

**Penerapan Metode *Game Based Learning (GBL)* dengan Media *GimKit* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kerjasama di Lingkunganku Kelas IV SDN 1 Karangduwur 2024/2025**

**Fahmi Muafa Rusydi, Ratna Hidayah**

Universitas Sebelas Maret

fahmi\_muafa\_rusydi@student.uns.ac.id

---

**Article History**

accepted 1/10/2025

approved 21/11/2025

published 23/12/2025

---

**Abstract**

This study aims to describe the steps of applying the Game Based Learning method with GimKit media; improve learning outcomes of Pancasila Education; describe the obstacles and solutions obtained in learning. This research is a Classroom Action Research involving teachers and 36 fourth grade students of SDN Karangduwur. The data used are quantitative and qualitative data. Data collection techniques through observation, interviews, and tests. Data validity using triangulation of sources and techniques. Data analysis with data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the research on the application of the GBL method with GimKit media show an increase in learning outcomes by applying GBL with GimKit media, increasing learning outcomes with an average percentage of cycle I = 69.44%, cycle II = 80.56%, and cycle III = 86.11%. The obstacles faced are that students are not used to expressing opinions, presenting discussion results and making summaries of the material obtained. The conclusion of this research is that the application of the GBL method with GimKit media can improve the learning outcomes of Pancasila Education of fourth grade students of SDN 1 Karangduwur in the 2024/2025 school year.

**Keywords:** *Game Based Learning, Pancasila Education, Learning Outcomes*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan metode *Game Based Learning* dengan media *GimKit*; *meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila; mendeskripsikan kendala dan solusi yang didapatkan dalam pembelajaran*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang melibatkan guru dan 36 siswa kelas IV SDN Karangduwur. Data yang digunakan adalah data kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Analisis data dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian penerapan metode *GBL* dengan media *GimKit* menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan menerapkan *GBL* dengan media *GimKit*, meningkatnya hasil belajar dengan rata-rata persentase siklus I= 69,44%, siklus II= 80,56%, dan siklus III= 86,11%. Kendala yang dihadapi yaitu siswa belum terbiasa untuk menyampaikan pendapat, mempresentasikan hasil diskusi dan membuat rangkuman dari materi yang didapatkan. Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan metode *GBL* dengan media *GimKit* mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 1 Karangduwur tahun ajaran 2024/2025

**Kata kunci:** *Game Based Learning, Pendidikan Pancasila, Hasil Belajar*

---



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian peserta didik dalam memperoleh hasil sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Untuk dapat melihat keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar dapat diketahui melalui evaluasi penilaian belajar peserta didik. Sebagaimana dikemukakan oleh Susanto (2016) hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah, yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Menurut Hamna & Windar (2022, hlm 12) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik peserta didik, serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari peserta didik dan bagaimana mereka akan dinilai.

Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran yang terdapat pada Kurikulum Nasional. Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada sekolah dasar merupakan hal penting yang harus diperhatikan karena menjadi pondasi awal dalam bentuk karakter dan sikap kebangsaan siswa. Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar memiliki peran sentral dalam membentuk karakter serta membangun kecerdasan warga negara, termasuk kecerdasan spiritual, akademik, dan emosional, yang merupakan modal penting bagi siswa dalam menjalani kehidupan (Martati, dkk, 2023). Pendidikan Pancasila berupaya untuk meningkatkan pengetahuan individu tentang perlunya melindungi negaranya, serta kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan terlibat secara efektif dalam lingkungan sekitar (Karyono, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 1 Karangduwur yang terjadi khususnya kelas IV yaitu: 1) siswa kurang aktif selama kegiatan pembelajaran, (2) siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru, (3) siswa merasa bosan selama kegiatan pembelajaran, serta (4) siswa kurang fokus selama kegiatan pembelajaran sehingga sulit memahami materi pembelajaran. Peneliti kemudian melakukan analisis data hasil belajar Pendidikan Pancasila berupa pretest yang dilaksanakan pada hari Senin, 13 Januari 2025 tentang materi kerja sama di lingkunganku pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Karangduwur yang berjumlah 38 peserta didik dan mendapatkan informasi tentang nilai Pendidikan Pancasila terdapat 63,8 % peserta didik kelas IV belum tuntas mencapai KKTP Dari data pretest tersebut mengidentifikasi bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Karangduwur khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila masih dikategorikan masih rendah. Kondisi ini menyebabkan siswa hanya menghafal materi tanpa memahami isinya, suasana belajar menjadi membosankan, dan kemampuan berpikir mereka tidak berkembang secara optimal, sehingga hasil belajar kurang memuaskan (Asrifah & Arif, 2020).

