

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING
BERBANTUAN E- CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATERI PANCASILA SISWA KELAS V
LAB SCHOOL SD UNISMUH MAKASSAR**

Ria Amelia Hasbullah¹, Jumiati Nur², Try Gustaf Said³
^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar
riaamelia30012020@gmail.com¹, jumiatinur@unismuh.ac.id²,
trygustafsaid@unismuh.ac.id³

ABSTRACT

This study was motivated by problems found in the field, namely the low learning outcomes of students, particularly in the Pancasila material, where many students still do not know the symbols of Pancasila, the meaning of Pancasila, and how to apply its values in daily life. These problems were identified from the results of initial observations conducted prior to the research. This research employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The population of this study consisted of all students at Lab School SD Unismuh Makassar, while the sample included 19 fifth-grade students, comprising 13 males and 6 females. The instruments used in this study were an observation sheet and test items. The data analysis techniques applied were descriptive data analysis and inferential data analysis. The results of the study showed that the average pretest score was 55, while the posttest score increased to 76.31. Based on the paired samples test for hypothesis testing, the results indicated a t-value of -6.577 and a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000, which is lower than the significance level of 0.05 ($0.000 < 0.05$). Therefore, the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_1) was accepted. Based on these findings, it can be concluded that the game-based learning model assisted by an e-crossword puzzle has a significant effect on students' learning outcomes in the Pancasila material for fifth-grade students at Lab School SD Unismuh Makassar.

Keywords: *Game Based Learning, E-Crossword Puzzle, Learning Outcomes, Pancasila Material*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya permasalahan yang ditemukan di lapangan, yaitu rendahnya hasil belajar siswa terkhusus pada materi pancasila dimana siswa masih banyak yang belum mengetahui apa lambang pancasila, makna pancasila dan juga bagaimana penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan tersebut terlihat dari hasil observasi awal sebelum penelitian. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan penelitian *pre-experimental* menggunakan desain *one group pretest-posttest design*. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas Lab School SD Unismuh Mkassar, dan sampel yang digunakan yaitu siswa kelas V sebanyak 19

siswa diantaranya 13 laki-laki dan 6 perempuan. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar observasi dan butir tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data deskriptif dan analisis data inferensial. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai rata rata *pretest* 55 sedangkan *posttest* 76,31. Berdasarkan hasil uji hipotesis *paired samples test*, hasil pengujian menunjukkan nilai *t* sebesar -6,577 dan Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *game based learning* berbantuan *e-crossword puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar pada materi pancasila siswa kelas V Lab School SD Unismuh Makassar

Kata Kunci: *Game base learning, e- crossword puzzle, hasil belajar, materi pancasila*

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta membentuk karakter bangsa. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai proses transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai upaya sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mampu berpikir kritis, kreatif, dan bertanggung jawab (Tilaar 2022). Dalam proses tersebut, pembelajaran menjadi unsur utama yang menuntut peran aktif siswa melalui metode yang partisipatif dan kontekstual (Mulyasa 2023).

Salah satu materi penting di sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila, yang berfungsi menanamkan nilai dasar kehidupan berbangsa. Namun, praktik

pembelajaran di lapangan masih cenderung monoton dan berfokus pada hafalan, sehingga kurang menumbuhkan pemahaman nilai setiap sila. Observasi awal di Lab School SD Unismuh Makassar (10 September 2025) menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi ceramah, siswa pasif, dan kurang mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Perkembangan teknologi mendorong perlunya inovasi pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan media permainan edukatif. Model Game Based Learning (GBL) dinilai mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konseptual siswa melalui tantangan dan interaksi permainan (Permana 2022). Salah satu media yang relevan digunakan dalam

pembelajaran Pancasila adalah *e-crossword puzzle* (TTS) (Sulaeman dan Julia 2024). Penelitian menunjukkan bahwa TTS dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan membantu siswa memahami konsep secara lebih aktif dan menyenangkan (Agustin, dkk, 2021)

Namun, efektivitas penggunaan *e-crossword puzzle* dalam pembelajaran Pancasila, khususnya pada siswa sekolah dasar, masih membutuhkan bukti empiris. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran Game Based Learning berbantuan *e-crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa. Temuan penelitian diharapkan memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan media pembelajaran inovatif dan kontribusi praktis bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pancasila.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan yaitu kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dengan desain *one grup pretest dan posttest*. Adapun sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebanyak 19 siswa diantaranya 13 laki laki dan 6 perempuan, teknik

pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi dan tes, analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif dan juga analisis referensial.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Analisis Deskriptif

Diketahui bahwa jumlah sampel pada penelitian ini yaitu sebanyak 19 siswa, baik pada pengukuran *pretest* maupun *posttest* dengan skor ideal masing masing 100. Hal ini menunjukkan bahwa pengukuran hasil belajar siswa dilakukan secara konsisten dan pada kelompok yang sama.

