



Efektivitas Model *Game Based Learning* dengan Berbantuan Sipancard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar

Iffatul Ulya R^{1*}, Ika Ari Pratiwi², Wawan Shokib Rondli³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muria Kudus

*iffatululya27@gmail.com

Article Info

Article history:

Received: 23th Juli 2026

Revised: 25th Agustus 2026

Accepted: 30th September
2026

Keywords:

*Game Based Learning,
SIPANCARD, Leraning
Outcomes, Pancasila
Education*

ABSTRACT

This study examined changes in Pancasila Education learning outcomes after the implementation of Game-Based Learning (GBL) assisted by SIPANCARD, a card-based visual learning medium containing symbols, concepts, and questions related to Pancasila. The study used a quantitative pre-experimental one-group pretest-posttest design involving 26 second-grade students at SD N 1 Purwosari Kudus. The intervention was implemented in three meetings through group-based learning activities in which students used SIPANCARD during educational games and quizzes. Data were collected using pretest and posttest essay instruments that had undergone expert validation and were analyzed using the Shapiro-Wilk test, paired-samples t-test, and normalized gain (N-gain). The Shapiro-Wilk test indicated that the paired score differences were normally distributed ($W = 0.939$, $p = 0.127$), although the pretest scores themselves were not normally distributed ($p = 0.018$). The mean score increased from 61.73 (pretest) to 77.62 (posttest), with a mean difference of 15.88 points ($SD = 12.75$). The paired-samples t-test showed a significant difference, $t(25) = -6.354$, $p < 0.001$, 95% CI [10.74, 21.03], with a large paired effect size ($d_z = 1.25$). The N-gain calculated from the individual pretest and posttest scores was 0.379 (moderate category). These findings indicate an increase in learning outcomes following the intervention; however, because the study did not include a control group, the increase cannot be attributed solely to GBL assisted by SIPANCARD. The findings therefore provide preliminary evidence that this intervention can be considered as an instructional alternative for Pancasila Education in second grade.



*This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.
©2026 by the author(s).*

Corresponding Author:

Iffatul Ulya R

Pendidikan Guru Sekolah dasar,

Universitas Muria Kudus

Email: iffatululya27@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wujud dari proses interaksi belajar mengajar atau pembelajaran (Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A., 2023). Pendidikan Pancasila mengajarkan siswa untuk menjadi warga negara yang baik dan menghargai nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia. Meskipun demikian, terdapat sejumlah tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar (Zakiyati, Kironoratri, and Rondli 2024). Pendidikan Pancasila di sekolah dasar bertujuan membangun kebiasaan peserta didik untuk belajar menerapkan nilai-nilai luhur Pancasila dalam kehidupan sehari-hari melalui lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (Rosanti, S., Pratiwi, I. A., Rustanto, M., & Budiono, A. E., 2025). Pendidikan Pancasila di sekolah dasar berperan dalam membantu peserta didik yang mengenali nilai, simbol, dan praktik Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pada kelas rendah, penyajian materi perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang masih membutuhkan pengalaman belajar konkret dan aktivitas yang melibatkan mereka secara langsung.

Hasil wawancara dengan guru kelas II pada 16 oktober 2025 menunjukkan bahwa pembelajaran masih menghadapi kendala berupa kejenuhan ketika materi disampaikan dengan cara ceramah, keterbatasan pemahaman bacaan, serta belum optimalnya penggunaan media yang melibatkan siswa secara aktif. Kondisi tersebut menjadi konteks penting untuk mencari bentuk pembelajaran yang lebih partisipatif tanpa mengabaikan tujuan kognitif yang diukur melalui hasil belajar.

Kegiatan pembelajaran pun terkadang dilakukan secara berkelompok, sering kali ditemui siswa yang aktif hanyalah siswa yang pandai. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa sendiri tidak banyak mengalami kesulitan karena materi yang diajarkan rata-rata materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, namun siswa sering kali merasa bosan karena banyak bacaan dan materi-materi yang terkesan *teacher centered*. Materi Pancasila memiliki kedudukan sangat penting dalam pembentukan perilaku Masyarakat Indonesia (Pratiwi, I. A., & Ardianti, S. D., 2024). Menurut materi dapat disajikan dalam berbagai bentuk, disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik materi yang akan diajarkan. Penyusunan materi ini bertujuan untuk menyediakan bahan ajar yang relevan dengan kebutuhan peserta didik, sesuai dengan karakteristik serta lingkungan sosial mereka. Selain itu materi, materi juga berfungsi sebagai alternatif sumber belajar selain buku teks, yang terkadang sulit diperoleh. Dengan adanya materi terstruktur, intruktur/guru dapat lebih mudah dalam melaksanakan proses pembelajaran secara efektif (Widiyastuti, Indry, Rondli, Ismaya 2024).

