Buletin Edukasi Indonesia (BEI) **E-ISSN 2962-1674**
DOI: 10.56741/IISTR.bei.002730 **P-ISSN 2962-5742**



Peningkatan Hasil Belajar Norma Melalui Model *Game-Based Learning* Berbantuan Papan Permainan pada Murid Kelas V SD

[1]Ananda Nur Azizah*, [1]Dadang Iskandar, [1]Moh. Nurhadi, [1]Tika Afini Kartikawati.
Corresponding Author: * anchillis292127@gmail,com
[1] Universitas Pasundan, Bandung, Indonesia
[2] SDN 127 Sekeola, Bandung, Indonesia

Article submitted: 30 September 2026 **Revised:** 13 October 2026 **Accepted:** 18 October 2026

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman murid kelas V SDN 127 Sekeloa terhadap konsep dan macam norma dalam kehidupan sehari-hari. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa murid umumnya mampu menyebutkan contoh aturan di lingkungan sekitar, tetapi belum mampu menjelaskan pengertian norma dan membedakan norma agama, kesusilaan, kesopanan, dan hukum secara tepat. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar Norma melalui penerapan model Game Based Learning berbantuan papan permainan. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing satu pertemuan dengan alokasi waktu 2 JP. Penelitian dilaksanakan pada 1, 3, dan 7 September 2026 dengan subjek 25 murid kelas V SDN 127 Sekeloa semester 1 tahun ajaran 2026/2027 dan KKTP sebesar 75. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan lembar observasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar secara bertahap. Nilai rata-rata meningkat dari 58,44 (Siklus I), menjadi 75,32 (Siklus II), dan 83,24 (Siklus III). Persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 16,0% menjadi 56,0% dan mencapai 84,0% pada Siklus III. Perubahan proses pembelajaran juga terlihat dari murid yang awalnya pasif dan belum memahami aturan permainan menjadi lebih aktif berdiskusi, mampu bermain secara mandiri, percaya diri, serta mampu menentukan macam norma, alasan, dan solusi terhadap kasus pelanggaran norma. Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar norma selama penerapan Game-Based Learning (GBL) berbantuan media papan permainan yang disertai perbaikan tindakan pada setiap siklus.

Kata kunci: *Game-Based Learning, Hasil Belajar, Norma, Papan Permainan, Penelitian Tindakan Kelas.*

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar memiliki peran penting dalam membantu murid memahami nilai, aturan, dan perilaku yang diperlukan dalam kehidupan. Pembelajaran ini tidak cukup apabila hanya berorientasi pada kemampuan mengingat konsep, tetapi mampu memberikan kesempatan kepada murid untuk memahami makna suatu nilai dan menghubungkannya dengan situasi yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari dengan menumbuhkan karakter dalam dirinya [16]. Murid perlu diberi ruang untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya, menyampaikan pendapat, dengan mengaitkan materi dengan kehidupan yang mereka kenal.

Materi penting yang perlu dipahami dan dimaknai oleh murid kelas V adalah yang berkaitan langsung dengan kehidupan murid sehari-hari yakni mengenai norma dan aturan. Pemahaman

mengenai norma menjadi dasar bagi murid untuk mengenali perilaku yang sesuai maupun tidak sesuai dengan aturan dan nilai yang berlaku di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, serta kehidupan sebagai warga negara [17]. Pada Fase C kelas V, capaian pembelajaran menekankan agar murid mampu memahami dan mengimplementasikan bentuk-bentuk norma dalam kedudukannya sebagai warga negara.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan terhadap murid kelas V SDN 127 Sekeloa, sebagian besar murid sudah mampu menyebutkan contoh aturan atau norma yang berlaku di lingkungan sekitar, namun belum memahami secara konseptual pengertian norma maupun keempat macam norma, yaitu norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, dan norma hukum. Kondisi ini tampak pada awal pelaksanaan tindakan, ketika murid masih pasif dan kesulitan menjawab pertanyaan pemantik mengenai norma. Rendahnya pemahaman konseptual tersebut turut berdampak pada hasil belajar murid pada tes awal siklus pertama, yang menunjukkan bahwa hanya 16,0% murid mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75.

