

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN  
MODEL GAME BASED LEARNING (GBL) BERBANTUAN BAAMBOOZLE DI  
KELAS V SDS IT LUQMAN KOTA PADANG**

Hasnatul Fadhillah<sup>1</sup>, Atri Walidi<sup>2</sup>, Reinita<sup>3</sup>, Fikhen Tri Wulandari<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>PGSD Universitas Negeri Padang

<sup>1</sup>[hasnatulfadhillah676@gmail.com](mailto:hasnatulfadhillah676@gmail.com), <sup>2</sup>[atriwalidi@fis.unp.ac.id](mailto:atriwalidi@fis.unp.ac.id),

<sup>3</sup>[reinita.rei04@gmail.com](mailto:reinita.rei04@gmail.com), <sup>4</sup>[fikhenuland@fip.unp.ac.id](mailto:fikhenuland@fip.unp.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study was motivated by the low learning outcomes of fifth-grade students at SDS IT Luqman Padang in Pancasila Education. The problems were indicated by low learning interest, lack of student participation, and difficulties in understanding learning concepts. These conditions affected students' critical thinking, problem-solving, and communication skills. In addition, the learning process had not fully implemented the principles of the deep learning approach. One effort to overcome these problems is through the implementation of the Game-Based Learning model assisted by Baamboozle. This study aims to describe the improvement of students' learning outcomes in Pancasila Education through the application of this model. This research is a Classroom Action Research (CAR) employing both qualitative and quantitative approaches. The study was conducted in two cycles: Cycle I consisted of two meetings, and Cycle II consisted of one meeting, following the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The instruments used included lesson plan observation sheets (RPPM), teacher and student activity observation sheets, and assessment rubrics covering attitudes, knowledge, and skills. The research subjects were 21 fifth-grade students. The results showed improvements in all aspects. The lesson plan (RPPM) increased from 84.3% to 96.8%. Teacher activity improved from 82.1% to 96.4%, and student activity increased from 76.75% to 92.85%. Students' learning outcomes also improved from an average score of 70.5 to 78.3, and finally to 91.83. These findings indicate that the implementation of the Game-Based Learning model assisted by Baamboozle effectively improves students' learning outcomes in Pancasila Education.*

**Keywords:** Pancasila Education, Game Based Learning Model, Baamboozle

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V SDS IT Luqman Kota Padang pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Permasalahan ditandai dengan rendahnya minat belajar, kurangnya keaktifan peserta didik, serta kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan komunikasi. Selain itu, proses pembelajaran belum sepenuhnya menerapkan prinsip pendekatan *deep learning*. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Baamboozle*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penerapan model tersebut. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan

kuantitatif. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I terdiri atas dua pertemuan dan siklus II satu pertemuan, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi RPPM, aktivitas guru dan peserta didik, serta rubrik penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Subjek penelitian adalah 21 peserta didik kelas V. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada setiap aspek. RPPM meningkat dari 84,3% menjadi 96,8%. Aktivitas guru meningkat dari 82,1% menjadi 96,4%, dan aktivitas peserta didik dari 76,75% menjadi 92,85%. Hasil belajar peserta didik juga meningkat dari rata-rata 70,5 menjadi 78,3, dan akhirnya 91,83.

**Kata Kunci:** Pendidikan Pancasila, Model *Game Based Learning*, *Baamboozle*

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan Pancasila merupakan wajah baru dari Pendidikan Kewarganegaraan yang perubahannya ditetapkan dalam Peraturan Pemerintah PP Nomor 4 Tahun 2022. Bergantinya nama Pendidikan Kewarganegaraan menjadi Pendidikan Pancasila dimaknai sebagai pengukuhkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari peserta didik dalam berwarganegara. Pembelajaran Pancasila bertujuan untuk membangun generasi bangsa yang mampu berpikir kritis dan logis, demokratis dan terampil bermasyarakat, memiliki kemampuan pemecahan masalah, serta memiliki karakter yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila (Waldi et al., 2023). Mendikbudristek menyatakan bahwa idelnya pembelajaran Pendidikan Pancasila mengedepankan pembelajaran pada proses yang