Berdasarkan beberapa masalah yang telah dijelaskan di atas. Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk memperbaiki dan melakukan inovasi adalah dengan menerapkan metode *Game Based Learning* dengan media *GimKit*. Penggunaan metode GBL dapat dijadikan salah satu alternatif bagi guru ketika menjumpai siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas IV khususnya tentang materi Kerjasama di lingkunganku. Pembelajaran berbasis permainan, atau yang dikenal dengan istilah Games Based Learning, merupakan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang telah dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut Amalia dan Atthiyah (2024, hlm. 190) Game Based Learning dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif. Dengan karakteristik yang mampu memotivasi dan menyenangkan siswa, penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, game juga dapat mengajarkan

berbagai keterampilan yang dapat digunakan sebagai media alternatif dalam Pendidikan (Widiana, 2022). Menurut Tsai (2017, hlm. 59) mengemukakan "*Game Based Learning is a learning metode that aims to support learning media packaged through games*". Artinya *Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang bertujuan untuk menunjang media pembelajaran yang disajikan melalui sebuah permainan. Metode *Game Based Learning* mampu memberikan stimulus pada intellectual, emotional dan psychomotoric.

Penerapan metode *Game Based Learning* membutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat mendukung selama proses pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar dan minat siswa untuk belajar. Digunakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa tidak cepat merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Media yang digunakan yaitu media *GimKit*. Aplikasi *GimKit* berbasis game edukasi yang dapat diakses melalui website menyediakan berbagai fitur. Salah satunya menyediakan Kit (kumpulan soal) sesuai dengan materi yang ingin dicapai pada proses pembelajaran, guru dapat memilih beragam tipe permainan untuk menyajikan Kit tersebut. *GimKit* provides online quizzes that are packaged like a *Game Based Learning* so they are not boring. (Rohimat, 2023).

Penerapan metode *Game Based Learning* dengan media *GimKit* yang dilaksanakan dengan baik sesuai prosedur dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar mencerminkan kemampuan peserta didik yang berhasil menggunakan konten, informasi, ide-ide dan lat-alat dalam pembelajaran (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Pada dasarnya hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik peserta didik, serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari peserta didik dan bagaimana mereka akan dinilai. Sebagai sebuah produk akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar dinilai dapat menunjukkan apa yang telah peserta didik ketahui dan dikembangkan. (Hamna & Windar, 2022).

Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Prayitno & Amattitis (2019, hlm. 8) kelebihan dari metode pembelajaran *GBL* adalah menawarkan pengalaman belajar yang imersif dan aktif, dimana peserta didik berperan langsung dan bersenang-senang dalam prosesnya. Pendekatan ini mampu meningkatkan retensi pengetahuan dan pemahaman dengan cara yang mudah diingat dan menawan bagi siswa. Sedangkan menurut Indriyani, dkk. (2025, hlm. 1977) kekurangan *GBL* adalah kesulitan untuk melibatkan seluruh siswa jika jumlahnya terlalu banyak. Hal ini dapat membuat sesi kurang kondusif dan mengganggu kelas-kelas sampingnya. Selain itu, *GBL* membutuhkan persiapan dan perencanaan yang matang dari pendidik, serta memilih permainan yang sesuai dengan tetap menginat tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan tujuan : (1) mendeskripsikan Langkah-langkah penerapan metode *Game Based Learning* dengan media *GimKit* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi kerjasama di lingkunganku pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Karangduwur tahun ajaran 2024/2025; (2) meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi Kerjasama di lingkunganku pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Karangduwur tahun ajaran 2024/2025; (3) mendeskripsikan kendala dan solusi yang didapatkan pada penerapan metode *Game Based Learning* dengan media *GimKit* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi kerjasama di lingkunganku pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Karangduwur tahun ajaran 2024/2025.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kolaboratif bersama guru kelas IV SD Negeri 1 Karangduwur selama tiga siklus. Subjek penelitian meliputi guru kelas IV dan 36 siswa SD Negeri 1 Karangduwur. Data yang digunakan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan peserta didik. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Karangduwur pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Sumber data yang digunakan yaitu guru dan siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan tes. Validitas data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik. Prosedur penelitian sesuai dengan tahapan yang diusulkan oleh Arikunto, dkk. (2015, hlm. 144), yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Teknik analisis data menurut Miles dan Huberman (Sitorus, 2021, hlm. 207) meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Indikator kinerja penelitian mengukur penerapan langkah-langkah metode *GBL* berbantuan media *GimKit*, peningkatan hasil belajar siswa serta kendala dan solusi setelah penerapan metode *GBL* dengan berbantuan media *GimKit*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Penerapan Metode *GBL* Berbantuan *GimKit*

