

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

SKRIPSI



Oleh :
HANIFATUL AULIA
NIM. 22129158

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2026**

PERSETUJUAN SKRIPSI

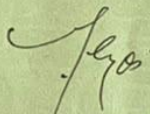
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MODEL
GAME BASED LEARNING PADA ELEMEN BHIINNEKA TUNGGAL IKA
DI KELAS 2 SD PEMBANGUNAN LABORATORIUM UNP

Nama : Hanifatul Aulia
NIM : 22129158
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 15 Juli 2026

Disetujui oleh

Pembimbing,



Yesi Anita, S.Pd., M.Pd

NIP. 198810262019032008

Kepala Departemen

Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNP



Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd

NIP. 197605202008012020

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model *Game Based Learning* pada Elemen Bhinneka Tunggal Ika di Kelas 2 SD Pembangunan Laboratorium UNP.
Nama : Hanifatul Aulia
NIM : 22129158
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2026

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Yesi Anita, S.Pd., M.Pd

1.

2. Anggota : Dra. Reinita, M.Pd

2.

3. Anggota : Dr. Etri Wahyuni, M.Pd

3.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Hanifatul Aulia

Nim/BP : 22129158/2022

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model *Game Based Learning* Pada Elemen Bhinneka Tunggal Ika Di Kelas 2 SD Pembangunan Laboratorium UNP

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Game Based Learning Pada Elemen Bhinneka Tunggal Ika Di Kelas 2 SD Pembangunan Laboratorium UNP" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini. Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 1 Juli 2026

Saya yang menyatakan,



Hanifatul Aulia

Nim. 22129158

UCAPAN TERIMA KASIH

Skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan baik dan tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik itu bantuan secara moril maupun secara materil. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Departemen PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Masniladevi, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala UPP PGSD FIP UNP
3. Ibu Yesi Anita, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Reinita, M.Pd. selaku penguji I dan Ibu Dr. Etri Wahyuni, M.Pd. selaku penguji II, yang telah memberikan ilmu, saran, dan arahan demi penyempurnaan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen beserta staf departemen PGSD yang telah memberikan ilmu dan informasi yang sangat berguna bagi peneliti selama perkuliahan.
6. Ibu Yasma Dewi, S.Pd. selaku kepala sekolah SD Pembangunan Laboratorium UNP dan guru kelas 2 Sasra Dewi, S.Pd. yang telah memberikan izin penelitian di kelas 2, membantu, dan memberikan dukungan dalam penelitian yang peneliti lakukan.
7. Teristimewa untuk keluarga tercinta, terutama kepada my best dad ever Idral Gunawan dan my beautiful sunshine bunda Eza Nelwati dan juga kepada keluarga besar peneliti yang selalu mendoakan dan memberikan semangat, dukungan, dan bantuan yang tak terhingga kepada peneliti, baik bantuan moral maupun materil demi kelancaran pendidikan yang sedang peneliti jalani.
8. Kepada teman-teman peneliti dan semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti dalam proses penulisan skripsi ini.

9. Terakhir untuk diri peneliti sendiri yang sudah bertahan dan berjuang hingga sampai ditahap ini. Jangan lupa bersyukur dan berdoa untuk selalu dikelilingi oleh orang-orang baik, serta semoga mimpi mu satu persatu akan terwujud atas izin Allah SWT.

ABSTRAK

Hanifatul Aulia. 2026. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model *Game Based Learning* pada Elemen Bhinneka Tunggal Ika di Kelas 2 SD Pembangunan Laboratorium UNP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik di kelas 2 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 melalui penerapan model *Game Based Learning* pada elemen Bhinneka Tunggal Ika di kelas 2 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* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada elemen Bhinneka Tunggal Ika di kelas 2 SD Pembangunan Laboratorium UNP.

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

ABSTRAK

Hanifatul Aulia. 2026. Improving Student Learning Outcomes Through a *Game-Based Learning* Model on the Elements of “Bhinneka Tunggal Ika” in the 2nd Grade at UNP Laboratory Development Elementary School. Thesis. Faculty of Education. Padang State University.

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.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, serta karunia-Nya yang tidak terhingga. Berkat kesehatan, kekuatan, dan kesempatan yang diberikan-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat beserta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, suri teladan umat manusia yang telah membawa cahaya ilmu pengetahuan dan akhlak mulia sehingga kita dapat merasakan kehidupan yang penuh dengan nilai-nilai kebaikan dan pendidikan seperti saat ini.

Skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model *Game Based Learning* pada Elemen Bhinneka Tunggal Ika di Kelas 2 SD Pembangunan Laboratorium UNP” ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan belum sepenuhnya sempurna. Oleh sebab itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ilmiah ini di masa mendatang. Akhir kata, semoga segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua, Aamin.