menyenangkan dan konteks yang diajarkan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga menghasilkan generasi yang berkarakter (Dwi Wahyuni et al., 2023). Pendidikan Pancasila dalam proses pembelajarannya dapat ditunjang dengan model, media, dan evaluasi yang sesuai (Reinita & Fitria, 2022). Evaluasi dan perbaikan pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dilakukan dengan mengukur hasil belajar.

Menurut Surya, Barlow, dan Petty dalam (Yandi et al., 2023) indikator hasil belajar dalam pendidikan mencakup tiga ranah, yaitu ranah rasa, ranah cipta, dan ranah karsa. Guna meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka dibutuhkan sebuah perencanaan pembelajaran yang sistematis (Faradila, 2024). Perencanaan pembelajaran dalam kurikulum merdeka dengan *pendekatan deep*

*learning* dinamai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam (RPPM). Dalam pelaksanaannya, RPPM tersebut membutuhkan model pembelajaran. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari RPPM, pelaksanaan pembelajaran, dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan analisis dokumen terhadap RPPM Pendidikan Pancasila yang telah disusun oleh guru, ditemukan: (1) RPPM yang disusun guru sudah menggunakan pendekatan *deep learning*, namun komponen dan muatan RPPM belum lengkap. (2) RPPM yang disusun guru sudah memuat 8 Dimensi Profil Lulusan, namun juga memuat Profil Pelajar Pancasila. Meskipun *deep learning* masih dalam payung Kurikulum Merdeka, namun Profil Pelajar Pancasila sudah dapat digantikan dengan 8 Dimensi Profil Lulusan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran yang didukung dengan wawancara bersama guru, didapatkan: (1) Model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang optimal dalam memenuhi kebutuhan peserta didik. (2) Media pembelajaran

yang digunakan belum mampu memenuhi beragam karakteristik dan gaya belajar peserta didik. (3) Proses pembelajaran sering kali berpusat pada guru. Guru selalu menjadi pusat atau sumber informasi dari peserta didik. Hal ini menyebabkan kurangnya inisiatif dan partisipatif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama peserta didik, peneliti menemukan bahwa kondisi ini memiliki dampak yang besar terhadap proses pembelajaran peserta didik, diantaranya: (1) Sebagian besar peserta didik masih belum menaruh perhatian dalam proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara bersama peserta didik, pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi peserta didik merupakan pembelajaran yang terasa biasa saja. Peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang memiliki banyak materi untuk dihafalkan. Hal ini menyebabkan mereka belum merasakan relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari. (2) Peserta didik kurang aktif selama proses pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan model, media, dan kurangnya kesempatan yang

diberikan oleh guru terhadap peserta didik. Selama proses pembelajaran, peserta didik hanya dilibatkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru. Mereka cenderung tidak bersuara apabila tidak diberikan pertanyaan. (3) Setelah pembelajaran berlangsung, peserta didik merasa masih belum memahami konsep. Sebagian peserta didik saat ditanya kembali mengenai apa yang mereka pelajari, mereka tidak dapat menjawab dengan lugas dan jelas.

Permasalahan pada proses pembelajaran tersebut juga berdampak pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut, hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila belum sepenuhnya mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah, yaitu 80. Berdasarkan hasil diagnostik terhadap peserta didik pada pra siklus, didapati bahwa dari 21 peserta didik hanya 4 orang yang mencapai KKTP. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukannya upaya peningkatan hasil belajar di kelas.

Berangkat dari permasalahan yang ditemukan, perlu dilakukan usaha untuk mengatasi permasalahan

tersebut dengan mengembangkan dan menerapkan pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik. Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif, seperti model *Game Based Learning*.

