientasi HOTS agar dampaknya semakin optimal

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian eksperimen kuantitatif dengan desain *nonequivalent control group* di SMP Negeri 7 Mataram membuktikan bahwa model *Game-Based Learning* berbantuan teka-teki silang (GBL-TTS) efektif meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Uji ANCOVA menunjukkan pengaruh signifikan  $p < 0,001$  dengan instrumen reliabel (Cronbach's Alpha 0,738). Secara

pedagogis, integrasi permainan edukatif ini menciptakan pembelajaran aktif dan bermakna yang mengatasi pasivitas metode konvensional. Meski sukses meningkatkan capaian kognitif, pengembangan selanjutnya disarankan mengombinasikan GBL–TTS dengan pendekatan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) agar dampak inovasi pembelajaran lebih komprehensif bagi siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amalia, Nisa, Ujiati Cahyaningsih, and Yeni Dwi Kurino. 2021. "Studi Literatur: Teka Teki Silang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Fkip Unma* 238–41.
- Astika, Susi, Edy Herianto, Sawaludin Sawaludin, and Lalu Sumardi. 2023. "Pengaruh Implementasi E-Learning Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar PPKn." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8(1):154–60. doi:10.29303/jipp.v8i1.1114.
- Dhea Sari Nurjanah, Elok Sudiby, Roihana Waliyyul Mursyidah. 2024. "BIOCHEPHY : Journal of Science Education Games Tournament ( TGT ) Berbantuan Media Permainan." 4(1):421–27. doi:10.52562/biochephy.v4i1.1182.
- Hanan Akhmad Dhani, Muhammad Yusron Maulana El-Yunus. 2025. "Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Pada Mata Pelajaran IPA Untuk CURAHMOJO Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran." 8(2):127–45.
- Herianto, Edy. 2021. "How to Apply HOTS-Based E-Learning in Higher Education?" *Randwick International of Education and Linguistics Science Journal* 2(2):158–70. doi:10.47175/rielsj.v2i2.256.
- Herianto, Edy, Dahlan Dahlan, I. Nengah Agus Tripayana, Basariah Basariah, and Rr. Nanik Setyowati. 2022. "Blended Learning Model Based on Portfolio and HOTS: How Is It Developed in LPTKs?" *International Journal for Educational and Vocational Studies* 4(1):46. doi:10.29103/ijevs.v4i1.6299.
- Herianto, Edy, M. Ismail, Dahlan Dahlan, M. Mustari, and Sawaludin Sawaludin. 2023. "Mewujudkan Pembelajaran Yang Inovatif Di Madrasah Melalui Pelatihan Portofolio Berbasis HOTS." *Jurnal Gema Ngabdi* 5(1):68–77. doi:10.29303/jgn.v5i1.249.
- Herianto, Edy, Rispawati Rispawati, Bagdawansyah Alqadri, and Ahmad Fauzan. 2024. "Pengembangan Model Pembelajaran Self-Regulated Learning Melalui Aktivitas Portofolio Berbasis HOTS Di Perguruan Tinggi." *Jurnal Sosial Ekonomi Dan Humaniora* 10(4):576–87. doi:10.29303/jseh.v10i4.710.
- Hesty Widyaningsih, Supentri, and Indra Primahardani. 2021. "Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Word Search

- Puzzle Dadalm Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di SMP Negeri 1 Bathin Solapan.” 32(3):167–86.
- Hidayah, Nurul, Edy Herianto, Sawaludin Sawaludin, and M. Zubair. 2025. “Transformasi Pembelajaran PPKn: Optimalisasi Model Jigsaw Berbasis Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *SAKOLA: Journal of Sains Cooperative Learning and Law* 2(1):350–60. doi:10.57235/sakola.v2i1.5629.
- Rofiah Hasanah, Nenti, Neng Asti Sri Fuziayanti, Maya Putri Andaristi, and Anita Rahmawati. 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Di SMA Negeri 2 Tasikmalaya*. Vol. 1.
- SARI, RISMA, M. ISMAIL, SAWALUDIN SAWALUDIN, and EDY HERIANTO. 2024. “Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Mentimeter Terhadap Hasil Belajar PPKn Kelas VIII DI SMPN 11 Mataram.” *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 4(2):367–75. doi:10.51878/learning.v4i2.2900.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. 2003. *Zitteliana* 19(8):159–70.
- Wati, Puji Setia, Zenia Lutfi Kurniawati, Elsje Theodora, Dora Dayu, Rahma Turista, Suparno Putera Makkadafi, 2025. “Biocaster : Jurnal Kajian Biologi Pengaruh Game Based Learning ( GBL ) Berbantuan Website Educaplay Terhadap Literasi Digital Dan Hasil Belajar Ssiswa Kelas VII SMP Negeri 2 Samarinda Pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati Indonesia Biocaster: Journ.” 5(3):429–41.
- Winatha, Komang Redy, and I. Made Dedy Setiawan. 2020. “Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10(3):198–206. doi:10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206.