

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MODEL GAME
BASED LEARNING PADA ELEMEN BHINNEKA TUNGGAL IKA
DI KELAS 2 SD PEMBANGUNAN LABORATORIUM UNP**

Hanifatul Aulia¹, Yesi Anita², Reinita³, ⁴Etri Wahyuni

^{1,2,3,4}PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹hanifatulauliaaaa@gmail.com, ² yesianita@fip.unp.ac.id,

³reinita.rei04@gmail.com, ⁴etriwahyuni.ew@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes of second-grade students at SD Pembangunan Laboratorium UNP. This problem was caused by students paying less attention to the teacher's explanations, showing limited participation in the learning process, becoming easily bored due to the predominance of lecture-based instruction, lacking critical thinking and discussion skills with peers, having low self-confidence in expressing opinions, and being unaccustomed to working collaboratively in groups, resulting in dependence on more capable classmates. In addition, teachers experienced difficulties in selecting engaging learning models, and formative assessment had not been implemented optimally. This study aimed to describe the improvement of students' learning outcomes in Pancasila Education through the implementation of the Game Based Learning model based on Deep Learning in Grade II of SD Pembangunan Laboratorium UNP. This research was a Classroom Action Research (CAR) employing qualitative and quantitative approaches. The study was conducted in two cycles consisting of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were the teacher and 25 second-grade students of SD Pembangunan Laboratorium UNP. The results showed that the lesson planning (RPPM) aspect in Cycle I achieved an average score of 87.5% (Good) and increased to 97.5% (Very Good) in Cycle II. In the teacher activity aspect, Cycle I obtained an average score of 87.5% (Good), which increased to 97.5% (Very Good) in Cycle II. In the student activity aspect, Cycle I obtained an average score of 87.5% (Good), which increased to 97.5% (Very Good) in Cycle II. Students' learning outcomes in Cycle I Meeting 1 achieved an average score of 70.5, increased to 76.8 in Cycle I Meeting 2, and further increased to 93.9 in Cycle II. It can be concluded that the Game Based Learning model based on Deep Learning can improve students' learning outcomes in Pancasila Education in Grade II of SD Pembangunan Laboratorium UNP.

Keywords: Learning Outcomes, Pancasila Education, Game Based Learning, Deep Learning.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik di kelas II SD Pembangunan Laboratorium UNP. Hal ini disebabkan karena peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, mudah merasa bosan karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah, belum terbiasa berpikir kritis dan berdiskusi dengan teman sebaya, kurang percaya

diri dalam menyampaikan pendapat, serta belum terbiasa bekerja sama dalam kelompok sehingga sering bergantung pada teman yang dianggap lebih mampu. Selain itu, guru masih mengalami kesulitan dalam memilih model pembelajaran yang menarik dan asesmen formatif belum dilaksanakan secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Deep Learning* di kelas II SD Pembangunan Laboratorium UNP. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas II SD Pembangunan Laboratorium UNP yang berjumlah 25 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek RPPM pada siklus I memperoleh rata-rata 87,5% (B) dan meningkat pada siklus II menjadi 97,5% (A). Pada aspek aktivitas guru, siklus I memperoleh rata-rata 87,5% (B) dan meningkat pada siklus II menjadi 97,5% (A). Pada aspek aktivitas peserta didik, siklus I memperoleh rata-rata 87,5% (B) dan meningkat pada siklus II menjadi 97,5% (A). Hasil belajar peserta didik pada siklus I pertemuan 1 memperoleh rata-rata 70,5, meningkat pada siklus I pertemuan 2 menjadi 76,8, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 93,9. Dapat disimpulkan bahwa model *Game Based Learning* berbasis *Deep Learning* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas II SD Pembangunan Laboratorium UNP.

Kata Kunci: Hasil belajar, Pendidikan Pancasila, *Game Based Learning*, *Deep Learning*.

A. Pendahuluan

Kurikulum merupakan komponen penting dalam penyelenggaraan pendidikan yang berfungsi sebagai pedoman dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kurikulum yang baik harus mampu menyesuaikan perkembangan zaman serta kebutuhan peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan bermakna. Salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah melalui implementasi Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan potensi peserta didik sehingga tercipta pembelajaran yang lebih fleksibel, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik (Azalia et al., 2023).

Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah memperkenalkan pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) sebagai upaya mewujudkan

proses pembelajaran yang berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*). Pembelajaran mendalam menekankan proses belajar yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikdasmen, 2025).

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mendukung implementasi pembelajaran mendalam dalam Kurikulum Merdeka. Melalui Pendidikan Pancasila, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Pancasila di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter peserta didik agar menjadi warga negara yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, menghargai keberagaman, serta mampu hidup berdampingan secara

harmonis di tengah masyarakat (Hidayat et al., 2024).

Pada fase A sekolah dasar, salah satu elemen yang dipelajari dalam Pendidikan Pancasila adalah Bhinneka Tunggal Ika. Elemen ini bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami keberagaman yang ada di lingkungan sekitar serta menumbuhkan sikap saling menghargai, toleransi, gotong royong, dan kerja sama. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila pada elemen Bhinneka Tunggal Ika perlu dirancang secara sistematis agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan mampu mengimplementasikan nilai-nilai kebhinekaan dalam kehidupan sehari-hari (Putu Candra Prastya 2022).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang ideal dalam Kurikulum Merdeka hendaknya didukung oleh perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen pembelajaran yang terintegrasi dengan pendekatan *Deep Learning* (Slamet Barkah et al., 2025).

Perencanaan pembelajaran diwujudkan melalui penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam (RPPM) yang dirancang

untuk menciptakan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan (Noor et al., 2025). RPPM berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Jurdil et al., 2025).

Selain itu, pelaksanaan pembelajaran perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan merefleksikan pengalaman belajarnya, sedangkan asesmen berfungsi untuk memperoleh informasi mengenai perkembangan dan ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik (Karengga et al., 2025).

Faktanya, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang memperoleh kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan, kurang termotivasi, dan kurang berpartisipasi dalam

kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas II SD Pembangunan Laboratorium UNP pada tanggal 12 dan 19 November 2025, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen Bhinneka Tunggal Ika. Peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, peserta didik juga kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, belum terbiasa berpikir kritis, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta belum terbiasa berdiskusi dengan teman sebaya maupun bekerja sama dalam kelompok. Pada saat kegiatan kelompok, masih terdapat peserta didik yang bergantung pada teman yang dianggap lebih mampu. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa guru masih mengalami kesulitan dalam memilih model pembelajaran yang sesuai

dengan karakteristik peserta didik. Sumber dan media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks, LKPD, dan video pembelajaran. Selain itu, modul ajar yang digunakan belum sepenuhnya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan pelaksanaan asesmen formatif belum dilakukan secara optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Permasalahan tersebut terlihat dari hasil Sumatif Tengah Semester (STS) mata pelajaran Pendidikan Pancasila Tahun Ajaran 2025/2026. Berdasarkan data yang diperoleh, dari 25 peserta didik hanya 8 peserta didik (32%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 17 peserta didik (68%) belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan sekolah dengan batas ketuntasan 80. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen Bhinneka Tunggal Ika masih perlu ditingkatkan.

Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif

peserta didik sekaligus memperbaiki hasil belajar mereka. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Game Based Learning*. *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui aktivitas permainan, peserta didik dapat belajar secara aktif, bekerja sama dengan teman, berkomunikasi, serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan (Rosarian & Dirgantoro, 2020). Penerapan model ini diharapkan mampu mengurangi kejenuhan siswa selama proses belajar, sehingga mereka menjadi lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti pelajaran. *Game based learning* ialah pendekatan yang mengintegrasikan materi pelajaran ke dalam bentuk permainan, memungkinkan siswa untuk berkomunikasi antara satu dan lainnya. Pendekatan *Game Based Learning* sangat sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yang senang bermain dan bereksplorasi. *Game Based Learning* mampu meningkatkan motivasi, konsentrasi, serta kerja sama antar siswa karena menghadirkan suasana kompetitif

yang sehat dan menyenangkan (Souvi et al., 2024).