Pembelajaran dengan menggunakan model *Game Based Learning* dapat dimaknai sebagai pembelajaran berbasis permainan yang bertujuan untuk menumbuhkan partisipasi, motivasi, dan pengalaman belajar peserta didik (Islam et al., 2024). Pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Peserta didik cenderung menikmati pembelajaran ketika proses pembelajaran yang mereka alami menyenangkan dan mudah dipahami (Luh et al., 2025). Pembelajaran dengan model *Game Based Learning* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya: (1) Interaktif. (2) Memudahkan pembelajaran. (3) Memiliki daya tarik tersendiri. (4) Dapat mengukur pemahaman (Rahayu et al.,

2024). Pada hakikatnya, model *Game Based Learning* bukan hanya sekedar model yang memuat permainan tanpa makna. Permainan dalam model ini diartikan sebagai alat untuk mendorong kegiatan berbasis berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kreaativitas dalam pembelajaran (Pratiwi, 2024).

Salah satu platform berbasis teknologi yang dapat dikombinasikan dengan model *Game Based Learning* adalah *Baamboozle*. *Baamboozle* merupakan game edukasi berbasis platform digital yang menyediakan berbagai jenis permainan yang interaktif dan menarik. Keunggulan platform *Baamboozle* adalah: (1) mudah dioperasikan oleh guru dan mudah dipahami oleh peserta didik karena tidak melibatkan prosedur penggunaan yang rumit. (2) menyediakan beragam fitur dan beragam jenis permainan sesuai dengan kategori yang dibutuhkan. (3) dapat digunakan untuk berbagai materi pembelajaran. (4) Peserta didik langsung mendapatkan hasil permainan sehingga memudahkan kegiatan refleksi terhadap pemahaman materi. (5) mendukung multimedia seperti teks, gambar,

video, dan audio (Lungid Ngasmarani et al., 2024).

Berdasarkan penjelasan di atas, permasalahan pokok dalam penelitian ini ialah rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDS IT Luqman Kota Padang. Adapun tujuan penelitian ialah mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model *Game Based Learning* berbantuan *Baamboozle*.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini membutuhkan penyajian data yang diolah secara deskriptif menggunakan pendekatan kualitatif serta membutuhkan penyajian angka yang diperoleh dengan pendekatan kuantitatif (Romlah et al., 2021). Pendekatan kualitatif berguna untuk memperoleh temuan yang berfokus pada penggalian makna, pemahaman mendalam, dan pengalaman subjek penelitian yang terkait dengan fenomena sosial, budaya, atau perilaku (Prayogi et al., 2024). Peneliti

mengambil data deskriptif dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait proses pembelajaran di kelas V SDS IT Luqman Kota Padang. Pendekatan kuantitatif dibutuhkan untuk memperoleh angka pasti terkait temuan. Menggunakan data numerik dan analisis statistik untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II (dua) tahun ajaran 2025/2026 di kelas V SDS IT Luqman Kota Padang. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yaitu siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan dan siklus II terdiri dari 1 kali pertemuan. Subjek yang diteliti dalam penelitian ialah peserta didik di kelas V SDS IT Luqman Kota Padang yang berjumlah 21 orang, dengan 10 orang peserta didik laki-laki dan 11 orang peserta didik perempuan.

Penelitian ini menggunakan tahapan penelitian menurut model Kemmis & McTanggart. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas menurut model Kemmis & McTanggart dalam (Susilo Herawati et al., 2022) terdiri dari empat tahapan pelaksanaan, yaitu: (1) Merumuskan masalah dan merencanakan tindakan. (2)

Melaksanakan tindakan dan pengamatan/monitoring. (3)

Merefleksi hasil pengamatan. (4)

Merubah/revisi perencanaan untuk pengembangan selanjutnya.