Padang, 20 Juni 2026

Peneliti

Hanifatul Aulia

Nim. 22129158

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah.....	12
C. Tujuan Penelitian.....	13
D. Manfaat Penelitian.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Kajian Teori.....	16
1. Hakikat Hasil Belajar	16
2. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam (RPPM).....	19
3. Hakikat Pendidikan Pancasila	23
4. Hakikat Model <i>Game Based Learning</i>	36
5. Perencanaan Pembelajaran.....	44
6. Pelaksanaan Pembelajaran	45
7. Penilaian Hasil Belajar	45
B. Kerangka Berpikir.....	46
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	48
1. Pendekatan Penelitian	48
2. Jenis Penelitian.....	49
3. Alur Penelitian	50
B. Setting Penelitian	52
C. Subjek Penelitian.....	53
D. Prosedur Penelitian.....	53
E. Definisi Operasional.....	57

F. Instrumen Penelitian.....	59
G. Teknik Pengumpulan Data	60
H. Teknik Analisis Data	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	65
A. Kondisi Awal	65
B. Siklus I	66
C. Siklus II	125
D. Pembahasan Antar Siklus	152
E. Keterbatasan Penelitian	167
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI PENELITIAN	169
A. Simpulan	169
B. Implikasi.....	171
C. Rekomendasi	171
DAFTAR PUSTAKA	173
LAMPIRAN	177

DAFTAR TABEL

Tabel 1 1 Daftar Nilai Sumatif Tengah Semester (STS) 1 Pendidikan Pancasila ...	7
Tabel 2 1 Komponen RPPM	22
Tabel 2 2 Elemen dan Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar	28
Tabel 4 1 Hasil Penilaian RPPM Siklus 1 Pertemuan 1	77
Tabel 4 2 Hasil Pengamatan aktivitas guru siklus I pertemuan 1	82
Tabel 4 3 Hasil pengamatan aktivitas peserta didik siklus I pertemuan 1	87
Tabel 4 4 Hasil Penilaian RPPM siklus I pertemuan 2	107
Tabel 4 5 Hasil pengamatan aktivitas guru siklus I pertemuan 2	112
Tabel 4 6 hasil pengamatan aktivitas peserta didik siklus I pertemuan 2	117
Tabel 4 7 Hasil Penilaian RPPM siklus II	135
Tabel 4 8 hasil pengamatan aktivitas guru siklus II	140
Tabel 4 9 Pengamatan aktivitas peserta didik siklus I	145

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Grafik Hasil Penelitian Siklus I dan II	166
--	-----

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Teori.....	47
Bagan 2 Alur Penelitian Tindakan Kelas	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPPM Siklus I Pertemuan 2	177
Lampiran 2 Bahan Ajar Siklus I Pertemuan 1	187
Lampiran 3 Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	191
Lampiran 4 Hasil LKPD Siklus I Pertemuan 1	192
Lampiran 5 Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus I Pertemuan 1	195
Lampiran 6 Soal Evaluasi Siklus I Pertemuan 1	197
Lampiran 7 Hasil Evaluasi Peserta Didik Siklus I Pertemuan 1	200
Lampiran 8 Hasil Pengamatan Sikap Peserta Didik Siklus I Pertemuan 1	202
Lampiran 9 Hasil Pengamatan Keterampilan Peserta Didik Siklus 1 Pertemuan 1	205
Lampiran 10 Hasil Pengamatan Pengetahuan Peserta Didik Siklus I Pertemuan 1	207
Lampiran 11 Rekapitulasi Nilai Sikap Pengetahuan Dan Keterampilan	211
Lampiran 12 Hasil Pengamatan RPPM Siklus 1 Pertemuan 1	212
Lampiran 13 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1	214
Lampiran 14 Hasil Pengamatan Aktivis Peserta Didik Siklus 1 Pertemuan 1	219
Lampiran 15 RPPM Siklus I Pertemuan 2	224
Lampiran 16 Bahan Bacaan Siklus I Pertemuan 2.....	235
Lampiran 17 Media Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2.....	236
Lampiran 18 Hasil LKPD Siklus 1 Pertemuan 2	237
Lampiran 19 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus I Pertemuan 2	241
Lampiran 20 Soal Evaluasi Siklus I Pertemuan 2.....	243
Lampiran 21 Hasil Evaluasi Peserta Didik Siklus I Pertemuan 2.....	246
Lampiran 22 Hasil Pengamatan Sikap Peserta Didik Siklus I Pertemuan 2	247
Lampiran 23 Hasil Pengamatan Keterampilan Peserta Didik Siklus I	250
Lampiran 24 Hasil Pengamatan Pengetahuan Peserta Didik Siklus I.....	252
Lampiran 25 Hasil Rekapitulasi Nilai Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan..	256
Lampiran 26 Hasil Penilaian RPPM Siklus I Pertemuan 2.....	257
Lampiran 27 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2	259
Lampiran 28 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus II Pertemuan 2	264
Lampiran 29 RPPM Siklus 2	269
Lampiran 30 Bahan Bacaan Siklus II.....	280
Lampiran 31 Media Siklus II	281
Lampiran 32 Hasil LKPD Siklus II.....	282
Lampiran 33 Kisi-Kisi Evaluasi Siklus II.....	285
Lampiran 34 Soal Evaluasi Siklus II.....	287