Pada hasil *pretest*, skor tertinggi yaitu 90 sedangkan skor terendah 30, sehingga diperoleh rentang skor 60. Rentang skor yang cukup besar ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa bervariasi, dengan perbedaan yang cukup jauh antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah sebelum diberikan perlakuan.

Sementara itu, pada hasil *posttest*, skor tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 95 sedangkan skor terendah 60, dengan rentang skor 35.

Rentang skor yang lebih kecil dibandingkan *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan siswa setelah perlakuan menjadi lebih merata. Hal ini membuktikan bahwa adanya penurunan kesenjangan hasil belajar antar siswa.

Distribusi frekuensi dan persentase skor *pretest* dan *posttest* hasil belajar materi Pancasila siswa kelas V, diketahui bahwa sebelum diberikan perlakuan, hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari sebagian besar siswa berada pada kategori Sangat Kurang (<54), yaitu sebanyak 11 siswa (57,89%). Selain itu, terdapat 3 siswa (15,79%) yang berada pada kategori Kurang (<60). Sementara itu, siswa yang mencapai kategori Cukup Baik (75–60) dan Baik (85–76) masing-masing berjumlah 2 siswa (10,53%), serta hanya 1 siswa (5,26%) yang berada pada kategori Sangat Baik (100–86). Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum perlakuan masih didominasi oleh kategori rendah.

Setelah diberikan perlakuan, hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Mayoritas siswa berada pada kategori

Cukup Baik (75–60), yaitu sebanyak 12 siswa (63,16%). Selanjutnya, kategori Baik (85–76) meningkat menjadi 4 siswa (21,05%), dan kategori Sangat Baik (100–86) juga mengalami peningkatan menjadi 3 siswa (15,79%). Sementara itu, tidak terdapat lagi siswa pada kategori Kurang (<60 dan Sangat Kurang (<54).

Perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya pergeseran kategori hasil belajar siswa dari kategori rendah ke kategori yang lebih tinggi. Hilangnya kategori Sangat Kurang dan meningkatnya jumlah siswa pada kategori Cukup Baik, Baik, dan Sangat Baik pada hasil *posttest* menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan hasil

Hasil observasi pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan aktivitas pembelajaran dari pertemuan pertama ke pertemuan berikutnya. Pada pertemuan pertama, skor perolehan yang diperoleh sebesar 44 dari skor maksimal 60 dengan persentase 73%, sehingga aktivitas pembelajaran berada pada kategori cukup aktif. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran

telah berjalan cukup baik, meskipun masih terdapat beberapa indikator yang belum terlaksana secara optimal.

Pada pertemuan selanjutnya, skor perolehan meningkat menjadi 53 dari skor maksimal 60 dengan persentase 88%, yang termasuk dalam kategori sangat aktif. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran semakin optimal, ditandai dengan meningkatnya keterlibatan peserta didik dan keterlaksanaan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan perencanaan. Secara keseluruhan, peningkatan skor dan persentase hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa dan kualitas pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Ketuntasan hasil belajar siswa pada penelitian ini dianalisis berdasarkan pencapaian nilai siswa yang disesuaikan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Analisis ketuntasan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pembelajaran.

Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 19 siswa yang menjadi sampel penelitian, sebanyak 14 siswa atau sebesar 73,68% telah mencapai ketuntasan belajar dengan memperoleh nilai ≥ 75 . Sementara itu, terdapat 5 siswa atau sebesar 26,32% yang belum mencapai ketuntasan belajar karena memperoleh nilai ≤ 74 . Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar setelah diberikan perlakuan pembelajaran.

Persentase ketuntasan belajar siswa yang mencapai lebih dari 70% menunjukkan bahwa hasil belajar siswa secara keseluruhan telah memenuhi kriteria ketuntasan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini mampu meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa dan membantu sebagian besar siswa mencapai standar kompetensi yang ditetapkan.