Salah satu model yang dapat digunakan untuk mengatasi kondisi tersebut adalah pembelajaran dengan menggunakan model *Game Based Learning*. Model ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran, sehingga aktivitas belajar tidak hanya berlangsung melalui penyampaian materi, tetapi juga melalui tantangan, aturan, interaksi, dan pemecahan masalah [11]. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* dengan berbagai media, seperti dadu Pancasila, Blooket, Gimkit, dan teka-teki silang, dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar [1]-[6]. Meskipun demikian, penggunaan permainan dalam pembelajaran tetap perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar kegiatan bermain tidak berhenti pada aspek kesenangan, tetapi masih menjadi bagian dari proses memahami materi [12].

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga diperlukan dalam membantu guru meningkatkan hasil belajar murid. Murid akan memilih media yang menurutnya menarik, kontekstual, dan interaktif yang mampu mendorong pemahaman mereka secara optimal. Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini menggunakan papan permainan "Misi Detektif Norma" sebagai media pembelajaran. Media ini dikembangkan dengan mengadaptasi mekanisme permainan Ular Tangga dan memodifikasinya menjadi permainan berbasis kasus. Papan terdiri atas 20 petak yang meliputi 17 petak kasus dan 3 petak tantangan. Murid berperan sebagai detektif yang bertugas menemukan dan menganalisis kasus berkaitan dengan norma melalui permainan.

Media papan permainan (*board game*) merupakan salah satu bentuk media konkret yang dapat memvisualisasikan materi abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami murid sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Papan permainan dapat digunakan untuk menghadirkan pengalaman belajar melalui objek, aturan, dan aktivitas yang dapat diamati secara langsung oleh murid [12]. Misi Detektif Norma dirancang dengan memadukan unsur permainan papan, eksplorasi kasus, pemecahan masalah, dan kerja sama. Papan permainan menjadi ruang bagi murid untuk bergerak sekaligus menghadapi berbagai situasi yang berkaitan dengan norma. Kartu kasus dan kartu tantangan

digunakan untuk memberikan variasi aktivitas, sedangkan token norma menjadi bagian dari mekanisme permainan yang mendorong murid untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

Karakteristik tersebut membuat media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana interaksi. Murid dapat melihat kasus, mendiskusikan jawaban, menyampaikan alasan, dan memperoleh kesempatan untuk memperbaiki pemahamannya melalui tanggapan teman maupun guru [12].

Penggunaan permainan tersebut juga dipadukan dengan pendekatan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) yang menekankan pengalaman belajar berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*), sebagaimana diarahkan oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah dalam implementasi kurikulum terbaru [8]. Pendekatan ini memberikan ruang bagi murid untuk memahami materi, mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi yang relevan, dan merefleksikan proses belajar yang telah dilakukan.

Dalam penelitian ini, unsur permainan digunakan sebagai sarana untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih aktif, sedangkan kasus-kasus yang terdapat dalam permainan menjadi penghubung antara konsep norma dengan situasi yang dekat dengan kehidupan murid. Pendekatan ini mengarahkan pembelajaran agar murid tidak berhenti pada penguasaan informasi, tetapi mampu memahami makna pengetahuan dan menggunakannya dalam konteks yang relevan [13]. Dengan demikian, permainan diharapkan tidak hanya menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, tetapi juga menjadi wahana bagi murid untuk mengalami proses memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan pengetahuan.

Selain pemilihan model dan media, penelitian tindakan kelas juga memberikan kesempatan bagi guru untuk melakukan perbaikan pembelajaran berdasarkan kondisi nyata yang ditemukan pada setiap siklus. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitan reflektif yang dilakukan guru untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran melalui tindakan yang dirancang secara sistematis [14]. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral Kemmis dan Mc Taggart, yang terdiri atas empat tahap dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*), yang dilaksanakan secara berulang hingga tujuan penelitian tercapai [9], [10].