Lampiran 35 Hasil Evaluasi Peserta Didik Siklus II.....	290
Lampiran 36 Hasil Pengamatan Sikap Peserta Didik Siklus II.....	291
Lampiran 37 Hasil Pengamatan Keterampilan Peserta Didik Siklus II	294
Lampiran 38 Hasil Pengamatan Pengetahuan Peserta Didik Siklus II	296
Lampiran 39 Hasil Rekapitulasi Nilai Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan..	300
Lampiran 40 Hasil Penilaian RPPM Siklus II.....	301
Lampiran 41 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II.....	304
Lampiran 42 Hasil pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus II.....	313
Lampiran 43 Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar	322
Lampiran 44 Dokumentasi Penelitian.....	323
Lampiran 45 Surat Izin Observasi.....	335
Lampiran 46 Surat Balasan Observasi	336
Lampiran 47 RPPM Guru	337
Lampiran 48 Lembar Wawancara dengan Guru dan Observasi Peserta Didik ...	343
Lampiran 49 Lembar Observasi Peserta Didik	346
Lampiran 50 Surat Izin Penelitian.....	351
Lampiran 51 Surat Balasan Izin Penelitian	352
Lampiran 52 Bukti Observasi dan Wawancara	353

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum merupakan inti dari penyelenggaraan pendidikan yang berfungsi sebagai pedoman dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi kegiatan pembelajaran di sekolah. Kurikulum tidak hanya berisi daftar mata pelajaran, tetapi juga mencerminkan nilai, filosofi, dan arah pembangunan bangsa dalam bidang pendidikan (Azalia et al., 2023). Menurut Kemendikdasmen (2025) kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, serta proses pembelajaran yang dirancang untuk mencapai capaian pembelajaran dan membentuk profil lulusan yang sesuai dengan tuntutan zaman.

Sejalan dengan perkembangan tersebut, Kurikulum Merdeka hadir sebagai penyempurnaan kurikulum sebelumnya dengan berfokus pada pencapaian kompetensi esensial dan pengembangan karakter melalui kegiatan belajar yang fleksibel, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik atau *student-centered learning* (Dewa et al., 2022). Kurikulum ini mengarahkan pembelajaran tidak hanya pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan dimensi profil lulusan, yang meliputi keimanan dan ketakwaan, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, komunikasi, dan kesehatan. Dimensi ini menjadi acuan utama dalam merancang pembelajaran yang bermakna dan kontekstual (Kemendikdasmen, 2025).

Implementasi Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk berperan sebagai fasilitator dan pembimbing yang mampu menciptakan lingkungan belajar aktif dan kolaboratif. Kurikulum Merdeka adalah pembelajaran yang memungkinkan siswa menemukan, mengkonstruksi, dan mengembangkan pengetahuan melalui pengalaman nyata. Artinya, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, melainkan berfungsi sebagai pengarah dan motivator bagi siswa untuk berpikir kritis serta berani mengekspresikan ide-ide baru (Dewi Widya Ningsih, 2023).

Kurikulum Merdeka juga menuntut guru untuk mampu merancang pembelajaran melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam (RPPM). Secara ideal, RPPM yang disusun guru tidak hanya bersifat administratif, tetapi harus dirancang secara sistematis, kontekstual, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. RPPM seharusnya memuat komponen yang lengkap, seperti analisis capaian pembelajaran, perumusan tujuan pembelajaran yang terukur, pemilihan model dan strategi pembelajaran yang sesuai, serta integrasi dimensi profil lulusan dalam setiap kegiatan pembelajaran. Selain itu, RPPM juga perlu memperhatikan karakteristik peserta didik, pemanfaatan lingkungan belajar, serta penggunaan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan bermakna (Kemendikdasmen, 2025).

Lebih lanjut, dalam RPPM juga harus dirancang pengalaman belajar yang mengacu pada prinsip pembelajaran mendalam, yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Pembelajaran mendalam menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung

serta refleksi terhadap proses belajar yang dialami. Hal ini sejalan dengan pendapat (Fullan et al., 2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran mendalam mendorong peserta didik untuk tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengaplikasikan dan mentransfer pengetahuan dalam berbagai situasi kehidupan.

Pelaksanaan pembelajaran mendalam yang ideal menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Peserta didik seharusnya diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif, mengemukakan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta belajar melalui pengalaman langsung. Pembelajaran yang efektif juga memanfaatkan berbagai model dan media yang inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Boulhrir, 2025).

