

**PENGARUH PERMAINAN BOARD GAME PERSATUAN TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATERI PERSATUAN DALAM KEBERAGAMAN
SISWA KELAS III SD GMIT OEPURA**

Karolina Trifonia Kutiom¹, Hingrida M.A. Hendrik², Alvin Javier Hano³

^{1,2,3}Universitas Citra Bangsa

¹karolinakutiom2005@gmail.com, ²hingridahendrik@gmail.com,

³alvinhanok@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students in the subject of Pancasila Education on Unity in Diversity in grade III of SD GMIT Oepura. This condition is caused by the use of conventional learning methods and the lack of interactive learning media so that students are less active in the learning process. This study aims to determine the effect of the use of the Unity Board Game on student learning outcomes in the Unity in Diversity material. This study uses a quantitative approach with the experimental method and the One Group Pretest-Posttest Design method. The research sample amounted to 26 grade III students of SD GMIT Oepura. The data collection technique used learning outcome tests in the form of pretest and posttest, while data analysis was carried out through normality tests, hypothesis tests (paired sample t-test), and N-Gain tests using the help of SPSS version 25. The results of the study showed that there was a significant influence of the use of board games on the unity of student learning outcomes. This is evidenced by the results of the hypothesis test which obtained a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$ so that the alternative hypothesis was accepted. In addition, the results of the N-Gain test obtained an average score of 0.6569 which shows an increase in learning outcomes in the medium to high category. The average score of the posttest is also higher than the average score of the pretest after students gain learning using the Unity Board Game media. Thus, it can be concluded that the Unity Board Game game has a significant and effective effect in improving student learning outcomes in the Unity in Diversity material in grade III of SD GMIT Oepura.

Keywords: Board Game Unity; Learning Outcomes; Pancasila Education.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Persatuan dalam Keberagaman di kelas III SD GMIT Oepura. Kondisi tersebut disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional serta kurangnya media pembelajaran yang interaktif sehingga siswa kurang aktif dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan Board Game Persatuan terhadap hasil belajar siswa pada materi Persatuan dalam Keberagaman.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain One Group Pretest-Posttest Design . Sampel penelitian berjumlah 26 siswa kelas III SD GMIT Oepura. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar berupa pretest dan posttest, sedangkan analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji hipotesis (paired sample t-test), dan uji N-Gain menggunakan bantuan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan permainan Board Game terhadap Persatuan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji hipotesis yang memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesis alternatif diterima. Selain itu, hasil uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,6569 yang menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kategori sedang menuju tinggi. Nilai rata-rata posttest juga lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pretest setelah siswa memperoleh pembelajaran menggunakan media Board Game Persatuan . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan Board Game Persatuan berpengaruh signifikan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Persatuan dalam Keberagaman kelas III SD GMIT Oepura.

Kata Kunci: Board Game Persatuan; Hasil Belajar; Pendidikan Pancasila.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan menjadi fondasi utama kemajuan suatu bangsa. Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan berperan dalam membentuk kemampuan intelektual, keterampilan, serta karakter peserta didik sebagai bekal menghadapi jenjang pendidikan berikutnya. Menurut Mulyasa (2021), sekolah dasar merupakan tahap awal pembentukan kemampuan berpikir dan pengembangan karakter peserta didik sehingga proses pembelajaran perlu dirancang secara efektif dan

bermakna. Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan di sekolah dasar menjadi indikator penting dalam menciptakan generasi yang berkualitas.

Salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran adalah hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Susanto (2019) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai akibat dari proses belajar. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, hasil belajar tidak hanya berkaitan dengan

penguasaan materi secara teoritis, tetapi juga kemampuan peserta didik dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai persatuan, toleransi, dan kerja sama dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi tolok ukur keberhasilan siswa dalam memahami materi Persatuan dalam Keberagaman.