Keberhasilan penggunaan model *Game Based Learning* telah dibuktikan oleh beberapa penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh (Fiestawa et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan *Game Based Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik serta mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian Fatimah et al., (2024) menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* pada materi Pola Hidup Gotong Royong dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata dari 86,3 pada siklus I menjadi 89,4 pada siklus II. Penelitian tersebut juga menunjukkan persentase ketuntasan belajar mencapai 100%. Keberhasilan serupa ditemukan oleh (Pamungkas Sari & Muhammadiyah Magelang, 2025) yang menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* pada materi Hak dan Kewajiban mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata dari 74 pada siklus I menjadi 89 pada

siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 40% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Game Based Learning* efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar maupun hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Namun, penelitian yang mengintegrasikan model *Game Based Learning* dengan pendekatan *Deep Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen *Bhinneka Tunggal Ika* di kelas II sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Deep Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen *Bhinneka Tunggal Ika* di kelas II SD Pembangunan Laboratorium UNP.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Deep Learning* pada pembelajaran Pendidikan

Pancasila elemen Bhinneka Tunggal Ika di kelas II SD Pembangunan Laboratorium UNP.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua pendekatan, yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran melalui tindakan nyata di kelas serta meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen Bhinneka Tunggal Ika melalui penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Deep Learning*. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui tindakan yang dirancang, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan secara sistematis (Cornelia et al., 2024).

Model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Game Based Learning*. Menurut Sukma et al., (2022), langkah-langkah model *Game Based Learning* meliputi: (1) memberikan topik atau materi permainan, (2) menyiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan, (3)

menjelaskan petunjuk atau langkah pembelajaran, (4) menjelaskan aturan permainan dan waktu pelaksanaan permainan, (5) membagi peserta didik ke dalam kelompok, (6) guru berperan sebagai pemimpin selama proses permainan berlangsung, (7) mengumumkan peringkat peserta didik, dan (8) memberikan evaluasi.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I yang terdiri atas dua pertemuan dan siklus II yang terdiri atas satu pertemuan. Subjek penelitian adalah guru dan peserta didik kelas II SD Pembangunan Laboratorium UNP Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 25 orang, terdiri atas 16 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan. Selain itu, pihak yang terlibat dalam penelitian ini meliputi peneliti sebagai praktisi, guru kelas sebagai observer, dan teman sejawat yang membantu proses observasi selama penelitian berlangsung.

Prosedur penelitian mengikuti tahapan PTK yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi

keterlaksanaan RPPM, aktivitas guru, dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Game Based Learning* berbasis *Deep Learning*. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar peserta didik yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada setiap siklus pembelajaran.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar penilaian RPPM, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, lembar tes hasil belajar, dan lembar nontes berupa penilaian sikap serta keterampilan peserta didik. Data penelitian dikumpulkan melalui teknik tes dan nontes. Data tes berupa hasil belajar peserta didik pada aspek pengetahuan yang diperoleh melalui soal evaluasi pada setiap akhir siklus. Data nontes meliputi hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas guru, aktivitas peserta didik, sikap, dan keterampilan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada setiap

siklus untuk mengetahui peningkatan yang terjadi. Teknik analisis data kuantitatif mengacu pada Panduan Penilaian Sekolah Dasar (Kemendikdasmen, 2025) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang digunakan di Kelas II SD Pembangunan Laboratorium UNP adalah 80, dengan kriteria taraf keberhasilannya mengacu pada Panduan Penilaian Sekolah Dasar (Kemendikdasmen, 2025), yaitu Sangat Baik (A) 93–100, Baik (B) 84–92, Cukup (C) 75–83, dan Kurang (D) ≤75.

Sementara itu, analisis data kualitatif dilakukan melalui tahap menelaah data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan terhadap hasil observasi guna memperoleh gambaran menyeluruh tentang proses pembelajaran dan perubahan aktivitas peserta didik selama penerapan model *Game Based Learning*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan RPPM Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Game Based*

Learning Berbasis Deep Learning di Kelas II SD Pembangunan Laboratorium UNP

Perencanaan sangat diperlukan agar proses pembelajaran tetap terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan. Melalui perencanaan yang sistematis, guru dapat menyusun alur pembelajaran secara terstruktur serta menentukan strategi dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik (Jurdil et al., 2025). Perencanaan yang baik akan membantu guru menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan menyenangkan bagi peserta didik (Herlina et al., 2025).

Perencanaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam (RPPM). RPPM disusun berdasarkan Kurikulum Merdeka dengan mengintegrasikan pendekatan *Deep Learning* yang menekankan pembelajaran berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*). RPPM yang disusun peneliti memuat komponen informasi umum, identifikasi peserta didik dan materi pembelajaran, desain pembelajaran, pengalaman belajar, serta asesmen

pembelajaran. Hal ini sejalan dengan panduan pembelajaran yang diterbitkan oleh Kemendikdasmen (2025) yang menjelaskan bahwa RPPM memuat komponen tersebut untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang mendalam dan berpusat pada peserta didik.

RPPM yang dibuat peneliti pada siklus I dan siklus II telah disusun sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II SD serta langkah-langkah model *Game Based Learning*. Hasil penilaian RPPM pada siklus I pertemuan 1 memperoleh persentase 85%. Kemudian meningkat pada siklus I pertemuan 2 menjadi 90%. Dengan demikian, rata-rata penilaian RPPM pada siklus I memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori Baik (B). Selanjutnya, setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I, penilaian RPPM pada siklus II meningkat menjadi 97,5% dengan kategori Sangat Baik (A).

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran yang disusun semakin baik dan sesuai dengan prinsip pembelajaran mendalam. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II terutama pada penyusunan pengalaman belajar

yang lebih sistematis, penyajian materi yang lebih kontekstual, serta penyempurnaan asesmen awal dan asesmen pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana secara lebih efektif. Dengan demikian, RPPM yang disusun menggunakan model *Game Based Learning* berbasis *Deep Learning* telah mampu mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila secara optimal.

Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Game Based Learning* Berbasis *Deep Learning* di Kelas II SD Pembangunan Laboratorium UNP

Pelaksanaan pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan berdasarkan perencanaan yang telah disusun sebelumnya (Auladuna et al., 2022). Dalam penelitian ini, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dilaksanakan menggunakan model *Game Based Learning* berbasis *Deep Learning* pada elemen Bhinneka Tunggal Ika.

Pelaksanaan pembelajaran diamati melalui aktivitas guru dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Pengamatan dilakukan oleh observer menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Aktivitas guru diamati untuk mengetahui keterlaksanaan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang dalam RPPM, sedangkan aktivitas peserta didik diamati untuk melihat tingkat keterlibatan peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori Baik (B). Pada pertemuan 2 meningkat menjadi 90% dengan kategori Baik (B), sehingga rata-rata aktivitas guru pada siklus I mencapai 87,5%. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I, aktivitas guru pada siklus II meningkat menjadi 97,5% dengan kategori Sangat Baik (A). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa guru semakin mampu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan sintaks model *Game Based Learning* berbasis *Deep Learning*.

Peningkatan aktivitas guru terjadi karena guru telah mampu mengelola kelas dengan lebih baik, memberikan instruksi permainan secara lebih jelas, membimbing peserta didik selama kegiatan berlangsung, serta

memberikan penguatan dan umpan balik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga semakin terampil dalam menciptakan suasana belajar yang berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*) sesuai karakteristik pembelajaran mendalam.

Hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan 1 diperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori Baik (B). Pada pertemuan 2 meningkat menjadi 90% dengan kategori Baik (B), sehingga rata-rata aktivitas peserta didik pada siklus I mencapai 87,5%. Selanjutnya pada siklus II meningkat menjadi 97,5% dengan kategori Sangat Baik (A).

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* berbasis *Deep Learning* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* berbasis *Deep Learning* telah terlaksana dengan sangat baik dan mampu meningkatkan aktivitas guru maupun

aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Game Based Learning* Berbasis *Deep Learning* di Kelas II SD Pembangunan Laboratorium UNP

Pelaksanaan proses pembelajaran yang telah berlangsung memberikan dampak terhadap hasil belajar peserta didik. Menurut Arifudin & Kartika, (2021) hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar menjadi indikator keberhasilan pembelajaran karena menunjukkan tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Hasil belajar peserta didik pada penelitian ini diperoleh dari aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Hasil belajar peserta didik pada siklus I pertemuan 1, dari aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan memperoleh rata-rata nilai 70,5 dengan predikat Kurang (D). Dari 25 peserta didik, sebanyak 8 peserta didik mencapai nilai ketuntasan dengan persentase 32%,

sedangkan 17 peserta didik lainnya belum mencapai ketuntasan dengan persentase 68%.