Sejalan dengan itu, hasil belajar yang diharapkan dalam Kurikulum Merdeka tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotor. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran. Secara ideal, peserta didik mampu menunjukkan pemahaman konsep yang baik, memiliki sikap yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila, serta keterampilan dalam menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar yang optimal ditandai dengan tercapainya Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) oleh

sebagian besar peserta didik serta berkembangnya dimensi profil lulusan secara seimbang (Arifudin & Kartika, 2021).

Berdasarkan konteks pembelajaran di sekolah dasar, salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Pendidikan ini berfungsi untuk menanamkan nilai-nilai moral, sosial, dan kebangsaan agar peserta didik mampu mengembangkan sikap dan perilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Menurut Hidayat et al., (2024) Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada pengetahuan kognitif tentang dasar negara, tetapi juga menekankan pembentukan karakter bangsa melalui pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila menjadi sarana penting dalam menumbuhkan kesadaran berbangsa dan bernegara sejak usia dini.

Salah satu elemen penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah elemen Bhinneka Tunggal Ika. Elemen ini bertujuan menanamkan pemahaman bahwa keberagaman suku, budaya, agama, bahasa, dan adat istiadat di Indonesia merupakan kekayaan bangsa yang harus dihargai dan dijaga persatuannya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas 2 SD Pembangunan Laboratorium UNP pada tanggal 12 dan 19 November 2025, ditemukan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran. Sisi peserta didik, mereka kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, mudah merasa bosan karena pembelajaran masih

didominasi oleh metode ceramah, peserta didik juga belum terbiasa berpikir kritis, berdiskusi dengan teman sebaya, serta masih kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, peserta didik juga belum terbiasa bekerja sama dalam kelompok sehingga sering bergantung pada teman yang dianggap lebih mampu, rendahnya minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila.. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya mencerminkan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa.

Guru juga menyampaikan bahwa masih mengalami kesulitan dalam memilih model pembelajaran yang tepat dan menarik bagi peserta didik. Sumber dan media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan lembar kerja, sesekali menggunakan video yang ditampilkan melalui infokus. Selain itu, RPPM yang digunakan sebagian besar merupakan hasil adaptasi dari berbagai sumber tanpa penyesuaian yang optimal terhadap karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran di kelas. Guru juga belum melaksanakan asesmen formatif secara optimal untuk memantau perkembangan belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen Bhinneka Tunggal Ika.

Sejalan dengan itu, hasil analisis terhadap Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam (RPPM), ditemukan bahwa RPPM yang disusun belum sepenuhnya mencerminkan prinsip pembelajaran mendalam sesuai

dengan Kurikulum Merdeka. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan belum sepenuhnya mengarahkan peserta didik pada aktivitas belajar yang bermakna dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, pengalaman belajar yang dirancang masih didominasi oleh kegiatan mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan latihan, sehingga belum memberikan kesempatan yang optimal kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Pemilihan model pembelajaran dalam RPPM juga belum mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret dan senang belajar melalui kegiatan bermain. Asesmen yang dirancang dalam RPPM juga masih lebih menitikberatkan pada penilaian hasil akhir, sementara asesmen formatif sebagai bagian dari proses pembelajaran belum dirancang secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa RPPM yang digunakan masih memerlukan penyempurnaan agar selaras dengan karakteristik pembelajaran mendalam yang berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Kompetensi (KKTP) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Rendahnya hasil belajar ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang senang bermain, berinteraksi, dan belajar melalui pengalaman langsung.

Oleh karena itu, untuk memperkuat data tersebut berikut disajikan hasil penilaian Sumatif Tengah Semester (STS) mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 2 SD Pembangunan Laboratorium UNP Tahun Ajaran 2025/2026:

Tabel 1 1 Daftar Nilai Sumatif Tengah Semester (STS) 1 Pendidikan Pancasila

Kelas 2 SD Pembangunan Laboratorium UNP Tahun Ajaran 2025/2026

No	Nama Peserta Didik	Pendidikan Pancasila	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	ABJ	82	√	
2	AF	70		√
3	AHY	81	√	
4	AZE	68		√
5	ASR	72		√
6	AHF	83	√	
7	AR	70		√
8	ANH	73		√
9	AZQ	74		√
10	DMD	69		√
11	EI	84	√	
12	FAW	85	√	
13	GHS	71		√
14	KEA	86	√	
15	LAS	74		√
16	MFH	70		√
17	MAA	73		√
18	MKM	68		√
19	QR	88	√	
20	QAS	90	√	
21	RKK	77		√
22	RAW	70		√
23	RHS	73		√
24	SC	79		√
25	SNRF	78		√
Jumlah		1908	8	17
KKTP		80		
Persentase Tuntas		32%		
Persentase Tidak Tuntas		68%		