Data penelitian diperoleh dari hasil analisis terhadap RPPM dan hasil observasi terhadap aktivitas guru serta peserta didik selama proses pembelajaran, yang diproses dan diolah secara kualitatif. Data hasil belajar peserta didik yang mencakup aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik diproses dan diolah secara kuantitatif dengan menggunakan acuan rumus dari Permendikbud Nomor 7 Tahun 2022 yang dimuat dalam Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Edisi Revisi 2025

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Tabel 1.1 Kriteria Taraf Keberhasilan

| Peringkat           | Nilai  |
|---------------------|--------|
| Sangat Baik (A)     | 93-100 |
| Baik (B)            | 84-92  |
| Cukup Baik (C)      | 75-83  |
| Perlu Bimbingan (D) | < 75   |

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

Berdasarkan prosedur penelitian yang dilaksanakan, pada bagian perencanaan peneliti terlebih dahulu menyusun RPPM dengan memperhatikan kondisi peserta didik, lingkungan belajar, kebutuhan belajar, desain pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, perangkat ajar, asesmen, hingga evaluasi pembelajaran. Bagi peneliti, RPPM merupakan otak untuk menjalankan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi dapat disimpulkan bahwa RPPM pada siklus I pertemuan 1 masih memiliki beberapa kekurangan yang meliputi kelengkapan informasi dalam RPPM, langkah pembelajaran belum disusun secara sistematis, kelengkapan instrumen penilaian, dan tampilan RPPM yang masih perlu disempurnakan. Sedangkan pada hasil refleksi RPPM pada siklus I pertemuan 2 menunjukkan bahwa RPPM sudah lebih baik daripada sebelumnya, namun masih terdapat beberapa kekurangan seputar kelengkapan informasi pada RPPM, tampilan RPPM, dan kelengkapan komponen RPPM.

Pada *Baamboozle* sendiri, permainan yang peneliti rancang untuk pertemuan 1 ialah Teka Teki Silang dan untuk pertemuan 2 adalah Pesan Misterius. Rancangan permainan ini telah disesuaikan dengan lingkup materi dan standar kemampuan berpikir peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Hasil penilaian RPPM pada siklus I pertemuan 1 memperoleh persentase 78,12% kemudian meningkat pada siklus I pertemuan 2 dengan memperoleh persentase 90,6%. Maka rekapitulasi penilaian RPPM pada siklus I adalah 84,36% dengan predikat baik (B). Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat kekurangan pada siklus I, terutama dalam hal kelengkapan informasi, sistematika penyusunan langkah pembelajaran, kelengkapan perangkat ajar dan instrumen evaluasi, serta tampilan RPPM. Kekurangan ini akan diperbaiki dan dilanjutkan pada siklus II untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 belum sepenuhnya terlaksana dengan apa yang telah direncanakan dalam RPPM. Terdapat kekurangan dari

aspek guru seperti kesalahan dalam pelaksanaan sintak, kurangnya kejelasan langkah selama pembelajaran, dan langkah kegiatan yang tidak sempat terlaksana. Hal ini berdampak pada aktivitas peserta didik seperti kebingungan terhadap pelaksanaan permainan, belum aktif dalam permainan, dan kesulitan peserta didik dalam memaknai pembelajaran.

Hasil pengamatan pelaksanaan siklus I pertemuan 1 aktivitas guru memperoleh persentase 78,5% dengan kualifikasi cukup (C) dan aktivitas peserta didik memperoleh persentase 71,4% dengan kualifikasi masih memerlukan bimbingan (D). Sedangkan pada siklus I pertemuan 2 aktivitas guru memperoleh persentase 85,7% dengan kualifikasi baik (B) dan aktivitas peserta didik memperoleh persentase 82,1% dengan kualifikasi cukup (C).

Selama aktivitas pembelajaran pada siklus I, penggunaan media *Baamboozle* dalam aktivitas pembelajaran sudah menunjukkan interaksi yang baik dengan peserta didik. Namun belum mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik. Permainan yang diimplementasikan pada siklus I

belum sesuai dengan ketertarikan peserta didik. Penggunaan *Baamboozle* pada siklus I masih memerlukan adaptasi dan penyesuaian permainan dengan minat peserta didik.