Materi Persatuan dalam Keberagaman memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa yang menghargai perbedaan dan mampu hidup berdampingan secara harmonis di tengah masyarakat yang maju. Namun pemahaman konsep tersebut sering kali mengalami kendala karena sifat materinya yang relatif abstrak bagi siswa sekolah dasar. Menurut Piaget (1977), anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap perkembangan kognitif ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman nyata dan objek yang dapat diamati secara langsung. Sejalan dengan pendapat tersebut, Susanto (2019) menyatakan bahwa siswa sekolah dasar membutuhkan pengalaman belajar yang konkret agar dapat memahami konsep secara bermakna. Dengan demikian, pembelajaran yang hanya

mengandalkan metode ceramah kurang mampu membantu siswa memahami konsep persatuan dalam keberagaman secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas III SD GMT Oepura, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Persatuan dalam Keberagaman masih rendah. Data hasil evaluasi menunjukkan bahwa dari 26 siswa, hanya 9 siswa (35%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 17 siswa (65%) belum mencapai ketuntasan belajar. Selain itu, ditemukan pula bahwa sebagian siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, kurang berpartisipasi dalam diskusi kelompok, serta belum menunjukkan kemampuan bekerja sama yang baik dengan teman sekelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya mampu mengembangkan pemahaman dan keterlibatan siswa secara optimal.

Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Guru

cenderung menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran terfokus pada guru dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif. Arsyad (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam membantu memahami pesan pembelajaran, meningkatkan perhatian siswa, serta menumbuhkan motivasi belajar. Tanpa penggunaan media yang tepat, materi pembelajaran sering kali sulit dipahami oleh siswa, terutama pada materi yang memerlukan pemahaman konsep dan pengalaman langsung.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan *Board Game* Persatuan. Menurut Kurniawan (2023), *board game* merupakan media pembelajaran yang efektif karena memungkinkan siswa belajar melalui interaksi sosial, kerja sama kelompok, serta pengalaman langsung dalam menyelesaikan tantangan yang terdapat dalam permainan. Selain itu, Sari (2023) menjelaskan bahwa board

game dapat menjadi media interaksi sosial yang mendorong siswa untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan board game juga sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang dikemukakan oleh Sudjana (2021), yaitu bahwa siswa akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik apabila terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran. Melalui permainan, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan berpikir, dan sikap kerja yang sama. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan partisipatif. Oleh karena itu, *Board Game* Persatuan dipandang sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang potensial untuk meningkatkan hasil belajar siswa

pada materi Persatuan dalam Keberagaman di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan permainan *Board Game* Persatuan terhadap hasil belajar siswa pada materi Persatuan dalam Keberagaman kelas III SD GMT Oepura. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menguji pengaruh penggunaan permainan *Board Game* Persatuan terhadap hasil belajar siswa pada materi Persatuan dalam Keberagaman kelas III SD GMT Oepura. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis sebagai kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, serta manfaat praktis bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian pra-eksperimental menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian

dilaksanakan di SD GMT Oepura pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III SD GMT Oepura yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan *Board Game* Persatuan, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa pada materi Persatuan dalam Keberagaman pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Prosedur penelitian diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *Board Game* Persatuan, dan diakhiri dengan pemberian posttest untuk mengukur hasil belajar siswa setelah perlakuan.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil pretest dan posttest siswa, sedangkan analisis inferensial meliputi uji normalitas, uji hipotesis, dan perhitungan *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan permainan *Board Game* Persatuan. Hasil analisis kemudian digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Board Game* Persatuan terhadap hasil belajar siswa pada materi Persatuan dalam Keberagaman.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan *Board Game* Persatuan terhadap hasil belajar siswa pada materi Persatuan dalam Keberagaman kelas III SD GMT Oepura. Penelitian menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* dengan jumlah sampel sebanyak 26 siswa. Sebelum diberikan perlakuan, siswa mengikuti pretest untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian diberikan pembelajaran menggunakan media *Board Game* Persatuan, dan selanjutnya dilakukan posttest untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media *Board Game* Persatuan. Nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pretest. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Board Game* Persatuan terhadap hasil belajar siswa pada materi Persatuan dalam Keberagaman.