Pada siklus I pertemuan 2, hasil belajar peserta didik dari aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan mengalami peningkatan dibandingkan pertemuan sebelumnya dengan rata-rata nilai 76,8 dan predikat Cukup (C). Dari 25 peserta didik, sebanyak 13 peserta didik mencapai nilai ketuntasan dengan persentase 52%, sedangkan 12 peserta didik lainnya belum mencapai ketuntasan dengan persentase 48%.

Berdasarkan data hasil pengamatan pada siklus I pertemuan 2, hasil belajar peserta didik sudah menunjukkan peningkatan dibandingkan pertemuan sebelumnya. Namun demikian, secara keseluruhan hasil belajar yang diperoleh masih belum sesuai dengan yang diharapkan karena rata-rata ketuntasan peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 80. Oleh sebab itu, untuk memperbaiki kekurangan tersebut, penelitian dilanjutkan pada siklus II.

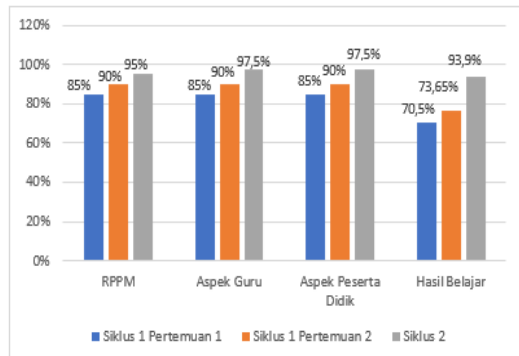
Pada siklus II, hasil belajar peserta didik dari aspek sikap, keterampilan,

dan pengetahuan diperoleh rata-rata 93,9 dengan predikat Sangat Baik (A). Dari 25 peserta didik, 24 diantaranya mencapai nilai ketuntasan dengan persentase 96%, sedangkan 1 peserta didik lainnya tidak tuntas dengan persentase 4%. Maka pencapaian hasil belajar peserta didik pada siklus II sudah berhasil.

Dengan demikian pelaksanaan penelitian dicukupkan sampai pada siklus II, karena capaian hasil belajar peserta didik sudah sesuai dengan standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 80. Selain itu, ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal telah tercapai karena sebagian besar peserta didik telah memperoleh nilai di atas KKTP yang ditentukan. Setelah mengamati hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Deep Learning* berhasil meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas II SD Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang, sehingga tidak diperlukan adanya siklus lanjutan.

Dari hasil pembahasan tersebut, peningkatan hasil penelitian pada

siklus I dan siklus II dapat disajikan dalam bentuk grafik berikut.



Gambar 4.1 Grafik hasil Penelitian Siklus I dan II

D. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model *Game Based Learning* berbasis *Deep Learning*, maka dapat disimpulkan bahwa model *Game Based Learning* berbasis *Deep Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen Bhinneka Tunggal Ika di kelas II SD Pembangunan Laboratorium UNP. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan pada: 1) aspek Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam (RPPM), yaitu pada siklus I memperoleh rata-rata 87,5% (B) dan meningkat pada siklus II menjadi 97,5% (A); 2) aspek pelaksanaan

pembelajaran pada aktivitas guru, yaitu pada siklus I memperoleh rata-rata 87,5% (B) dan meningkat pada siklus II menjadi 97,5% (A), sedangkan pada aktivitas peserta didik siklus I memperoleh rata-rata 87,5% (B) dan meningkat pada siklus II menjadi 97,5% (A); dan 3) hasil belajar peserta didik yang meliputi aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan pada siklus I memperoleh rata-rata 73,65 (D), kemudian meningkat pada siklus II menjadi 93,9 (A). Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Deep Learning* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas II SD Pembangunan Laboratorium UNP.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifudin, O., & Kartika, I. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. In *Jurnal Al-Amar (JAA)* (Vol. 2, Number 1).
- Auladuna, J., Pembelajaran, P., Pembelajaran, P., Muka, T., Mubarak, R., Sangat, S., & Timur, K. (2022). *Perencanaan Pembelajaran Pada Pembelajaran*.