Pada siklus I pertemuan 1 hasil belajar yang diperoleh peserta didik belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan, yakni 80. Secara klasikal, penilaian sikap siklus I pertemuan 1 memperoleh rata-rata 72,1. Pada aspek pengetahuan memperoleh rata-rata 66,5. Pada aspek keterampilan yang mengukur keterampilan *problem solving*, *critical thinking*, dan keterampilan berkomunikasi yang disesuaikan juga dengan 8 dimensi profil lulusan secara klasikal memperoleh rata-rata 73. Pada siklus I pertemuan 2 hasil belajar peserta didik secara klasikal mengalami sedikit peningkatan pada aspek sikap memperoleh rata-rata 78,2, aspek pengetahuan memperoleh rata-rata 77, dan aspek keterampilan memperoleh rata-rata 79,5.

Berdasarkan hasil belajar secara keseluruhan, masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKTP. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar peserta didik yang masih



berada pada angka 70an. Sebagaimana menurut Kemdikbudristek (2025) dalam pedoman penilaian dan asesmen pembelajaran, KKTP ialah serangkaian kriteria yang menunjukkan sejauh mana peserta didik sudah mencapai kompetensi pada tujuan pembelajaran. KKTP yang ditetapkan sekolah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila ialah 80. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik masih perlu ditingkatkan lagi pada siklus berikutnya agar hasil yang diperoleh sesuai dengan harapan.

### **Siklus II**

Perangkat pembelajaran yang dirancang untuk siklus II sudah optimal dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Permainan pada *Baamboozle* telah dirancang sesuai dengan minat dan ketertarikan peserta didik. Perbaikan-perbaikan yang ditemukan pada siklus II diantaranya pada aspek tampilan RPPM, kedepannya peneliti harus membuat RPPM dengan tampilan yang lebih menarik, rapi, dan nyaman untuk dilihat. Berdasarkan perbaikan tersebut, maka penilaian kemampuan peneliti dalam merencanakan pembelajaran dan pembuatan

perangkat ajar siklus II memperoleh persentase 96,8% dengan predikat sangat baik (SB).

Berdasarkan perencanaan yang disusun, pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan sudah sesuai dengan apa yang telah direncanakan dan mengikuti langkah-langkah model *Game Based Learning*. Berdasarkan pengamatan dari observer pada aktivitas guru siklus II diperoleh persentase 96,4% dengan kualifikasi sangat baik (SB) dan pada aktivitas peserta didik diperoleh persentase 92,85% dengan kualifikasi sangat baik (SB).

Berdasarkan tindakan dengan menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan *Baamboozle* hasil belajar peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan. Secara klasikal, pada aspek sikap mendapatkan rata-rata 90,95 dengan 7 peserta didik menonjolkan sikap positif dan 2 peserta didik menonjolkan sikap negatif. Aspek pengetahuan mendapatkan rata-rata 94 dengan 2 peserta didik tidak tuntas. Aspek keterampilan mendapatkan rata-rata 90,55 dengan 2 peserta didik tidak tuntas. Dari 21 peserta didik, 18 peserta didik mencapai nilai ketuntasan, 2 peserta didik belum

mencapai ketuntasan, dan 1 peserta didik tidak hadir. Maka secara klasikal diperoleh ketuntasan sebesar 85,7%.

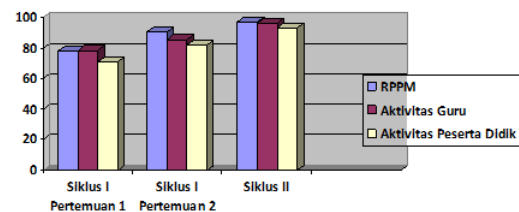
Berdasarkan hasil belajar di atas, capaian hasil belajar peserta didik pada siklus II sudah berada diatas 80% sesuai dengan standar kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Dengan demikian penelitian tindakan kelas menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan *Baamboozle* dinyatakan berhasil pada siklus II sehingga tidak memerlukan adanya siklus lanjutan.