Hasil Analisis Referensial

Pada penelitian ini juga dilakukan analisis statistik referensial dengan tujuan untuk menguji hipotesis penelitian menggunakan uji *t*. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data yang diperoleh

terlebih dahulu dianalisis melalui uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan varians data. Setelah data dinyatakan memenuhi uji prasyarat tersebut, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji *t* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas yang digunakan adalah uji Shapiro-Wilk untuk satu sampel dengan bantuan program SPSS 22 for Windows. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai Asymp. Sig. (*p*-value) > 0,05. Hasil uji normalitas yang diperoleh dari analisis data penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,127	19	,200 [*]	,944	19	,317
posttest	,188	19	,075	,944	19	,316

^{*}. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

*Sumber: Hasil Olahan data dari IBM
 SPSS Statistic Version 26.0*

Uji normalitas data *pretest* dan *posttest* dilakukan menggunakan uji Shapiro–Wilk. Pemilihan uji ini didasarkan pada jumlah sampel penelitian yang kurang dari 100 orang. Uji Shapiro–Wilk dinilai lebih tepat digunakan untuk ukuran sampel kecil hingga menengah.. Dengan demikian, uji Shapiro–Wilk digunakan untuk memastikan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Hasil uji Shapiro-Wilk pada *pretest* menunjukkan bahwa diperoleh nilai signifikan (Sig.) sebesar 0,317, sedangkan pada *posttest* sebesar 0,316. Kedua nilai tersebut lebih besar daripada taraf signifikan 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data tersebut tidak menyimpang secara signifikan dari distribusi normal. Kondisi ini menjadi dasar bahwa data layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik.

b. Uji Hipotesis

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu ditetapkan hipotesis penelitian sebagai berikut :

- 1) H_0 : penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pada materi pancasila siswa kelas

V Lab School SD Unismuh Makassar

- 2) H_1 : penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pada materi pancasila siswa kelas V Lab School SD Unismuh Makassar.

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan Uji Berpasangan (*Paired Sample T-Test*), karena penelitian ini membandingkan rata-rata dari satu kelompok yang sama pada dua kondisi yang berbeda, yaitu saat sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberikan perlakuan (*posttest*). Kriteria pengambilan keputusan adalah:

- a) Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* (terdapat pengaruh perlakuan).
- b) Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai

pretest dan *posttest* (tidak terdapat pengaruh perlakuan).

Hasil analisis *Paired Sample T-Test* menggunakan SPSS 26.0 for Windows disajikan pada tabel berikut

Paired Samples Test								
		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	Sig. (2-tailed)
Pair 1	pretest - posttest	-21,31579	14,12662	3,24087	-28,12460	-14,50698	-6,577	,000

Sumber: Hasil Olahan data dari IBM SPSS Statistic Version 26.0

Hasil uji *Paired Samples t-Test* yang disajikan pada tabel di atas, diperoleh nilai rata-rata selisih antara skor *pretest* dan *posttest* sebesar -21,32. Nilai selisih yang bernilai negatif menunjukkan bahwa skor *posttest* lebih tinggi dibandingkan skor *pretest*, sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Hasil pengujian menunjukkan nilai *t* sebesar -6,577 dengan derajat kebebasan (*df*) sebesar 18. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di Lab School SD Unismuh Makassar, bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *E-Crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi Pancasila. Adapun subjek penelitiannya adalah siswa kelas V yang terdiri dari 19 siswa diantaranya 13 laki-laki dan 6 perempuan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan model *One-Group Pretest-Posttest*, di mana hanya terdapat satu kelompok subjek tanpa adanya kelas kontrol.

Proses pembelajaran diterapkan menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media *E-Crossword puzzle* (Teka-Teki Silang) pada materi Pendidikan Pancasila. Dalam pelaksanaannya, peneliti memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan awal siswa, kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran berbasis permainan, dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*) untuk melihat hasil belajar setelah penggunaan media *E-Crossword puzzle*. Materi yang diajarkan

difokuskan pada nilai-nilai Pancasila, sehingga substansi materi tetap terjaga konsistensinya selama proses penelitian berlangsung.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan yang ditemukan di lapangan, yaitu rendahnya hasil belajar siswa terkhusus pada materi Pancasila dimana siswa masih banyak yang belum mengetahui apa lambang Pancasila, makna Pancasila dan juga bagaimana penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan tersebut terlihat dari hasil observasi awal sebelum penelitian serta diperkuat oleh nilai *pretest* yang menunjukkan capaian relatif rendah. Kondisi ini menjadi dasar perlunya penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *E-Crossword puzzle*, yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada materi Pancasila.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada tahap *pretest* masih tergolong sedang. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 55 dengan rentang skor yang cukup lebar (30–90) dan standar deviasi sebesar 17,87

menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih bervariasi dan belum merata. Sebagian besar siswa berada pada kategori sedang, sementara masih terdapat siswa yang berada pada kategori rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, pemahaman siswa terhadap materi Pancasila belum optimal.