Salah satu untuk menciptakan hasil belajar yang optimal adalah menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajarannya. Tafonao (2018) menjelaskan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dalam hal ini guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar. Tujuan dari adanya pembelajaran Pendidikan Pancasila yakni untuk menumbuhkan dan mengembangkan kecerdasan intelektual serta membangun karakter pada peserta didik. (Mu'afida, M. N., & Rondli, W. S. 2024).

Berdasarkan temuan peneliti menunjukan bahwa permasalahan dikelas II SD N 1 Purwosari. Selain beberapa permasalahan yang dituturkan oleh guru di atas, beliau juga menambahkan jika siswa kurangnya pemahaman materi dan kurangnya literasi pemahaman bacaan dalam proses pembelajaran juga berdampak pada karakteristik siswa yang mudah menyerah ketika diberikan soal-soal yang membutuhkan tingkat pemahaman tinggi, kemudian dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila belum memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan menunjang keaktifan siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa merasa

jenuh ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini terjadi disebabkan oleh siswa yang kurang memahami materi dan bacaan yang berhubungan dengan konsep pembelajaran. Hal itu dapat dibuktikan dari hasil studi pendahuluan uji pemahaman konsep yang diberikan oleh peneliti pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang peneliti peroleh dari hasil belajar siswa sendiri.

Diperlukannya Solusi penelitian mengenai efektifitas model game based learning yang dipadukan dengan media Sipancard untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II. Media ini dianggap praktis dan menarik, sehingga diharapkan dapat mendukung pemahaman sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media Sipancard dengan menekankan visualitas dan mengombinasikan warna serta elemen-elemen yang menarik pada media tersebut. Dengan cara ini, siswa tidak hanya mendapatkan nilai lebih baik, tetapi juga ikut aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Manfaatnya pun diharapkan terasa langsung bagi guru, karena mereka bisa punya pilihan metode mengajar yang sesuai dengan karakter siswa. Di sisi lain, penelitian ini juga ingin menunjukkan bahwa media sederhana seperti media Sipancard dapat menjadi kunci untuk meningkatkan mutu pendidikan dasar di Indonesia. Temuan ini tentu diharapkan bisa menjadi bekal untuk memperbaiki pembelajaran, tidak hanya pada Pendidikan Pancasila tetapi juga pembelajaran lainnya (Wulan, F.P., 2025).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pengajaran membaca di kelas rendah adalah media sipancard, media sipancard merupakan media yang berbentuk kartu yang berisi gambar yang disertai kata atau tulisannya, kelebihan media sipancard yaitu praktis, mudah dibawa, gampang diingat dan menyenangkan. Adanya gambar-gambar pada sipancard tersebut diharapkan siswa menjadi tertarik, dan lebih bersemangat dalam belajar, dan pada gilirannya akan mempermudah para siswa dalam membaca dan memahami isi bacaan. Membaca dengan mencakup (1) membaca merupakan suatu proses, (2) membaca merupakan suatu strategis (3) membaca merupakan interaktif. Nurgiyantoro (2012,p.368) menyatakan bahwa “kegiatan membaca merupakan aktivitas mental memahami apa yang dituturkan pihak lain melalui sarana tulisan”.

Proses pembelajaran akan lebih menarik apabila menggunakan media pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaannya. Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam mencapai keberhasilan proses pembelajaran (Setiawaty, 2024). Media pembelajaran adalah berbagai bentuk alat komunikasi yang dibuat secara terencana digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepala efisien dan efektif (Kharissidqi & Frimansyah, 2022). Penggunaan media interaktif lebih menarik perhatian siswa berkesan tidak monoton dan membuat pembelajaran menjadi efektif. Media yang melibatkan siswa secara aktif juga membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga proses pembelajaran menjadi yang lebih efektif dan bermakna bagi siswa.