Hasil analisis efektivitas menggunakan uji *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,6569. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Board Game* Persatuan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan kategori sedang menuju tinggi, sehingga media yang digunakan dapat dikatakan efektif dalam membantu siswa memahami materi yang dipelajari.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Board Game* Persatuan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas III SD GMT Oepura.

Peningkatan hasil belajar terlihat dari perbedaan nilai pretest dan posttest setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar tersebut sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Sudjana bahwa media pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa secara langsung dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang konkret. Melalui *Board Game* Persatuan, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berinteraksi, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara bersama-sama sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih bermakna.

Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Kurniawan yang menyatakan bahwa *board game* efektif digunakan dalam pembelajaran karena siswa belajar melalui interaksi kelompok dan tantangan yang

terdapat dalam permainan. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk berpikir aktif, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Hasilnya, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami konsep Persatuan dalam Keberagaman.

Selain meningkatkan hasil belajar kognitif, penggunaan *Board Game* Persatuan juga memberikan dampak positif terhadap interaksi sosial siswa. Selama proses pembelajaran, siswa terlibat dalam kegiatan diskusi kelompok, saling membantu, serta menghargai pendapat teman. Kondisi ini sesuai dengan pendapat Mulyasa yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa media *Board Game* Persatuan merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Persatuan dalam Keberagaman. Keberhasilan tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai posttest, hasil uji hipotesis yang signifikan, serta nilai *N-Gain* yang

menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan. Oleh karena itu, media *Board Game* Persatuan dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Tabel 1 Pretes, Postes dan N-Gain

N	Kelas Eksperimen					
	Pretest		Posttest		N-Gain	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	s	$\bar{x}$	S
26	55,19	12,608	86,35	9,956	0,6569	0,32080

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh permainan *Board Game* Persatuan terhadap hasil belajar siswa pada materi Persatuan dalam Keberagaman di kelas III SD GMT Oepura, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Board Game* Persatuan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata

sebesar 0,6569 yang berada pada kategori sedang menuju tinggi, menandakan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan media pembelajaran tersebut.

Peningkatan hasil belajar terlihat dari nilai rata-rata posttest yang lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Penggunaan *Board Game* Persatuan tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menyenangkan, tetapi juga meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media *Board Game* Persatuan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi Persatuan dalam Keberagaman bagi siswa kelas III SD GMT Oepura.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Disarankan untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan, khususnya *Board Game* Persatuan, sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif guna

- meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa di kelas.
2. Bagi Siswa
- Diharapkan dapat lebih aktif bekerja sama, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran kelompok sehingga kemampuan kognitif maupun keterampilan sosial dapat berkembang secara optimal.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
- Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan menggunakan media *board game* pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, atau variabel lain yang berbeda, serta mengkaji pengaruhnya terhadap ranah afektif dan psikomotorik siswa agar diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.
- DAFTAR PUSTAKA**
- Arsyad, A. (2020). Media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11 (2), 145–152.
- Hidayat, R., & Nurhasanah, S. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6 (1), 23–30.
- Kurniawan, D. (2023). Pemanfaatan board game sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. *Jurnal Pe(1)*, 55–63.
- Mulyasa, E. (2021). Implementasi pembelajaran aktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10 (3), 210–218.
- Nugroho, A., & Prasetyo, B. (2020). Efektivitas metode pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5 (2), 98–105.
- Putri, AR, & Sari, M. (2022). Pengaruh media permainan edukatif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11 (1), 67–75.
- Sari, DP (2023). Board game sebagai media pembelajaran berbasis kolaboratif di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9 (2),
- Sudjana, N. (2021). Penilaian hasil belajar dalam proses pembelajaran. *Jurnal Evaluasi(1)*, 1–10.
- Susanto, A. (2019). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10 (1), 45–53.
- Wahyuni, S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (4), 2541–2547.