- Azalia, A., Lorian, D. P., Taufik, E., Izzah, S. N., Nugraha, S., & Arya, G. Z. (2023). Systematic literature review: Curriculum development principle. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 2(1), 141–154. <https://doi.org/10.17509/curricula.v2i1.53637>
- Cornelia, P., Walidi, A., Fip, P., & Padang, U. N. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Canva Di Kelas Iv Sdn 21 Bandar Buat Kota Padang*.
- Fatimah, N., Islam, U., Hasan, Z., & Probolingo, G. K. (2024). scidac plus Artikel ini menggunakan lisensi Creative Commons Attribution 4.0 International License Peningkatan Hasil Belajarpendidikan Pancasila Materi Pola Hidup Gotong Royong Melalui Metode Game Based Learning Di Kelas 4 Mi Sirajut Thalibin Racek Tiris Probolingo. In *Berkala Ilmiah Pendidikan* (Vol. 4, Number 1).
- Fiestawa, A. R., Mulyani, D. S., & Fajria, D. W. (2025). Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Penggunaan Metode Game Based Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. In *All rights reserved* (Vol. 12, Number 3). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Herlina, L., Siti Nurbaya, Mp., Pd Yus Ummy Farkhaini, M., Pd Nanik Ulfa, S., Nunik Zuhriyah, Mp., & Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah, Mp. (2025). *Perencanaan Dan Desain Pembelajaran*.
- Hidayat, W., Zarkasih Putro Pascasarjana, K., Sunan Kalijaga Yogyakarta Jl Rambutan, U., Kidul, S., Depok, K., Sleman, K., & Istimewa Yogyakarta, D. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar: Profil Pelajar sebagai Aset Bangsa. In *Journal of Nusantara Education* (Vol. 3, Number 2). <http://journal.unu-jogja.ac.id/fip/index.php/JONED>
- Jurdil, R. R., Hidayat, O. S., & Jaya, I. (2025). Perencanaan Pembelajaran dan Asesmen dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1). <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Karengga, F. I., Rizko, U., & Bashith, A. (2025). Analisis Problematika Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran IPA dalam Mencapai Tujuan Pendidikan pada Kurikulum Merdeka SD/MI.

- Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 533.
<https://doi.org/10.35931/am.v9i2.4401>
- Kemendikdasmen. (2025). *Panduan Pembelajaran Mendalam dalam Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Noor, A. F., Haryadi, H., Solikin, A., Bulkani, B., Sonedi, S., Nuhet, E., & Rahmawati, Y. (2025). Pelatihan Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Modul Ajar Berbasis Pendekatan Pembelajaran Mendalam Bagi Calon Guru Sekolah Dasar. *Bijaksana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 131–139.
<https://doi.org/10.33084/bijaksana.v3i2.11904>
- Pamungkas Sari, K., & Muhammadiyah Magelang, U. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Dengan Metode Gbl (Game Based Learning)*. 5(2).
<https://jurnalp4i.com/index.php/learning>
- Putu Candra Prastya Dewi Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, N. (2022). *Edukasl: Jurnal Pendidikan Dasar Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar*. 3(2), 131–140.
- <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher's Efforts In Building Student Interaction Using A Game Based Learning Method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146.
<https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>
- Slamet Barkah, A., Rotami, R., Nasution, B., Rahmawati, S., & Lasut, Y. I. (2025). Pengembangan Kurikulum Berbasis Deep Learning sebagai Fondasi Pendidikan Adaptif dan Responsif. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2025(2), 124–131.
- Souvi, W., Ningtyas, R., Yusron, M., & El-Yunusi, M. (2024). Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Permainan Edukatif Di Sd Dumas Surabaya. In *Journal of Primary Education* (Vol. 3, Number 2).
- Sukma, N., Stkip, P., & Yuwana, W. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22(2), 2085–20743.
<https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.433>