Sumber : Data Sekunder SD Pembangunan Laboratorium UNP

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SD Pembangunan Laboratorium UNP masih tergolong rendah. Dari 25 peserta didik yang mengikuti penilaian Sumatif Tengah Semester (STS), hanya 8 orang (32%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu 80. Sementara itu, sebanyak 17 orang (68%) lainnya belum mencapai ketuntasan. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih berada di bawah standar yang diharapkan. Hal ini mengindikasikan bahwa masih terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran, baik dari segi penggunaan metode, media pembelajaran, maupun tingkat keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Melihat kenyataan tersebut, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik maka dalam proses pembelajaran perlu diterapkan model pembelajaran inovatif. Model pembelajaran inovatif tersebut adalah pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*). David de Vries dan Keith Edward pertama kali mengembangkan model pembelajaran berbasis game, yang merupakan alternatif yang dapat digunakan. Azan (2008) menyebutkan bahwa model pembelajaran *game based learning* ialah pendekatan yang berbasis permainan, dirancang untuk menarik dan mengikutsertakan peserta didik, dengan tujuan mencapai hasil yang ditentukan, seperti pengembangan keterampilan dan pengetahuan.

Model *Game Based Learning* merupakan unit mandiri yang memiliki awal yang jelas, permainan yang berlangsung, dan akhir yang ditentukan. Siswa

menyadari bahwa mereka terlibat dalam aktivitas permainan, dengan tujuan akhir mencapai keadaan menang (Azan, 2008). 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).

Penelitian yang dilakukan oleh Fiestawa et al. (2025) yang berjudul "Peningkatan Minat Belajar Peserta didik dengan Penggunaan Metode *Game Based Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila" menunjukkan bahwa penggunaan *Game Based Learning* di sekolah dasar dalam pendidikan pancasila terbukti efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, dan menyenangkan.

Demikian pula penelitian Fatimah et al., (2024) yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Pola Hidup Gotong Royong Melalui Metode *Game Based Learning* di Kelas 4 MI Sirajut Thalibin Racek Tiris Probolinggo" bahwa : 1) Penggunaan metode *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 MI Sirajut Thalibin

Racek Probolinggo pada Pendidikan Pancasila materi pola hidup gotong royong. 2) Terdapat peningkatan akademik yang signifikan dari siklus I hingga siklus II. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata yang terus meningkat dari siklus I sebesar 86,3 hingga 89,4 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa kelas 4 MI Sirajut Thalibin Racek Probolinggo siklus I sebesar 100% dan Siklus II sebesar 100%. Secara personal, seluruh siswa mengalami peningkatan nilai dari siklus I hingga siklus II sehingga diakhir siklus persentasenya bertahan sebesar 100%.

Keberhasilan serupa juga ditemukan dalam Pamungkas Sari & Muhammadiyah Magelang, (2025) yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban dengan Metode *Game Based Learning* menunjukkan bahwa metode *Game Based Learning* yang dilaksanakan dalam dua siklus menunjukkan keberhasilan dalam pencapaian hasil yang diinginkan. Pencapaian ini dapat dilihat pada perolehan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 74 dan siklus II 89. Presentase ketuntasan juga mengalami sebuah peningkatan yang diperoleh saat siklus I sebesar 40% dan meningkat pada siklus II memperoleh sebesar 90%. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa tindakan atau langkah-langkah yang diterapkan pada setiap siklus berhasil mencapai hasil belajar pada peserta didik di MI Muhammadiyah Sidorejo dapat dikatakan baik dan mengalami peningkatan yang signifikan sesuai yang diharapkan.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Game Based Learning* secara umum telah terbukti

efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Namun demikian, terdapat beberapa celah penelitian (*research gap*) yang belum sepenuhnya terisi oleh penelitian terdahulu. Pertama, penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada kelas tinggi sekolah dasar (kelas IV dan V), sementara penelitian ini akan diterapkan pada peserta didik kelas 2 sekolah dasar, yang memiliki karakteristik perkembangan kognitif dan sosial yang berbeda. Oleh karena itu, diperlukan penyesuaian strategi *Game Based Learning* yang sesuai dengan tahap berpikir konkret peserta didik usia dini. Kedua, sebagian besar penelitian terdahulu hanya menekankan pada peningkatan hasil belajar kognitif, sedangkan penelitian ini akan mengintegrasikan aspek kognitif dan afektif, terutama dalam konteks elemen Bhinneka Tunggal Ika yang menanamkan nilai toleransi, kebersamaan, dan penghargaan terhadap perbedaan sejak dini. Ketiga, penelitian sebelumnya lebih banyak menitik beratkan pada efektivitas *Game based Learning* berbasis digital atau media daring, sementara penelitian ini akan menerapkan *Game Based Learning* berbasis aktivitas langsung di kelas (*offline learning activity*) yang menekankan interaksi sosial dan kolaboratif antar peserta didik.