Keempat tahap tersebut memungkinkan guru melakukan perbaikan secara bertahap berdasarkan kondisi nyata di kelas. Dalam penelitian ini, hasil pengamatan dan refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan mekanisme permainan pada siklus berikutnya [15]. Oleh karena itu, perbedaan pelaksanaan permainan pada setiap siklus bukan merupakan perubahan model pembelajaran, melainkan bentuk perbaikan tindakan untuk mengatasi kendala yang ditemukan selama proses penelitian [15]. Permasalahan yang muncul selama pembelajaran tidak hanya dicatat, tetapi digunakan sebagai dasar untuk merancang tindakan berikutnya. Dengan demikian, perubahan strategi permainan pada Siklus II dan Siklus III merupakan hasil refleksi terhadap pelaksanaan tindakan sebelumnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar norma murid kelas V SDN 127 Sekeloa melalui penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan

papan permainan. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam tiga siklus.

Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang mengacu pada model spiral Kemmis dan Mc Taggart, yaitu setiap siklus terdiri atas empat tahap: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi [9], [11]. Penelitian dilaksanakan dengan melibatkan murid kelas V SDN 127 Sekeloa sebanyak 25 murid (satu kelas). Penelitian difokuskan pada materi norma dalam kehidupan sehari-hari, yaitu norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, dan norma hukum. Penelitian ini dilaksanakan untuk memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar murid pada materi norma dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, dengan setiap siklus terdiri atas satu kali pertemuan (2 JP / 2 x 35 menit), sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal dan Fokus Tindakan Setiap Siklus

Siklus	Tanggal	Alokasi Waktu	Fokus Tindakan
Siklus I	1 Sept 2026	2 JP (2x35')	Pengenalan konsep norma dan permainan papan Misi Detektif Norma secara berkelompok (satu wakil kelompok bermain bergiliran).
Siklus II	3 Sept 2026	2 JP (2x35')	Permainan papan berkelompok dengan bermain secara bergiliran, memahami peran masing-masing dalam kelompok, dan nomor urut untuk seluruh anggota; identifikasi norma sesuai dan tidak sesuai.
Siklus III	7 Sept 2026	2 JP (2x35')	Permainan papan dimainkan secara mandiri dalam kelompok kecil (5-6 murid per papan); analisis kasus, penentuan solusi, dan penilaian oleh diri sendiri/teman.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rancangan Pembelajaran Mendalam (RPM), lembar kerja murid (LKM), instrumen tes yang terdiri atas 15 soal dengan bentuk pilihan ganda, isian singkat, dan uraian. Setiap jawaban diberi skor berdasarkan pedoman penskoran yang telah ditetapkan. Skor yang diperoleh murid kemudian dikonversi ke dalam skala 0-100 dengan rumus:

$$Nilai = \frac{Skor\ Diperoleh}{Skor\ Maksimal}\ x\ 100 \quad (1)$$

Lembar observasi, serta menyiapkan media papan permainan Misi Detektif Norma beserta kartu kasus, kartu tantangan, pion, dadu, dan token norma. Pada tahap tindakan, guru melaksanakan pembelajaran dengan model *Game Based Learning* yang dirancang secara berjenjang pada setiap siklus. Pada setiap siklus, murid diberi arahan dan bimbingan untuk melakukan permainan baik secara kelompok maupun individu. Murid diminta untuk melakukan permainan sesuai aturan yang berlaku pada kegiatan permainan. Aktivitas yang dilakukan yaitu melempar, mendapatkan kasus atau tantangan, mengamati, menjelaskan, dan memberikan solusi atau alasan, serta menarik kesimpulan mengenai konsep norma dalam kehidupan sehari-hari.

Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar pada setiap siklus dan observasi proses pembelajaran. Observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan, keaktifan, kerja sama, dan

kemandirian murid selama permainan. Keterlibatan diamati melalui partisipasi murid dalam mengikuti tahapan permainan; keaktifan melalui kesediaan murid menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan menyelesaikan tantangan; kerja sama melalui keterlibatan dalam bertukar pendapat, mendengarkan teman, dan menyelesaikan tugas kelompok; sedangkan kemandirian melalui kemampuan mengikuti aturan permainan, menyelesaikan tugas, dan menentukan jawaban tanpa selalu bergantung pada bantuan guru atau teman. Data hasil tes dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui nilai rata-rata dan persentase ketuntasan, sedangkan data observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Penilaian observasi dilakukan oleh penulis dengan menggunakan rubrik penilaian Dimensi Profil Lulusan dengan skor 1-4 dan kemudian diukur berdasarkan kriteria penilaian (86-100 Sangat Baik, 76-85 Baik, 60-75 Cukup, <59 Perlu Bimbingan). Hasil observasi dicatat pada setiap siklus dan dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan perubahan perilaku belajar murid serta mengidentifikasi aspek pembelajaran yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Temuan observasi digunakan sebagai bahan refleksi dalam perencanaan tindakan selanjutnya, sedangkan data tes hasil belajar dianalisis secara kuantitatif melalui nilai rata-rata kelas dengan menjumlahkan nilai seluruh murid lalu membaginya dengan jumlah murid dan persentase ketuntasan murid berdasarkan KKTP sebesar 75.

Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan sebanyak tiga siklus atau tiga pertemuan dengan menggunakan model Game-Based Learning berbantuan media papan permainan dengan menyelesaikan Misi Detektif Norma pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma dalam kehidupan sehari-hari. Pelaksanaan tindakan dilakukan secara bertahap dengan tetap memperhatikan hasil observasi, evaluasi, dan refleksi tindakan pada setiap siklus.

A. Kondisi Pembelajaran pada Siklus I

Siklus I menjadi tahap pengenalan konsep norma sekaligus pengenalan mekanisme permainan Misi Detektif Norma. Pada tahap ini, murid masih membutuhkan banyak arahan dari guru. sebagian murid belum mampu menjelaskan pengertian norma secara konseptual dan masih kesulitan membedakan empat macam norma. Kendala juga muncul pada mekanisme permainan. Karena hanya satu perwakilan dari setiap kelompok yang memperoleh kesempatan bermain secara bergiliran, murid yang sedang menunggu giliran cenderung kurang terlibat. Beberapa murid mulai mengobrol, kurang sabar menunggu, dan ada yang mencoba menjalankan permainan sebelum mendapatkan instruksi. Murid yang mendapat giliran juga masih terlihat ragu ketika harus menjawab kartu kasus atau melakukan tantangan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permainan yang menarik belum secara otomatis membuat seluruh murid terlibat dalam pembelajaran. Pengelolaan peran dan giliran menjadi bagian penting agar aktivitas bermain tetap mendukung tujuan pembelajaran. Hasil refleksi Siklus I kemudian digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki mekanisme permainan pada Siklus II.

B. Kondisi Pembelajaran pada Siklus II

Perbaikan utama pada Siklus II adalah pembagian peran dan nomor urut kepada seluruh anggota kelompok. Setiap murid memiliki kesempatan untuk terlibat sehingga aktivitas pembelajaran tidak hanya terpusat pada satu orang perwakilan. Perubahan mekanisme tersebut memberikan dampak terhadap suasana belajar. Murid mulai memahami aturan permainan, lebih siap menunggu giliran, dan lebih aktif mendiskusikan jawaban. Murid juga mulai mampu menyebutkan macam-macam norma berdasarkan kasus yang diberikan. Meskipun demikian, hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian kecil murid masih mengalami kesulitan dalam membedakan norma agama, kesusilaan, kesopanan, dan hukum. Artinya, keterlibatan murid dalam permainan telah meningkat, tetapi pemahaman konseptual masih perlu diperkuat. Oleh karena itu, pada Siklus III tuntutan tugas ditingkatkan dengan memberikan kasus yang memerlukan analisis, alasan, dan solusi.