Efektivitas model pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah Game Based Learning, yaitu model pembelajaran yang memanfaatkan permainan berbagai sarana belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, dan pemahaman siswa pada kelas rendah sekolah dasar. Melalui kerja kelompok siswa dapat mengasah keterampilan sosial seperti bekerjasama, berkomunikasi, dan memimpin, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran melalui interaksi dengan teman sebaya (Pratiwi et al., 2024). Pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain dan media visual sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, model Game Based Learning dapat dipadukan dengan media pembelajaran *Sipancard*, yaitu kartu bergambar yang membantu siswa memahami materi secara konkret dan menarik. Melalui penerapan model

Game Based Learning berbantuan media Sipancard, diharapkan siswa lebih mudah memahami materi lambang Pancasila dan sila-sila Pancasila serta hasil belajar siswa dapat meningkat.

Hasil belajar menjadi sebuah tolak ukur keberhasilan siswa (Agustina, R. T., Pratiwi, I. A., Rustanto, M., & Pratiwi, A. D., 2025). Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol, (Rahman, S. 2022). Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran, meliputi pola tindakan, nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, dan keterampilan (Hermayanti, Shokib Rondli, and Ardana Riswari 2023). Salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah *Game Based Learning* yaitu model pembelajaran yang memanfaatkan permainan berbagai sarana belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, dan pemahaman siswa pada kelas rendah sekolah dasar. Guru dapat memanfaatkan beragam strategi dan model pembelajaran untuk mendukung keberhasilan dalam proses belajar (Vivi Nugraheni, Aditia Ismaya, and Shokib Rondli 2023). Oleh karena itu, model *Game Based Learning* dapat dipadukan dengan media pembelajaran *Sipancard* yaitu kartu bergambar yang membantu siswa memahami materi secara konkret dan menarik. Menurut (Anggraini et al, 2024) mengungkapkan model Game Based Learning adalah salah satu model pembelajaran yang menggabungkan konteks pendidikan dengan permainan yang bertujuan agar dapat menarik minat peserta didik dalam belajar. *Game-Based Learning* menempatkan unsur permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran, bukan sekadar sebagai kegiatan tambahan. Bukti internasional menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat berkaitan dengan hasil belajar yang lebih baik, tetapi besar efeknya dipengaruhi oleh desain permainan, konteks pembelajaran, bentuk interaksi, dan karakteristik peserta didik. Meta-analisis Sailer dan Homner (2020), misalnya, menemukan efek positif gamifikasi terhadap hasil kognitif, motivasional, dan perilaku, tetapi juga menekankan adanya heterogenitas antar penelitian. Penelitian eksperimental pada siswa sekolah dasar juga menunjukkan bahwa aktivitas permainan yang dirancang untuk pembelajaran dapat mendukung perkembangan akademik dan kognitif, tetapi hasilnya tetap perlu dibaca sesuai desain penelitian yang digunakan.

Media *SIPANCARD* memberikan bentuk visual yang ringkas sehingga dapat membantu siswa menghubungkan gambar, simbol, dan informasi singkat. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai metode dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam pendidikan dan pengajaran (Magdalena et al.2021). Alat dan bahan yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran disebut media pembelajaran (Nofriyadi, Pratiwi, & Setiawan, 2022). Media *SIPANCARD* (Kartu Sila dan Lambang dalam Pancasila) adalah kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi (Musyhadad, V.F., Supriatna, A., & Gosiah, N., 2021). Media *SIPANCARD* merupakan media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan kartu berisi gambar dan materi lambang Pancasila serta sila-sila Pancasila. Menurut (Isnanto, dkk. 2022) didalam jurnal (Sahila, S. N., dkk. 2024) mengemukakan bahwa penggunaan flashcard pada materi simbol sila-sila Pancasila di kelas II, sedangkan Wulan dan Febrianti (2025) menggunakan flashcard untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada kelas V. Media ini yang memuat gambar atau informasi singkat, yang dirancang untuk memudahkan siswa dalam memahami serta mengingat materi pelajaran dengan lebih cepat dan menyenangkan bagi siswa (Taufik et al., 2023; Shafa et al., 2022).

Gap penelitian ini bukan sekadar karena belum ditemukan penelitian dengan nama media yang sama, tetapi terletak pada kombinasi intervensi dan konteksnya. Penelitian terdahulu cenderung menguji GBL atau flashcard sebagai komponen utama secara terpisah. Sementara itu, penelitian ini memposisikan GBL berbantuan SIPANCARD sebagai satu intervensi terpadu unsur permainan digunakan untuk mengatur aktivitas belajar kelompok, sedangkan SIPANCARD menjadi media visual yang digunakan selama permainan.