Menurut Samudera (2020, hlm. 34-35) pembelajaran Pendidikan Pancasila tentang kerjasama di lingkunganku dengan menerapkan metode *GBL* dengan media *GimKit* dengan menggunakan 6 langkah: (1) mempersiapkan game sesuai topik yang telah dipilih dengan media *GimKit*, (2) menjelaskan konsep dengan media *GimKit*, (3) menjelaskan aturan bermain dengan media *GimKit*, (4) bermain game dengan media *GimKit*, (5) merangkum materi pengetahuan, (6) melakukan refleksi bersama. Metode *Game Based Learning (GBL)* adalah metode pembelajaran berbasis permainan yang dapat menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan, membangkitkan gairah belajar peserta didik, mendorong peserta didik supaya lebih aktif dan antusias dalam melaksanakan pembelajaran (Fatima, dkk, 2020).

**Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Metode *Game Based Learning* dengan media *GimKit***

No	Langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Guru %	Siswa %	Guru %	Siswa %	Guru %	Siswa %
1	Mempersiapkan game sesuai topik dengan media <i>GimKit</i>	75	70,83	85,831	83,333	93,333	90
2	Penjelasan konsep dengan media <i>GimKit</i>	84,375	74,999	87,374	83,333	97,916	91,666
3	Aturan game dengan media <i>GimKit</i>	71,875	69,793	85,416	85,416	91,666	91,666
4	Memainkan game dengan media <i>GimKit</i>	81,25	78,125	79,166	84,374	93,75	91,666

No	Langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Guru %	Siswa %	Guru %	Siswa %	Guru %	Siswa %
5	Merangkum pengetahuan dengan media <i>GimKit</i>	72,915	69,793	80,208	81,25	81,26	87,5
6	Melakukan refleksi dengan media <i>GimKit</i>	71,875	78,125	81,25	81,25	85,333	87,5
Rata-rata		76,215	73,610	83,207	83,159	90,541	89,999

Berdasarkan Tabel 1. Dapat disimpulkan bahwa hasil dari siklus I sampai siklus III untuk ketepatan guru dan kesungguhan siswa dalam pelaksanaan metode GBL dengan media Gimkit mengalami peningkatan. Pada siklus I Pada siklus I rata-rata tingkat ketepatan guru sebesar 76,215%, lalu meningkat menjadi 83,207% pada siklus II dan pada siklus III ketepatan guru sebesar 90,541%. Selain itu, rata-rata tingkat kesungguhan siswa juga meningkat dari siklus I sebesar 73,610% menjadi 83,159% pada siklus II, dan pada siklus III sebesar 89,999%. bahwa proses pembelajaran menggunakan Metode Game Based Learning dengan Media GimKit dari siklus I hingga siklus III selalu meningkat. Hasil observasi terhadap guru siklus I ke siklus II meningkat sebesar 6,992% dan siklus II ke siklus III meningkat sebesar 7,334%. Hasil observasi terhadap peserta didik pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 9,549% dan siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 6,84%.

Pada siklus I guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan penjelasan peraturan dan cara bermain yang dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik dan banyak peserta didik yang bermain sendiri sehingga tidak mendengarkan penjelasan dari guru. Menyebabkan kerjasama dan komunikasi tidak berjalan dengan baik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu, dkk.2020, hlm. 118).