C. Kondisi Pembelajaran pada Siklus III

Pada Siklus III, permainan dilaksanakan dalam kelompok kecil yang terdiri atas 5-6 murid. Setiap murid memiliki pion sendiri untuk bermain, sehingga kesempatan bermain menjadi lebih merata. Kasus yang diberikan juga dibuat lebih menuntut kemampuan analisis. Murid tidak hanya diminta menentukan macam norma, tetapi juga menjelaskan alasan dan memberikan solusi terhadap perilaku yang melanggar norma. Murid terlihat lebih terbiasa dengan mekanisme permainan. Mereka dapat menjalankan permainan secara lebih mandiri, berdiskusi ketika meghadapi kasus, serta memberikan tanggapan terhadap jawaban teman. Penilaian diri dan teman sebaya juga memberikan kesempatan kepada murid untuk memeriksa kembali hasil pekerjaannya. Pada tahap ini, murid menunjukkan perkembangan dalam membedakan macam norma, memahami dampak atau sanksi pelanggaran, serta menentukan perilaku yang sesuai. Murid juga tampak lebih percaya diri ketika menjawab pertanyaan, menyampaikan alasan, memperagakan tantangan, dan menuliskan hasil temuan.

D. Perubahan Antar Siklus

Perubahan pada kegiatan pembelajaran dapat terlihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar murid terhadap materi norma secara bertahap dari Siklus I hingga Siklus III setelah diterapkan model *Game-Based Learning* berbantuan papan permainan. Perbandingan hasil belajar pada setiap siklus disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Murid pada Siklus I, II, dan III

Siklus	Jumlah Murid	KKTP	Rata-rata Nilai	Frekuensi		Persentase Ketuntasan
				Tuntas	Belum Tuntas	
Siklus I	25	75	58,44	4	21	16
Siklus II	25	75	75,32	15	10	56
Siklus III	25	75	83,24	21	4	84

Sumber: Data hasil tes peneliti, September 2026.

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata hasil belajar murid meningkat tiap siklusnya. Pada Siklus I, nilai rata-rata murid yang diperoleh adalah 58,44, dengan 4 murid atau 16% mencapai kriteria ketuntasan. Pada Siklus II, mengalami peningkatan yang cukup tinggi yaitu menjadi 75,32, dengan banyaknya murid yang mencapai kriteria ketuntasan sebanyak 15 murid dengan persentase 56%. Dan pada Siklus III, nilai rata-

rata meningkat kembali menjadi 83,24, dengan banyaknya murid 21 dan persentase ketuntasannya sebesar 84% melampaui indikator keberhasilan yang ditentukan sebesar 75%.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan ini mengalami peningkatan rata-rata dari Siklus I ke Siklus II sebesar 16,88 poin dan rata-rata poin dari Siklus II ke Siklus III yaitu 7,92 poin. Secara jumlah keseluruhan poin dari Siklus I sampai Siklus III yaitu sebesar 24,80. Persentase ketuntasan juga mengalami peningkatan yaitu sebanyak 68 poin, yaitu dari 16% menjadi 84%. Dengan indikator keberhasilan klasikal sebesar 75% murid mencapai KKTP, tindakan pada Siklus III telah melampaui target yang ditetapkan.

Peningkatan kompleksitas kasus pada setiap siklus turut berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar: pada Siklus I murid hanya diminta menentukan macam norma yang berlaku, pada Siklus II murid diminta menentukan norma sekaligus menilai kesesuaian perilaku, sedangkan pada Siklus III seluruh kasus berupa penyimpangan norma yang mengharuskan murid menyebutkan macam norma, alasan, dan solusi secara mandiri. Perubahan tersebut menunjukkan adanya peningkatan tuntutan berpikir selama tindakan. Dengan demikian, permainan tidak digunakan dengan bentuk aktivitas yang sama pada setiap siklus, tetapi dikembangkan berdasarkan hasil refleksi agar murid memperoleh pengalaman belajar yang semakin menantang dan sesuai dengan perkembangan pemahamannya.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan papan permainan denganmenyelesaikan "Misi Detektif Norma" dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi Norma murid kelas V SDN 127 Sekeloa. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model dan media tersebut membantu murid dalam memahami konsep norma melalui proses pembelajaran yang memberikan ruang kepada murid untuk menganalisis informasi, menentukan, dan membuat solusi.