Media *SIPANCARD* Pendidikan Pancasila merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat permainan edukatif berbentuk kartu berisi materi dan pertanyaan dari berbagai materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *SIPANCARD* ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan, pemahaman konsep, serta hasil belajar siswa Pendidikan Pancasila pada materi Lambang Pancasila dan Sila-Sila dalam Pancasila. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian menurut Susiani dan Supriyono (2014) mengatakan bahwa penggunaan media kartu bergambar akan mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam bekerja kelompok, mendengarkan penjelasan dan menjawab pertanyaan dari guru. Meskipun model GBL dan *SIPANCARD* telah terbukti efektif secara terpisah, kajian mengenai penggabungan keduanya dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih terbatas sehingga menjadi celah penelitian yang penting untuk dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan media pembelajaran berbasis kartu *SIPANCARD* sangat cocok untuk dikolaborasi dengan model *Game Based Learning*. Guru dapat menggunakan media bergambar dalam penyampaian materi di dalam kelas khususnya pelajaran PPKn. Penggunaan media pembelajaran tersebut dapat menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa dengan menghubungkan konsep dan isi materi dengan kehidupan nyata. Oleh karena itu, penelitian ini sebagai sumbangsih dalam membuat media pembelajaran berbasis permainan, penelitian ini mengambil judul “Efektivitas Model *Game Based Learning* (GBL) Dengan Berbantuan *SIPANCARD* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SD N 1 Purwosari”

METODE

Metode Penelitian yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini merupakan metode Penelitian Kuantitatif. Kuantitatif eksperiment adalah penelitian secara terencana oleh peneliti memakai teknik memberi treatment pada subjek peneliti membangkitkan suatu kejadian yang hendak diteliti (Ahyar 2020). Metode penelitian Kuantitatif sesuai dengan tujuan penelitian mengenai peningkatan hasil belajar siswa. Metode penelitian Kuantitatif ini disusun dengan berbantuan media *SIPANCARD* (Kartu Sila dan lambang dalam Pancasila). Penelitian ini di desain pendekatan *Pre-Eksperiment* tipe *One Group Pretest-Posttest Design*. Pemilihan desain *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *SIPANCARD*. Subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD N 1 Purwosari dengan jumlah siswa sebanyak 26 siswa. Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan Mei 2026.

Prosedur dalam penelitian ini dilakukan sebanyak Tiga kali pertemuan. Ardiansyah (2018) mengemukakan bahwa metode eksperimen merupakan cara penyajian bahan pelajaran dengan siswa yang melakukan mandiri, mengikuti suatu proses, mengamati suatu objek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan tentang suatu objek. Instrumen tes yang diberikan pada saat siswa melakukan *pretest* sebanyak 5 soal uraian dan *Posttest* sebanyak 10 soal uraian, keduanya disusun untuk mengukur capaian pembelajaran pada materi lambang Pancasila dan sila-sila Pancasila dan diberi skor pada skala yang dinormalisasikan menjadi 0-100. Perbedaan jumlah

butir merupakan keterbatasan desain instrumen yang perlu diperhatikan ketika dibandingkan skor, meskipun kedua tes telah melalui validasi ahli., dan dokumentasi dijadikan sebagai data pendukung proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Teknik analisis data dilakukan dengan uji normalitas *pretest* dan *posttest* sebagai uji prasyarat, selanjutnya dilakukan dengan pengujian hipotesis uji *Paired Sample T-Test* guna menguji perbedaan rata – rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan berbantuan media *SIPANCARD*. Uji hipotesis H_0 menunjukkan analisis data tidak terdapat perbedaan pada rata – rata sedangkan H_a menyatakan analisis data terdapat perbedaan rata – rata setelah adanya perlakuan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan berbantuan media *SIPANCARD*. Analisis data dilakukan dengan *SPSS 26*. Uji Shapiro-Wilk digunakan karena jumlah subjek kurang dari 50. Karena *paired-samples t-test* menguji perbedaan skor berpasangan, asumsi normalitas utama diperiksa pada skor selisih *posttest–pretest*. Selanjutnya digunakan *paired-samples t-test* untuk menguji perbedaan rata-rata skor sebelum dan sesudah intervensi atau perlakuan. Besarnya peningkatan dihitung menggunakan *N-gain* pada skor individual. *N-gain* diperlakukan sebagai ukuran deskriptif peningkatan relatif terhadap skor maksimum, bukan sebagai bukti kausalitas. Efek berpasangan dilaporkan dengan *Cohen's dz* dan interval kepercayaan 95%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2026 di SD N 1 Purwosari, Kecamatan Kota, Kabupaten Kudus. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut merupakan tempat berlangsungnya proses pembelajaran yang menjadi fokus kajian, khususnya pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas II. Selain itu, pelaksanaan penelitian di lingkungan sekolah memungkinkan peneliti mengamati penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) dan media *SIPANCARD* dalam situasi pembelajaran yang berlangsung secara alami. Dengan demikian, data yang diperoleh diharapkan dapat menggambarkan proses dan hasil pembelajaran secara kontekstual sesuai dengan kondisi kelas yang sebenarnya.