Berdasarkan celah tersebut, kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada penerapan model *Game Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada elemen Bhinneka Tunggal Ika di kelas 2 SD, yang dirancang untuk menumbuhkan pemahaman nilai-nilai kebinekaan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini juga berupaya

menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* tidak hanya efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga berkontribusi dalam pembentukan sikap sosial dan karakter kebangsaan peserta didik sejak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru terhadap pengembangan model pembelajaran aktif yang selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka dan tujuan pembentukan Profil Pelajar Pancasila.

Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 2 SD Pembangunan Laboratorium UNP, penerapan model *Game Based Learning* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Game Based Learning* juga mendukung terciptanya suasana kelas yang aktif dan menyenangkan. Siswa yang awalnya pasif akan terdorong untuk berpartisipasi karena merasa tertantang untuk mencapai skor atau memenangkan permainan. Guru pun memiliki kesempatan untuk melakukan penilaian autentik melalui observasi perilaku siswa selama permainan berlangsung. Dengan demikian, *Game Based Learning* tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga memperkuat nilai karakter dan keterampilan sosial siswa. Penerapan model *Game Based Learning* di SD Pembangunan Laboratorium UNP ini diharapkan agar siswa dapat lebih termotivasi, aktif, dan mampu meningkatkan hasil belajar mereka pada elemen Bhinneka Tunggal Ika. Pembelajaran yang semula membosankan dapat diubah menjadi kegiatan yang dinamis dan menyenangkan, sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 2 SD Pembangunan Laboratorium UNP disebabkan oleh kurangnya variasi model pembelajaran yang menarik dan belum optimalnya penerapan Kurikulum Merdeka. Penerapan model *Game Based Learning* diharapkan dapat menjadi alternatif solusi untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, serta mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus menanamkan nilai-nilai kebangsaan pada siswa sejak dini.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul:
“Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model *Game Based Learning* pada Elemen Bhinneka Tunggal Ika di Kelas 2 SD Pembangunan Laboratorium UNP.”

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah
 “Bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Model *Game Based Learning* pada Elemen Bhinneka Tunggal Ika di kelas 2 SD Pembangunan Laboratorium UNP?”.

Sedangkan jika dilihat secara khusus maka rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rancangan pembelajaran mendalam (RPPM) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan

Pancasila elemen Bhinneka Tunggal Ika menggunakan model *Game Based Learning* di kelas 2 SD Pembangunan Laboratorium UNP?

2. Bagaimanakah pelaksanaan Pembelajaran Mendalam model *Game Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada elemen Bhinneka Tunggal Ika di kelas 2 SD Pembangunan Laboratorium UNP?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar peserta didik pada model *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada elemen Bhinneka Tunggal Ika di kelas 2 SD Pembangunan Laboratorium UNP?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model *Game Based Learning* pada Elemen Bhinneka Tunggal Ika di kelas 2 SD Pembangunan Laboratorium UNP.

Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Rancangan pelaksanaan pembelajaran mendalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada elemen Bhinneka Tunggal Ika di kelas 2 SD Pembangunan Laboratorium UNP sebelum diterapkannya model *Game Based Learning*.
2. Pelaksanaan pembelajaran mendalam pendidikan pancasila untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan model *Game Based Learning* di kelas 2 SD Pembangunan Laboratorium UNP.
3. Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pendidikan pancasila menggunakan model *Game Based Learning* pada elemen Bhinneka Tunggal Ika di kelas 2 SD Pembangunan Laboratorium UNP.

D. Manfaat Penelitian

Tujuan Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan teori dan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*. Penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang efektivitas pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta partisipasi siswa sekolah dasar. Selain itu, secara teoretis penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembangan model pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Sedangkan secara praktis, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan, pengetahuan, serta pengalaman peneliti dalam mengembangkan RPPM dan menerapkan model *Game Based Learning* sebagai salah satu strategi inovatif dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, penelitian ini dapat memperkuat kemampuan peneliti dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

2. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini bermanfaat untuk membantu peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi selama mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui penerapan model *Game Based Learning*, siswa diharapkan dapat memahami materi dengan cara yang lebih mudah

dan menyenangkan, sehingga hasil belajar meningkat serta nilai-nilai karakter bangsa dapat tertanam dengan lebih baik.

3. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan manfaat sebagai bahan informasi dan masukan bagi guru dalam memilih serta menerapkan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Guru diharapkan dapat menjadikan *Game Based Learning* sebagai alternatif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, partisipatif, dan menyenangkan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi rujukan dan dasar bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lanjutan terkait penggunaan model *Game Based Learning* pada mata pelajaran lain atau pada jenjang pendidikan yang berbeda, sehingga pengembangan ilmu di bidang pendidikan semakin meluas dan relevan dengan kebutuhan zaman

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI PENELITIAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, simpulan yang dapat diambil peneliti adalah sebagai berikut:

1. RPPM Pendidikan Pancasila menggunakan model *Game Based Learning* berbasis *Deep Learning* di kelas II SD Pembangunan Laboratorium UNP memuat informasi umum, identifikasi peserta didik dan materi pembelajaran, desain pembelajaran, pengalaman belajar yang terdiri dari langkah-langkah model *Game Based Learning* berbasis *Deep Learning*, serta asesmen pembelajaran. RPPM juga dirancang agar mendukung pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, aktif, dan berpusat pada peserta didik. Penilaian terhadap RPPM menunjukkan peningkatan kualitas dari siklus I ke siklus II dengan kategori sangat baik. Persentase hasil pengamatan RPPM pada siklus I memperoleh rata-rata 87,5% dengan kualifikasi B (Baik), sedangkan pada siklus II memperoleh persentase 97,5% dengan kualifikasi A (Sangat Baik).
2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan langkah-langkah model *Game Based Learning* berbasis *Deep Learning* yang terdiri dari: (1) menentukan dan memberikan topik atau materi permainan, (2) menyiapkan sarana pendukung permainan, (3) menjelaskan petunjuk atau langkah-langkah permainan, (4) menjelaskan peraturan permainan dan menentukan lama waktu, (5) membagi peserta didik menjadi kelompok, (6) guru berperan sebagai fasilitator selama proses pembelajaran, (7) mengumumkan hasil

permainan, dan (8) memberikan evaluasi serta penguatan. Penerapan langkah-langkah tersebut dilakukan secara konsisten dalam dua siklus dan menunjukkan adanya peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran, baik dari aktivitas guru maupun aktivitas peserta didik. Persentase hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I memperoleh rata-rata 87,5% dengan kualifikasi B (Baik), sedangkan pada siklus II memperoleh persentase 97,5% dengan kualifikasi A (Sangat Baik). Aktivitas peserta didik pada siklus I memperoleh rata-rata 87,5% dengan kualifikasi B (Baik), sedangkan pada siklus II memperoleh persentase 97,5% dengan kualifikasi A (Sangat Baik).

3. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah diterapkannya model *Game Based Learning* berbasis *Deep Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pada siklus I pertemuan 1 diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 70,5 dengan predikat D (Perlu Bimbingan), kemudian meningkat pada siklus I pertemuan 2 menjadi 76,8 dengan predikat C (Cukup), dan meningkat kembali pada siklus II menjadi 93,9 dengan predikat A (Sangat Baik). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Game Based Learning* berbasis *Deep Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada elemen Bhinneka Tunggal Ika di kelas II SD Pembangunan Laboratorium UNP.

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila setelah menggunakan model *Game Based Learning* berbasis *Deep Learning* mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum diterapkannya model tersebut. Penggunaan permainan edukatif dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Deep Learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen Bhinneka Tunggal Ika di sekolah dasar. Selain itu, model ini juga dapat membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik, kerja sama kelompok, rasa percaya diri, kemampuan berpikir kritis, serta sikap saling menghargai dalam proses pembelajaran.

C. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dipaparkan, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dan masukan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Guru dapat merancang pembelajaran yang lebih inovatif

dan menyenangkan dengan menerapkan model *Game Based Learning* yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta kurikulum yang berlaku. Selain itu, guru juga dapat mengembangkan berbagai bentuk permainan edukatif agar peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

Penerapan model *Game Based Learning* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, melalui model pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat belajar bekerja sama dalam kelompok, menghargai perbedaan, meningkatkan rasa percaya diri, serta lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi atau bahan kajian bagi peneliti selanjutnya mengenai penerapan model *Game Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Oleh karena itu, diharapkan adanya penelitian lanjutan yang lebih mendalam dengan materi, jenjang kelas, ataupun permainan edukatif yang berbeda sehingga dapat memperkuat hasil penelitian dan memberikan inovasi baru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyah, K. N., & Sutriyani, W. (2024). Efektivitas metode game-based learning berbantuan media flashcard pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 5(2), 171–180. <https://doi.org/10.32332/xmy86j91>
- Annur, H., Etin Solihatin, Mp., & Khaerudin, Mp. (2025). *Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game-Based Learning*. www.penerbitlitnus.co.id
- 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).
- Azalia, A., Lerian, 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>
- Azan, N. M. (2008). *Game Based Learning Model for History Courseware: A Preliminary Analysis*.
- Bafadal, R., & Rosyid, F. (2025). Memahami Kebutuhan Belajar Generasi Z melalui Asesmen Personal Berbasis Artificial Intelegence. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 182–188. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p182-188>
- Bagus Andika, R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Index Card Match di Kelas V SDN 9 Padang Panjang Barat Kota Padang Panjang. *Journal of Basic Education Studies*, 6(2).
- Blongkod, R., Hafid, R., & Mahmud, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Buku Teks Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII Di SMP Cokroaminoto Solog Kabupaten Bolaang Mongondow. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2131. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2131-2140.2022>
- Boulhrir, T. (2025). Visible Learning: The Sequel: A Synthesis of Over 2,100 Meta-Analyses Relating to Achievement: A Book Review. *Journal of Language and Education*, 11(3), 168–172. <https://doi.org/10.17323/jle.2025.27821>
- Carli Wiseza, F., Ibermarza, & Friska Andini, N. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS. *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 124–138. <https://doi.org/10.51311/nuris.v10i1.516>