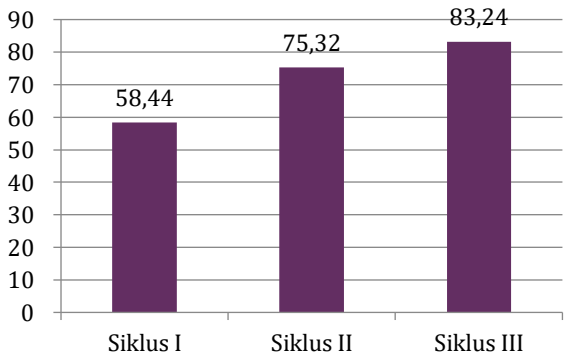


Fig. 2. Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Murid

Peningkatan ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* berbantuan media permainan, baik digital maupun konvensional, dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar [1]–[6]. Penggunaan media papan permainan melalui aktivitas "Misi Detektif Norma" merupakan bagian penting dalam pelaksanaan

penelitian tindakan kelas yang menyajikan konsep norma melalui paduan unsur permainan, simulasi peran sebagai detektif, dan pemecahan masalah kontekstual. Sehingga murid tidak hanya berusaha mencapai akhir papan, tetapi juga perlu mengumpulkan bukti atau token norma melalui penyelesaian tugas. Unsur permainan berfungsi sebagai konteks untuk mengaktifkan proses berpikir murid. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif murid dalam proses belajar [7], serta dengan prinsip Pembelajaran Mendalam yang menekankan pengalaman belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan [8].

Pemanfaatan media papan permainan ini didukung dengan adanya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Jannah, dkk. Yang menyatakan bahwa penggunaan media papan permainan atau *board game* menunjukkan partisipasi murid yang tinggi, interaksi aktif, antusiasme yang besar, dan peningkatan skor motivasi melalui hasil *uji* $p < 0.001$, artinya ada pengaruh media *board game* terhadap motivasi belajar murid. Dan menunjukkan kriteria baik dari 70.37% menjadi 86.39% [12]. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah dilakukannya perlakuan dengan menerapkan media *board game* terhadap motivasi belajar murid.

Berdasarkan pemaparan tersebut memberikan penguatan dari hasil observasi penelitian tindakan ini bahwa penggunaan papan permainan melalui "Misi Detektif Norma" dalam proses pembelajaran memberikan relevansi bagi murid dalam mempelajari materi Norma. Papan permainan ini bukan hanya bermain sebuah permainan papan, tetapi juga memberikan motivasi, mengembangkan proses berpikirnya melalui analisis situasi yang relevan dengan kehidupan yang mereka temui dengan proses pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning*. Pembelajaran tidak hanya menggembirakan, tetapi juga memberikan kesadaran dan kebermaknaan dalam mempelajari norma yang berlaku.

Peningkatan hasil belajar pada penelitian ini juga menunjukkan pentingnya proses refleksi dalam PTK model Kemmis dan Mc Taggart untuk mengidentifikasi kekurangan pembelajaran dan merumuskan perbaikan pada siklus berikutnya [9], [10]. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini berlangsung melalui proses perbaikan pembelajaran yang berkelanjutan, bukan semata-mata karena penggunaan media permainan. Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini merupakan hasil dari rangkaian tindakan yang mencakup penggunaan permainan, pemberian kasus kontekstual, diskusi, peningkatan kompleksitas tugas, serta refleksi dan perbaikan pada setiap siklus.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam menafsirkan hasil penelitian. Pertama, penelitian hanya melibatkan 25 murid dari satu kelas di satu sekolah dasar sehingga temuan yang diperoleh belum dapat digeneralisasikan secara langsung ke populasi murid sekolah dasar yang lebih luas. Kedua, penelitian tidak menggunakan kelompok pembanding, sehingga peningkatan yang terjadi belum dapat diatribusikan secara khusus pada penerapan model *Game Based Learning* (GBL). Ketiga, pelaksanaan tindakan berlangsung selama tiga pertemuan, sehingga belum memberikan gambaran yang memadai mengenai keberlanjutan dampak pembelajaran dalam jangka panjang. Penelitian ini juga tidak dilengkapi dengan pengukuran retensi atau tindak lanjut (*follow-up*) untuk mengetahui sejauh mana keterlibatan dan pemahaman murid dapat dipertahankan setelah