Penelitian dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, yaitu pada Senin, 11 Mei 2026, Rabu, 13 Mei 2026, dan Sabtu, 16 Mei 2026. Penetapan jadwal penelitian disesuaikan dengan kegiatan akademik sekolah dan waktu pembelajaran yang tersedia. Pembagian kegiatan ke dalam tiga pertemuan dilakukan agar seluruh tahapan penelitian dapat dilaksanakan secara terarah. Pertemuan pertama digunakan untuk mengawali proses pembelajaran dan memperoleh gambaran awal mengenai kemampuan siswa. Pertemuan kedua digunakan untuk melanjutkan penerapan metode dan media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Pertemuan ketiga digunakan untuk menyelesaikan rangkaian pembelajaran serta mengukur hasil belajar siswa setelah memperoleh perlakuan pembelajaran.

Setiap pertemuan dilaksanakan selama 2×35 menit atau dua jam pelajaran. Alokasi waktu tersebut mencakup kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, guru atau peneliti mempersiapkan kondisi belajar siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan apersepsi, serta menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman siswa. Kegiatan inti diarahkan pada penerapan metode *Game Based Learning* dengan memanfaatkan media *SIPANCARD*. Sementara itu, kegiatan penutup digunakan untuk melakukan refleksi, menyimpulkan materi, memberikan penguatan, serta menyampaikan tindak lanjut pembelajaran. Pengaturan waktu secara sistematis diperlukan agar setiap tahapan pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD N 1 Purwosari yang berjumlah 26 siswa. Subjek tersebut terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Seluruh siswa dalam kelas dilibatkan sebagai subjek penelitian.

Pelibatan seluruh anggota kelas dimaksudkan agar data yang diperoleh dapat merepresentasikan kondisi pembelajaran secara utuh, bukan hanya menggambarkan kemampuan beberapa siswa tertentu. Setiap siswa memiliki karakteristik, kemampuan awal, pengalaman belajar, dan tingkat keterlibatan yang berbeda. Perbedaan tersebut menjadi bagian penting dalam proses pengamatan karena penerapan metode pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berkaitan dengan pencapaian kognitif, tetapi juga berhubungan dengan partisipasi siswa selama mengikuti pembelajaran.

Penggunaan siswa kelas II sebagai subjek penelitian juga berkaitan dengan karakteristik perkembangan mereka. Pada jenjang sekolah dasar kelas rendah, siswa cenderung membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan melibatkan aktivitas langsung. Pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan verbal berpotensi menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan perhatian dan memahami konsep yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, penerapan metode Game Based Learning melalui media SIPANCARD diposisikan sebagai strategi pembelajaran yang dapat menghubungkan materi Pendidikan Pancasila dengan kegiatan yang lebih interaktif. Permainan dalam pembelajaran tetap diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran sehingga aktivitas yang dilakukan siswa tidak sekadar bersifat rekreatif, tetapi memiliki fungsi pedagogis yang jelas.

Penelitian ini melibatkan variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas atau independent variable merupakan faktor yang diberikan atau diterapkan oleh peneliti untuk mengetahui pengaruhnya terhadap variabel tertentu. Dalam penelitian ini, variabel bebas terdiri atas metode pembelajaran Game Based Learning dan media SIPANCARD. Game Based Learning merupakan metode pembelajaran yang menggunakan unsur permainan sebagai bagian dari proses penyampaian materi dan pencapaian tujuan pembelajaran. Melalui metode ini, siswa diarahkan untuk belajar dengan mengikuti aturan, menyelesaikan tantangan, menjawab pertanyaan, serta berinteraksi dengan teman dan guru. Aktivitas tersebut diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan mendorong keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Media SIPANCARD digunakan sebagai pendukung utama dalam penerapan metode tersebut. Media ini berfungsi sebagai sarana penyajian materi dan aktivitas pembelajaran yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar melalui kartu atau instruksi permainan. Penggunaan SIPANCARD diharapkan dapat membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih konkret. Media pembelajaran juga dapat membantu peneliti mengorganisasi kegiatan belajar agar berlangsung secara terstruktur. Meskipun demikian, keberadaan media tidak secara otomatis menjamin peningkatan hasil belajar. Efektivitas media tetap dipengaruhi oleh kesesuaian materi, kejelasan petunjuk, kemampuan guru dalam mengelola kelas, serta keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Oleh sebab itu, penerapan SIPANCARD dalam penelitian ini dilaksanakan berdasarkan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya.