Pada langkah merangkum pengetahuan dengan media GimKit, guru mendapati kendala dalam membimbing peserta didik untuk merangkum pengetahuan karena banyak peserta didik yang asik sendiri dengan temannya, ketika diberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami peserta didik enggan untuk bertanya. Guru sudah membimbing dan memancing peserta didik dengan baik untuk bertanya. Pada siklus II permainan berbeda dengan siklus I, guru sudah menyampaikan penjelasan permainan dan aturan dengan cukup baik. Pada langkah merangkum pengetahuan dengan media GimKit, pada siklus II guru sudah mendapati beberapa peserta didik yang sudah bisa merangkum sendiri tanpa menunggu bimbingan dari guru akan tetapi ada beberapa peserta didik yang kurang inisiatif dalam merangkum menunggu guru untuk membimbing peserta didik. Pada siklus III pembelajaran terlihat sangat baik, akan tetapi ada beberapa deskriptor yang belum terlaksana dengan baik, misalnya pada langkah merangkum masih ada 4 peserta didik yang suka berisik dan bermain sendiri tidak merangkum materi apa yang disampaikan oleh guru.

## 2. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Hasil belajar Pendidikan Pancasila mengalami peningkatan dari siklus I sampai dengan siklus III. Hasil belajar ranah kognitif mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III dan dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2 Perbandingan Antarsiklus Hasil Belajar Ranah Kognitif**

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1	f	Pert 1	f	Pert 1
94-100	10	5	5	4	0
88-93	4	6	1	3	5
82-87	5	5	7	9	6
76-81	1	6	4	5	5
70-75	3	3	10	8	15
64-69	6	7	5	5	5
58-63	2	3	3	2	0
<57	5	1	1	0	0
Jumlah	36	36	36	36	36
Nilai Tertinggi	82	94	100	94	88
Nilai Terendah	23	23	52	58	64
Rata-rata	63,33	60,72	74,83	76,5	74,5
Tuntas	23	25	27	29	31
Belum Tuntas	13	11	9	7	5
Ketuntasan	63,89%	69,44%	75%	80,56%	86,11%

Berdasarkan Tabel 2. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila pada ranah kognitif mengalami peningkatan dari siklus I pertemuan 1 rata-rata ketuntasan sebesar 63,89% lalu meningkat pada pertemuan 2 menjadi 69,44%, pada siklus II pertemuan 1 meningkat menjadi 75% lalu meningkat pada pertemuan 2 menjadi 80,56%, dan pada siklus III meningkat menjadi 86,11%. Peneliti melakukan kegiatan pretest dan posttest pada setiap siklus untuk mengukur kemampuan awal dan akhir siswa dengan KKTP 70 dan indicator capaian penelitian 85%. Hasil belajar Pendidikan Pancasila pada ranah kognitif materi kerjasama di lingkunganku siswa kelas IV SD Negeri 1 Karangduwur diperoleh melalui tes evaluasi pembelajaran yang dilakukan pada akhir pembelajaran.

Penerapan metode *GBL* berbantuan *GimKit* memiliki langkah-langkah sebagai berikut : (1) Mempersiapkan Game Sesuai Topik yang telah dipilih dengan Media *GimKit*. Pembentukan kelompok dilaksanakan pada awal pembelajaran supaya peserta didik bersama teman kelompoknya lebih mempersiapkan diri (Primandari, dkk, 2020, hlm. 89), (2) Menjelaskan Konsep denga Media *GimKit*. guru megeksplor pengetahuan awal peserta didik berdasarkan pengalaman peserta didik selama dilingkungan sekitar sebelum penjelasan materi. Setelah itu guru mulai memberikan materi pembelajaran, (3) Menjelaskan Aturan Bermain dengan Media *GimKit*. guru menjelaskan peraturan permainan dan teknis permainan serta media *GimKit* yang akan digunakan dalam pembelajaran. Peraturan sangat penting disampaikan supaya peserta didik bisa memahmi permainan dan media yang akan digunakan, (4) Bermain Game dengan Media *GimKit*. Pembelajaran yang menggunakan permainan akan membuat peserta didik lebih bersemangat dan tidak cepat merasa bosan saat pembelajaran. Permainan menggunakan media *GimKit* mampu menjadi media penilaian yang tidak menegangkan bagi peserta didik (Manurung, et al. 2023), (5) Merangkum Materi Pengetahuan. Setelah itu guru meminta kepada peserta didik bersama teman sekelompoknya untuk bertukar pendapat untuk mencapai tujuan bersama (Rahayu, dkk, 2020, hlm. 113). Guru membantu peserta didik untuk merangkum hasil permainan dan diskusi yang telah dilaksanakan, (6) Melakukan refleksi Bersama. guru bersama peserta didik

menyimpulkan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran, guru juga memberikan penguatan materi dengan bantuan media *GimKit*