tindakan berakhir. Selain itu, tindakan pembelajaran dimodifikasi pada setiap siklus berdasarkan hasil refleksi, meliputi perbaikan pembagian peran, perluasan kesempatan bermain, pengurangan jumlah anggota kelompok, peningkatan kompleksitas kasus, serta penambahan *self-assessment* dan *peer-assessment*. Perubahan tersebut merupakan bagian dari karakteristik penelitian tindakan kelas yang berorientasi pada perbaikan praktik pembelajaran secara berkelanjutan, tetapi sekaligus membatasi kemampuan penelitian dalam memisahkan kontribusi masing-masing komponen tindakan terhadap peningkatan yang diamati. Oleh karena itu, hasil penelitian ini perlu dipahami sesuai dengan konteks pelaksanaannya dan belum dapat digunakan untuk menyimpulkan efektivitas GBL secara kausal maupun berlaku secara umum. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan kelas atau sekolah yang lebih beragam, memperpanjang periode pengamatan, serta menambahkan pengukuran tindak lanjut untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai keberlanjutan hasil pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus, ditemukan adanya peningkatan keterlibatan murid dalam pembelajaran norma-norma di masyarakat dengan menerapkan model *Game Based Learning* berbantuan media papan permainan "Misi Detektif Norma" dan hasil belajar Pendidikan Pancasila murid kelas V SDN 127 Sekeloa. Peningkatan tersebut terlihat seiring dengan penerapan model Game Based Learning yang disertai perbaikan tindakan pada setiap siklus, meliputi pengorganisasian peran, kesempatan bermain, pembentukan kelompok, kompleksitas kasus, serta pelaksanaan penilaian diri dan antarteman. Oleh karena itu, temuan penelitian ini lebih tepat dimaknai sebagai indikasi bahwa penerapan GBL yang disertai perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan berpotensi mendukung keterlibatan murid. Penelitian ini belum dapat memastikan besarnya kontribusi GBL secara terpisah dari komponen perbaikan tindakan lainnya.

Dengan demikian, penerapan *Game Based Learning* berbantuan papan permainan "Misi Detektif Norma" dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih aktif, konstektual, dan melibatkan murid secara langsung. Penggunaan permainan akan lebih optimal apabila disertai pembagian peran yang jelas, pengelolaan giliran yang teratur, peningkatan kompleksitas kasus, serta refleksi dan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan.

Pernyataan Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini.

Daftar Pustaka

[1] E. Vitalita, W. Handayani, and A. Dedy, "Pengaruh Model Game Based Learning dengan Media Dadu Pancasila terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 27 Palembang," Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, vol. 11, no. 3, pp. 418–425, Sep. 2026.

[2] K. S. W. Astuti, H. Nirmayani, and P. E. S. Ayu, "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Blooket terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus V Kecamatan Gerokgak," Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, vol. 11, no. 2, 2026, doi: 10.23969/jp.v11i02.53970.

[3] Y. Agustia, Nurdiansyah, and H. Fajrusalam, "Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Media Gimkit terhadap Hasil Belajar Kognitif Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar," Jurnal Pendidikan Tambusai, vol. 9, no. 2, pp. 15101–15107, 2025.