Sebelum digunakan, modul ajar telah divalidasi oleh validator ahli modul ajar. Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi modul dengan tujuan pembelajaran, ketepatan materi, kejelasan langkah pembelajaran, penggunaan bahasa, serta relevansi metode dan media yang diterapkan. Hasil validasi menjadi dasar untuk memastikan bahwa modul ajar layak digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Dengan adanya proses validasi, rancangan pembelajaran memiliki landasan yang lebih kuat dan dapat digunakan secara terarah. Seluruh rangkaian penelitian kemudian dilaksanakan sesuai dengan rancangan tersebut, mulai dari pemberian pretest, penerapan pembelajaran, pemberian posttest, hingga analisis data dan penarikan kesimpulan mengenai peningkatan hasil belajar siswa. Pertemuan pertama diawali dengan pelaksanaan *pretest* yang dilaksanakan selama 30 menit. Soal *pretest* yang diberikan ini guna untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum guru memberikan materi. Penelitian ini kemudian dilanjutkan dengan

penyampaian materi pertama mengenai Lambang Pancasila berbantuan media *SIPANCARD* dan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Pertemuan kedua sampai dengan pertemuan ketiga guru memberikan materi sesuai tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang telah dibuat, kemudian pada akhir pertemuan ketiga setelah pemberian materi selesai siswa diberikan soal *posttest*. Soal *posttest* yang diberikan bertujuan untuk mengukur seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media pembelajaran *SIPANCARD* mampu memberikan dampak kemajuan siswa pada aktivitas dan hasil belajarnya. Berikut merupakan hasil rata – rata dari soal *pretest* dan *posttest* yang telah dikerjakan siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan dengan media pembelajaran *SIPANCARD*.



Gambar 1. Media SIPANCARD
Sumber. Dokumentasi Peneliti

Di penelitian ini, peneliti memakai satu kelas yakni siswa kelas II memakai *Pretest* serta *Posttest*, sebagai kelas *Pretest* yang tak terdapat perlakuan di kelas dan *Posttest* yang mendapat perlakuan menggunakan metode sugesti imajinasi. Terdapat uji normalitas *Pretest* dan *Posttest* sebagai berikut.

Tabel 1 Rekapitulasi hasil *Pretest* dan *Posttest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.213	26	.004	.903	26	.018
Posttest	.149	26	.143	.953	26	.273

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pada hasil perhitungan dan analisis data berbantuan dengan program *SPSS 26* tersebut menunjukkan bahwa data nilai *pretest* siswa berdistribusi sig = 0,018 > 0,05. Sehingga H_0 yang diterima berarti data *pretest* berdistribusi normal. sedangkan skor *posttest* berdistribusi sig = 0,273 > 0,05. Sehingga H_0 yang diterima berarti data berdistribusi normal sehingga dapat dilakukan dengan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*.

Pengujian yang diadakan lewat uji-t memakai taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Uji-t dipakai

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest	-25.50000	10.71914	2.10220	-29.82956	-21.17044	-12.130	25	.000

memperbandingkan data pretest dan posttest (Ardianti Dwi Sekar 2019). Hasil dari pengujian hipotesis *Paired Sample T-Test* diatas menunjukkan bahwa nilai dari pretest dan posttest hasil belajar siswa Pendidikan Pancasila memiliki nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ serta angka koefisien dari Uji *Paired Sampel Test* yakni -12.130 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. H_a diterima artinya hasil belajar pendidikan Pancasila meningkat. Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya perbedaan nilai rata-rata pretest dan posttest hasil belajar siswa Pendidikan Pancasila siswa kelas II semester II dari penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan berbantuan media *SIPANCARD*.

Pengujian hipotesis yang ketiga yakni menggunakan uji *n-gain* guna menguji seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa. Berikut hasil analisis dari uji *n-gain*.