Keberhasilan peneliti ini sejalan dengan pendapat (Prasetyo Adi & Fitria Ramadhani, 2025) yang menyatakan bahwa model *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami materi dan memudahkan peserta didik mengingat konsep pembelajaran melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Rancangan quiz dalam *Baamboozle* juga mampu melatih kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tantangan sehingga membantu meningkatkan hasil belajar (Siti Marwah & Nurul Ain, 2022).

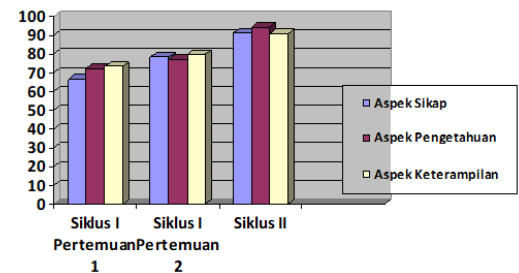
Tabel 1.2 Rekapitulasi Hasil Penelitian

| Aspek                   | Siklus I<br>Pertemu-<br>an 1 | Siklus I<br>Pertemu-<br>an 2 | Siklus II |
|-------------------------|------------------------------|------------------------------|-----------|
| RPPM                    | 78,12                        | 90,6                         | 96,8      |
| Aktivitas Guru          | 78,5                         | 85,7                         | 96,4      |
| Aktivitas Peserta Didik | 71,4                         | 82,1                         | 92,85     |
| Hasil Belajar           | 70,5                         | 78,3                         | 91,83     |

Grafik 1.1 Peningkatan Aspek RPPM, Aktivitas Guru, dan Aktivitas Peserta Didik



Grafik 1.2 Peningkatan Hasil Belajar



## D. Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan fokus capaian untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan *Baamboozle* di kelas V SDS IT Luqman Kota Padang

disimpulkan dari aspek perkembangan RPPM, aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik. Secara keseluruhan, segala aspek yang terlibat dalam penelitian mengalami peningkatan lebih dari 80% sesuai standar ketuntasan pada setiap siklusnya. Hasil belajar peserta didik mencapai 85% ketuntasan.

Pada aspek perencanaan RPPM memperoleh nilai 78,12 dengan predikat cukup (C). Meningkat sebesar 15,98% pada siklus I pertemuan 2 dengan perolehan nilai sebesar 90,6 dengan predikat baik (B). Terakhir meningkat sebesar 6,84% pada siklus II dengan perolehan nilai sebesar 96,8 dengan predikat sangat baik (A). Berdasarkan peningkatan tersebut, maka RPPM yang disusun oleh guru dapat dikatakan layak untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada aspek pelaksanaan pembelajaran, Pada siklus I pertemuan 1 aktivitas guru memperoleh nilai 78,5 dengan predikat cukup (C). Meningkat sebesar 9,17% pada siklus I pertemuan 2 dengan perolehan nilai sebesar 85,7 dengan predikat baik (B). Terakhir meningkat sebesar

12,49% pada siklus II dengan perolehan nilai sebesar 96,4 dengan predikat baik (A). Berdasarkan peningkatan tersebut, maka aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dapat dikatakan layak untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Peningkatan aspek aktivitas peserta didik dapat dilihat dari peningkatan nilai yang diperoleh dari siklus ke siklus. Pada siklus I pertemuan 1 aktivitas peserta didik memperoleh nilai 71,4 dengan predikat butuh bimbingan (D). Meningkat sebesar 14,99% pada siklus I pertemuan 2 dengan perolehan nilai sebesar 82,1 dengan predikat cukup (C). Terakhir meningkat sebesar 12,61% pada siklus II dengan perolehan nilai sebesar 92,95 dengan predikat baik (B). Berdasarkan peningkatan tersebut, maka aktivitas pembelajaran yang ditempuh oleh peserta didik dapat dikatakan layak untuk membantu meningkatkan hasil belajar mereka.