Setelah diberikan perlakuan pembelajaran, hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 76,31, dengan skor tertinggi 95 dan skor terendah 60. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan *E-Crossword puzzle* mampu membantu siswa dalam memahami materi secara lebih baik dibandingkan sebelum perlakuan. Hasil ini sejalan dengan teori *Game Based Learning* yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa karena pembelajaran dikemas secara menyenangkan dan interaktif (Siregar & Putri, 2024)

Peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat dari perubahan distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar. Pada tahap pretest, sebagian besar siswa berada pada kategori Sangat Kurang dan Kurang, sedangkan pada tahap posttest terjadi pergeseran ke kategori Cukup Baik, Baik, dan Sangat Baik, serta tidak ditemukan lagi siswa pada kategori Sangat Kurang. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih merata. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Nurwahyunita, dkk. 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media crossword puzzle dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam karena siswa terlibat langsung dalam proses menemukan jawaban.

Hasil peningkatan tersebut juga didukung oleh data observasi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, pada pertemuan pertama persentase keterlaksanaan pembelajaran mencapai 73% dengan kategori cukup aktif. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sudah berjalan dengan baik, namun masih terdapat beberapa indikator

yang belum terlaksana secara optimal. Pada pertemuan berikutnya, persentase keterlaksanaan pembelajaran meningkat menjadi 88% dengan kategori sangat aktif. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa semakin aktif terlibat dalam pembelajaran, dan guru semakin optimal dalam menerapkan langkah-langkah model *Game Based Learning* berbantuan media *E-Crossword Puzzle*. Keaktifan siswa ini turut berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, sebagaimana dijelaskan oleh (Sugiyono, 2021) bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar.

Hasil analisis infrensial melalui uji Paired Samples t-Test menunjukkan nilai t sebesar $-6,577$ dengan nilai signifikansi $0,000$ ($p < 0,05$). Hasil tersebut menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada saat *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang berarti pembelajaran dengan menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan *E-Crossword puzzle* memberikan

pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan *E-Crossword puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, namun efektivitas peningkatan masih perlu ditingkatkan agar hasil belajar siswa dapat berkembang secara lebih optimal dan merata.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *E-Crossword Puzzle* dalam pembelajaran pendidikan pancasila khususnya pada materi pancasila berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V lab School SD Unismuh Makassar. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada tahap *pretest* ke *posttest*

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebesar 55 meningkat menjadi 76,31 pada posttest. Selain itu, terjadi penurunan standar deviasi yang menandakan bahwa hasil belajar siswa menjadi lebih merata setelah diterapkan model pembelajaran tersebut. Distribusi hasil belajar juga menunjukkan pergeseran kategori dari sedang dan rendah ke kategori tinggi, serta tidak terdapat lagi siswa pada kategori rendah setelah perlakuan.

Ditinjau dari ketuntasan hasil belajar, sebagian besar siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (kkm), dengan presentase ketuntasan sebesar 73,68%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa secara keseluruhan telah memenuhi standar ketuntasan yang ditetapkan.

Hasil analisis inferensial melalui uji Paired samples t-Test menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *E-Crossword Puzzle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pancasila

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Silvia, Sumardi Sumardi, and Ghulam Hamdu. 2021. "Kajian Tentang Keaktifan Belajar Siswa Dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8(1):166–76. doi: 10.17509/pedadidaktika.v8i1.32917.
- Mulyasa. 2023. *Pengembangan Pembelajaran Di Era Merdeka Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurwahyunita, Nina, Budhi Rahayu, Sri Wulan, Eni Nurhayati, Media Pembelajaran, Crossword Puzzle, and Hasil Belajar. 2023. "Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Bilangan Cacah Di Kelas IV Sekolah Dasar Motivasi Yang Melatarbelakangi

Penelitian Adalah Untuk
Mengetahui Penga.” *JIKAP*
PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu
Kependidikan 1–9.

Permana, Natalis Sukma. 2022.

“Game Based Learning Sebagai
Salah Satu Solusi Dan Inovasi
Pembelajaran Bagi Generasi
Digital Native.” *Jurnal Pendidikan*
Agama Katolik (JPAK) 22(2):313–
21.

Siregar, R., & Putri, N. 2024. “Game-
Based Learning Sebagai Inovasi
Pembelajaran Abad Ke-21 Di
Sekolah Dasar.” *Jurnal Teknologi*
Dan Pendidikan.

Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian*
Pendidikan: Pendekatan
Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.
Bandung: Alfabeta.

Sulaeman, Paluvi Andyani, and Diah
Gusrayani , Julia. 2024.
“Pengaruh Penerapan Media E-
Crossword Puzzle Terhadap
Pemahaman Siswa Kelas IV
Pada Materi Konsep Seni Rupa.”
Jurnal Edu Research Indonesian
Institute For Corporate Learning
And Studies (IICLS) Page 5:245–
53.

Tilaar, H. A. R. 2022. *Paradigma Baru*
Pendidikan Nasional. Jakarta:
Rineka Cipta.