Tabel 3 Uji Hipotesis *N-Gain*

[illegible]

Berdasarkan pada hasil dari data uji *N-Gain* menunjukkan skor *N-Gain* yang diperoleh adalah 0,6665 yang termasuk dalam kategori sedang. Presentase *n-gain* menunjukkan rata-rata sebesar 66.6502 yang diinterpretasikan dengan nilai dengan kategori cukup efektif. Hal ini dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang telah diberikan, yakni penggunaan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan media *SIPANCARD* ini cukup berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD N 1 Purwosari pada Pendidikan Pancasila.

Diawali dengan pembukaan guru mulai membentuk siswa menjadi lima kelompok yang masing-masing terdiri atas 5-6 siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti membimbing siswa dengan aktivitas kelompok, peneliti memeriksa satu per satu hasil pekerjaan siswa. Terlihat selama berkelompok siswa lebih aktif, kemudian ketika guru memberikan kuis siswa terlihat lebih tertarik dan antusias, sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Putri & Ribawati (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat menyajikan materi pelajaran yang

menarik, sehingga pembelajaran tidak berpusat pada guru dan membosankan karena siswa akan diajak untuk aktif bertanya, bergerak, dan lebih banyak mengaktifkan syaraf-syaraf otak sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dan memberikan perubahan terhadap pembelajaran yang dapat memberikan komunikasi langsung antar siswa, guru dan media yang dirancang.



Gambar 2. Siswa kelas II mengikuti model pembelajaran *Game Based Learning*
Sumber. Dokumentasi Peneliti

SIPANCARD berfungsi sebagai media yang memperjelas materi melalui gambar, simbol, dan informasi singkat. Pada materi lambang dan sila-sila dalam Pancasila, bentuk visual dapat membantu siswa menghubungkan simbol dengan nama sila dan contoh pengamalannya. Sementara itu, *Game Based Learning* menyediakan struktur aktivitas melalui kerja kelompok, giliran, tantangan, dan kuis di dalam kartu. Penjelasan ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media *SIPANCARD* dapat digunakan untuk mendukung hasil belajar Pendidikan Pancasila, sedangkan kajian internasional menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan manfaat kognitif ketika desain permainan selaras dengan tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) ini mempengaruhi aktivitas belajar siswa dengan cara belajar berkelompok siswa lebih interaktif dari semula hanya satu atau dua siswa yang menonjol saat proses pembelajaran kini hampir seluruh siswa terlihat lebih bersemangat mendengarkan guru menjelaskan, mau menjawab pertanyaan, dan mengajukan pertanyaan. Terlihat pada penelitian ini siswa juga mengaku tidak bosan dan pembelajaran yang diberikan pun tidak monoton seperti hanya ceramah dan berfokus pada buku saja. Media yang digunakan pun memacu ketertarikan siswa dengan berbantuan *SIPANCARD* kemudian didalamnya berisi kuis setiap individu siswa diberi kesempatan untuk menjawab. Kuis ini juga berguna mengukur kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan media SIPANCARD terbukti memberikan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pretest dan posttest siswa kelas II SD N 1 Purwosari pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji paired sample t-test yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, lebih kecil daripada 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan model GBL berbantuan media SIPANCARD.

Efektivitas pembelajaran tersebut berkaitan dengan karakteristik GBL yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar yang dilaksanakan secara berkelompok mendorong siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, bekerja sama, menyampaikan pendapat, serta menyelesaikan tantangan pembelajaran secara langsung. Di sisi lain, media SIPANCARD membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan kartu sebagai media pembelajaran memberikan stimulus kepada siswa untuk berani menjawab pertanyaan, meningkatkan rasa percaya diri, dan berpartisipasi secara lebih intensif selama kegiatan berlangsung. Meskipun demikian, keberhasilan penerapan model ini tetap dipengaruhi oleh pengelolaan kelas, kesiapan guru, kualitas media, dan karakteristik siswa.

Penelitian selanjutnya perlu menguji penerapan GBL berbantuan SIPANCARD pada sampel yang lebih luas, jenjang kelas berbeda, serta sekolah dengan karakteristik yang beragam. Riset mendatang juga dapat menggunakan kelompok kontrol untuk memperoleh perbandingan yang lebih kuat. Selain hasil belajar kognitif, penelitian berikutnya perlu mengkaji pengaruhnya terhadap motivasi, keterampilan sosial, kemampuan berpikir kritis, retensi materi, dan sikap kewarganegaraan siswa. Pengembangan SIPANCARD dalam bentuk digital juga dapat menjadi peluang penelitian lanjutan.