[4] H. Aulia, Y. Anita, Reinita, and E. Wahyuni, "Peningkatan Hasil Belajar Murid melalui Model Game Based Learning pada Elemen Bhinneka Tunggal Ika di Kelas 2 SD Pembangunan Laboratorium UNP," Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, vol. 11, no. 2, pp. 284–293, Jun. 2026.
[5] L. A. Itriani, E. Herianto, and Sawaludin, "Efektivitas Game-Based Learning Berbantuan Teka-Teki Silang pada Hasil Belajar Pendidikan Pancasila," Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, vol. 11, no. 1, pp. 136–145, Mar. 2026.
[6] R. A. Hasbullah, J. Nur, and T. G. Said, "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan E-Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pancasila Siswa Kelas V Lab School SD Unismuh Makassar," Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, vol. 11, no. 1, pp. 44–52, Mar. 2026.
[7] S. M. Ramadhan, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Murid pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Kahoot di Kelas X SMA Negeri 10 Depok," Jurnal Pendidikan Citra Ekasakti, 2024.
[8] Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, Panduan Implementasi Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*): Berkesadaran, Bermakna, dan Menggembirakan. Jakarta: Kemendikdasmen, 2025.
[9] S. Kemmis and R. McTaggart, The Action Research Planner, 3rd ed. Geelong: Deakin University Press, 1988.
[10] S. Arikunto, Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
[11] Z. Yu, M. Gao, and L. Wang, "The effect of educational games on learning outcomes, student motivation, engagement and satisfaction," *Journal of Educational Computing Research*, vol. 59, no. 3, pp. 522–546, 2021, doi: 10.1177/0735633120969214.
[12] R. Jannah and T. L. Wati, "Board game media increased elementary student learning motivation," *Academia Open*, vol. 10, no. 1, 2025, doi: 10.21070/acopen.10.2025.12636.
[13] F. Paputungan and M. Siradjang, "Contextual learning model practice," *Indonesian Journal of Social Science and Education (IJOSSE)*, vol. 1, no. 2, pp. 34–43, 2025, doi: 10.62567/ijosse.v1i2.1008.
[14] M. Alfikri, N. Nashrullah, Z. Zulnuraini, and K. Khairunnisa, "Improving student learning outcomes in social studies subjects through inquiry model," *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, vol. 14, no. 2, pp. 751–762, 2025, doi: 10.54437/urwatulwutsqo.v14i2.2169.
[15] T. Rabgay and G. Kidman, "Multiple iterations and messiness in the implementation of action research by Bhutanese secondary science teachers," *Discover Education*, vol. 2, no. 1, Art. no. 49, 2023, doi: 10.1007/s44217-023-00077-4.
[16] F. Rahmatullah, A. Abdurrohman, R. R. Hizkia, S. D. Ramadani, A. P. Nafisa, and A. N. Puspito, "Meningkatkan nilai Pancasila terhadap siswa-siswi di SDN Jetis 3 untuk menanamkan jiwa kewarganegaraan," *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, vol. 6, no. 2, pp. 453–462, 2025, doi: 10.63447/jpni.v6i2.1455.
[17] W. A. Nasution, A. Safitri, and N. Lubis, "Early development of legal awareness and civic responsibility in elementary education," *Journal of Multidisciplinary Science: MIKAILALSYS*, vol. 4, no. 3, pp. 4833–4848, 2026, doi: 10.58578/mikailalsys.v4i3.11632.

Penulis



Ananda Nur Azizah, S.Pd., merupakan lulusan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Pasundan, Indonesia. Ia memiliki pengalaman mengajar di sekolah dasar dan saat ini sedang mengikuti Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Calon Guru di Universitas Pasundan, Indonesia. (email: anchillis292127@gmail.com).



Prof. Dr. H. Dadang Iskandar, M.Pd. merupakan dosen dan akademisi di bidang Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pasundan. Beliau menempuh pendidikan sarjana, magister, dan doktor di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Saat ini, beliau menjabat sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) Universitas. (email: dang_isk@unpas.ac.id).

E-ISSN 2962-1674
DOI: 10.56741/IISTR.bei.002730
P-ISSN 2962-5742



Moh. Nurhadi, S.Pd., M.Pd. adalah seorang akademisi dan dosen tetap di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pasundan (Unpas). (email: mnurhadi@unpas.ac.id).



Tika Afini Kartikawati, S.Pd. merupakan guru di SDN 127 Sekeloa, Kota Bandung. Beliau dipercaya menjadi Guru Pamong dalam Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Universitas Pasundan (Unpas) yang mendampingi dan membimbing mahasiswa PPG selama melaksanakan praktik pembelajaran di sekolah. (email: afini19.ka@gmail.com).