- Cornelia, P., Waldi, 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*.
- Dewa, O., Made, A., Priantini¹, M. O., Suarni², N. K., Ketut, I., & Adnyana³, S. (2022). *Analisis Kurikulum Merdeka Dan Platform Merdeka Belajar Untuk Mewujudkan Pendidikan Yang Berkualitas*. <http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/JPM>
- Dewi Widya Ningsih. (2023). Analisis Efektivitas Pembelajaran Berbasis Project Base Learning Dalam Mencapai Tujuan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Silatene Sosial Humaniora*, 1(1), 28–35. <https://doi.org/10.53611/xhfatr80>
- Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, J., Dwanda Putra, L., Dwi Arlinsyah, N., Rosyad Ridho, F., Najma Syafiq, A., Annisa, K., & Kunci, K. (2024). *Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar*. 12. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Dipta Raharjo, A., Amelia Putri, A., & Rekso Budi, H. (2024). *Hipkin Journal of Educational Research The use of game-based learning to increase student engagement* (Vol. 1, Number 3). <http://ejournal-hipkin.or.id/index.php/hipkin-jer/HJER>
- Fatimah, N., Islam, U., Hasan, Z., & Probolinggo, G. K. (2024). scidac plus Artikel ini menggunakan lisensi Creative Commons Attribution 4.0 International License Peningkatan Hasil Belajar pendidikan Pancasila Materi Pola Hidup Gotong Royong Melalui Metode Game Based Learning Di Kelas 4 Mi Sirajut Thalibin Racek Tiris Probolinggo. 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>
- Fullan, M., Quinn, J., & Mceachen, J. (2019). *Praise for Deep Learning: Engage the World Change the World*.
- Hayu Ika Anggraini. (2021). *Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Indonesia*.

- 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>
- Ismail Suardi Wekke, dkk. (2019). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: CV. Adi Karya Mandiri.
- 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>
- Kartini, D., Dinie, &, & Dewi, A. (2021). Implementasi Pancasila Dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1).
- Kemendikdasmen. (2025). *Panduan Pembelajaran Mendalam dalam Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Motoh, T. C. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Tolitoli. In *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako* (Vol. 1, Number 1).
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Najwa Ammara Jauza, & Albina, M. (2025). Model dan Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Kajian Filosofis, Metodologis, dan Aplikatif. *QOUBA : Jurnal Pendidikan*, 2(1), 104–111. <https://doi.org/10.61104/qb.v2i1.280>
- Nengsih, D., & Febrina, W. (2021). Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, (137).
- Nyoman, O. N., Handayani, L., Komang, I., Wiguna, W., Nyoman, N., Wati, K., Suardipa, P., Made, I., & Winangun, A. (2025). Panakawan: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Pelatihan Penyusunan Rencana Pembelajaran Mendalam. In *PANAKAWAN : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* (Vol. 1, Number 1).
- 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>

- Pratiwi, R. (2024). *Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Game Based Learning*. 1(7).
<https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps>
- Redy Winatha, K., & Made Dedy Setiawan, I. (2020). *Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement*.
- 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).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- 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), 2085–0743.
<https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.433>
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). *Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. 1, 13–23.
- Taneo, Y., Aba, M. M., Zulfikar, R. N., Program,), Matematika, S. P., Kupang, U. M., & Tenggara Timur, N. (2025). *Kajian Literatur Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Melalui Permainan Tradisional Akamale Untuk Mengasah Logika Matematika*.
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2071–2082.
<https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.557>
- Wafa, A., Syarifah, S., & Nadhif, Moh. (2025). Transformasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Deep Learning: Dari Pendekatan Hafalan Menuju Internalisasi Nilai. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 4(2), 103–116. <https://doi.org/10.59373/academicus.v4i2.95>
- Yunus, E., & Zaibon, S. B. (2021). Connecting Computational Thinking (CT) Concept with the Game-Based Learning (GBL) Elements. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(20), 50–67.
<https://doi.org/10.3991/ijim.v15i20.23739>