REFERENSI

Agustina, R. T., Pratiwi, I. A., Rustanto, M., & Pratiwi, A. D. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model STAD Berbantuan Papintarnas Di Sd 3 Wergu Wetan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2604-2615.

Ahyar, H., Andriani, H., Sukmana, D. J., Hardani, S. P., Ms, N. H. A., Gc, B., ... & Sukmana, D. J. (2020). Buku metode penelitian kualitatif & kuantitatif. *Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu*.

Anggraini, P. N., Muzayanah, M., & Daru, S. A. (2024). Pengaruh game based learning terhadap hasil belajar pada keragaman sosial budaya masyarakat. *Journal of Education Research*, 5(3), 3723-3730.

Ardiansyah, I. C. J. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Kotak Fase Bulan Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Kenampakan Bentuk Bulan di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 254725.

Ardianti Dwi Sekar, Fakhriyah Fina. 2019. Statistik Pendidikan. 1st ed. Badan Penerbit universitas Muria Kudus.

Hermayanti, M., Rondli, W. S., & Riswari, L. A. (2023). Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran Stad Berbantuan Media Roda Putar Pada Siswa Kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2453-2461.

Isnanto, Isnanto, Nur Hafidhotul Ilmiyah, Meini Sondang Sumbawati., dkk., (2022). “Pengembangan Media Flashcard Digital Materi Simbol-.” *Journal of Education Technology* 8(1):46–50. doi: 10.26418/jppk.v11i10.58824.

Kharissidqi, M. T., Firmansyah, V. W., Islam, U., Maulana, N., Ibrahim, M., Malang, K., & Timur, J. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108-113.

Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).

Mu'afida, M. N., & Rondli, W. S. (2024). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *JURNAL LENTERA: Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi*, 23(3), 428-437.

Musyadad, V. F., Supriatna, A., & Gosiah, N. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III SDN Kertamukti. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 85-96.

Nofriyadi, R., Pratiwi, I. A., & Setiawan, D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual. *P2M STKIP Siliwangi*, 9(2), 161-167.

Nugraheni, S. V., Ismaya, E. A., & Rondli, W. S. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Siswa Kelas III SDN Bintoro 16 Demak. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3657-3665.

Pratiwi, I. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Tgt Berbantuan Media Snake And Ladder Game Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas IV* (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Madiun).

Pratiwi, I. A., & Ardianti, S. D. (2024). Implementasi Nilai Pancasila Sila Ketiga Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas 4 Sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 1291-1298.

Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Think Pair Share Berbantuan Media Papi Di Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 1084-1093.

Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.

Ribawati, E. (2022). Penerapan Metode Neurosains dalam Pembelajaran Sejarah. *JEJAK: Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah*, 2(1), 1-10.

Rosanti, S., Pratiwi, I. A., Rustanto, M., & Budiono, A. E. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Model Tgt Berbantuan Media Ular Tangga Di Sekolah Dasar. *Satya Widya*, 41(1), 104-119.

Sahila, S. N., Fithriyyah, N. L., Maryana, L., Piyanto, H. K. A., & Hidayati, F. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Bantuan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II Materi Mengenal Simbol Sila-Sila Pancasila. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 561-574.

Setiawaty, R. (2024). Eksplorasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara di SD 2 Kesambi Kudus. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(3), 474-485.

Susiani, R. (2014). *Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Tema Diri Sendiri Siswa Kelas I Sdn Baron 5 Kab. Nganjuk* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar

Taufik, T., Azmi, D. I., Zahire, I. N. A., Sa'adah, N., Ernawati, N., & Wulandari, P. (2023). Pembelajaran Unsur-Unsur Bahasa Arab (Mufradat dan Qawaid) dengan Penerapan Strategi Pembelajaran Flashcard di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Diwan: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 15(1), 58-73.

Widiyastuti, I., Rondli, W. S., & Ismaya, E. A. (2024). Pengaruh Penerapan Model PBL Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi "NORMA" Kelas V Sekolah Dasar. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 140-148.

Wulan, F. P., & Febrianti, N. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Media Flashcard Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 252-268.

Zakiyati, N. M., Kironoratri, L., & Rondli, W. S. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Patchboard terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD 2 Getassrabi. *AS-SABIQUN*, 6(4), 722-737.