Berdasarkan aspek hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari peningkatan nilai yang diperoleh peserta didik baik secara individual maupun klasikal. Pada siklus I

pertemuan 1 rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 70,5 dengan nilai 72,1 untuk aspek sikap, 66,5 untuk aspek pengetahuan, dan 73 untuk aspek keterampilan. Pada siklus I pertemuan 2 meningkat sebesar 11,06% dengan rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 78,3 dengan nilai 78,2 untuk aspek sikap, 77 untuk aspek pengetahuan, dan 79,5 untuk aspek keterampilan. Pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 17,28% dengan perolehan rata-rata hasil belajar 91,83 dengan 90,95 untuk aspek sikap, 94 untuk aspek pengetahuan, dan 90,55 untuk aspek keterampilan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka model *Game Based Learning* berbantuan *Baamboozle* dinyatakan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dicapai berkat rancangan RPPM, aktivitas guru dan aktivitas peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran yang berperan sebagai penunjang peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDS IT Luqman Kota Padang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dwi Wahyuni, A., Benedictus Sudiyana, Mp., & Atri Walidi, Mp. (2023). *PENDIDIKAN KARAKTER: STRATEGI MENGHADAPI GLOBALISASI*. Tahta Media Group.
- Faradila, Z. P. (2024). *Peran Perencanaan dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Aktif dan Menarik* (Vol. 3, Number 202X).
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Luh, N., Andika, P., Agustini, K., Gde, I., & Sudatha, W. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. In *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Vol. 14, Number 1). <https://jurnaldidaktika.org>
- Lungid Ngasmarani, C., Suci Pramukti, H., & Dewi Mumpuni, A. (2024). *Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Web 4.0 (Baamboozle) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas V SDN Gebang 224 Kota Surakarta*. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Prasetyo Adi, H., & Fitria Ramadhani, N. (2025). Metode Game Based

- Learning sebagai Upaya Peningkatan Minat dan Motivasi Belajar. *Cemerlang Multidisciplinary Science and Technology (CEPAT)*, 1(1). <https://doi.org/xxxx/xxxxx>
- Pratiwi, R. (2024). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Game Based Learning. 1(7). <https://ejournal.jurnalpengabdian.sosial.com/index.php/jps>
- Prayogi, A., Arif Kurniawan, M., & Abdurrahman Wahid Pekalongan, U. K. (2024). Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif: Suatu Telaah. *Complex: Jurnal Multidisiplin Ilmu Nasional*, 1(2), 30–37.
- Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., Shufiyah, S. S., Juhaeni, J., Purwanti, A. A., & Safaruddin, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game based learning “One Board” terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 46–53. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.305>
- Reinita, & Fitria, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Dengan Aplikasi Adobe After Effect Kelas IV Sekolah Dasar. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 13(2), 98–101.
- Romlah, S., Tinggi, S., Islam, A., & Bangil, P. (2021). PENELITIAN KUALITATIF DAN KUANTITATIF (Pendekatan Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif). In *Jurnal Studi Islam* (Vol. 16, Number 1).
- Siti Marwah, S., & Nurul Ain, Z. (2022). STUDI LITERATUR: BAAMBOOZEL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG INTERAKTIF. *Jurnal PGMI UNIGA (JPU)*, (2).
- Susilo Herawati, Chotimah Husnul, & Sari Yuyun Dwita. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Waldi, A., Dra Reinita, Mp., Yesi Anita, Mp., Katherine Putri Rivelia, Mp., & Aisyah Anggraeni, Sp. (2023). *KONSEP DASAR PKN SD*. Tahta Media Group.
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., & Syaza, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>