Penerapan metode tersebut dapat meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan keinginan peserta didik untuk belajar, sehingga pembelajaran yang berlangsung di kelas yang tadinya biasa saja berubah menjadi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Keaktifan, antusiasme, dan keinginan belajar peserta didik yang tinggi dan rasa ingin tau selama proses pembelajaran akan membuat hasil belajar lebih meningkat. Adanya keterlibatan peserta didik selama pembelajaran membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan peserta didik menjadi fokus dan memperhatikan jalannya pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat dari Widiana (2022) bahwa penerapan metode *Game Based Learning* dengan pemanfaatan media yang tepat mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemahaman materi pembelajaran dikarenakan pembelajaran dengan bermain disertai penggunaan media pembelajaran akan berjalan dengan santai dan menyenangkan sehingga hasil belajar kognitif peserta didik akan terus meningkat.

Kekurangan pembelajaran berbasis game yaitu: (1) dapat membuang waktu lama dalam penerapan, (2) Peserta didik perlu menyesuaikan, (3) harus adanya fasilitas yang memadai, (3) akan mudah bosan, dan jika tidak paham akan merusak mental (4) suasana kelas akan kurang kondusif/berisik (5) jika kurang persiapan akan terjadinya masalah dalam pembelajaran (Anisa, 2023). Menurut Wahyuning (2022) menyatakan bahwa kekurangan metode *Game Based Learning (GBL)* yaitu (1) memakan waktu dalam pembuatan permainan, (2) tidak semua guru memiliki keterampilan untuk membuat inovasi permainan untuk pembelajaran, (3) suasana kelas yang terlalu aktif akan menimbulkan kegaduhan, (4) membutuhkan alat tambahan. Peneliti mendapatkan beberapa kendala dalam menerapkan metode *Game Based Learning* dengan media *GimKit*, pada saat pembelajaran sudah selesai pada setiap siklus peneliti mencari solusi supaya tidak terulang lagi pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil refleksi kendala yang terdapat pada siklus I sudah teratasi tetapi pada siklus II muncul beberapa kendala yang lainnya. Pada siklus III kendala yang ditemukan hanya ada satu dan kendala tersebut dapat teratasi dengan solusi yang dilakukan.

### 3. Kendala dan Solusi Penerapan Metode *GBL* berbantuan *GimKit*

Kendala yang ditemukan pada siklus I sampai siklus III seluruhnya sebagai berikut : (1) Peserta didik tidak menerima hasil permainan yang telah dilaksanakan, (2) Peserta didik belum terbiasa menggunakan alat- alat teknologi seperti laptop, (3) Peserta didik masih belum mengetahui dan belum terbiasa dalam melaksanakan presentasi, (4) Peserta didik kurang aktif dalam kegiatan kelompok, (5) Peserta didik tidak memperhatikan teman yang sedang melakukan presentasi, (6) Peserta didik masih sulit untuk mengoperasikan laptop, (7) Peserta didik ingin cepat bermain tidak memedulikan penjelasan dari guru, (8) Peserta didik kurang tertib selama melaksanakan permainan, (9) Ketika ada peserta didik yang sudah menyelesaikan terkadang ada yang mengganggu kelompok lain yang sedang melakukan permainan. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan (Anggraini, dkk. 2021, hlm. 1891).

Adapun solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala pada siklus I, II, dan III sebagai berikut : (1) Memberi peringatan untuk bertanggung jawab menerima hasil yang didapatkan, (2) Membimbing peserta didik secara perlahan dalam menggunakan laptop, (3) Membimbing peserta didik dalam melaksanakan kegiatan presentasi, (4) Mengingatkan peserta didik untuk aktif ikut sera dalam diskusi kelompok, (5) Memberikan peringatan kepada peserta didik dan memberikan hukuman terhadap anak yang tidak memperhatikan serta memberikan ice breaking supaya peserta didik tidak bosan dan merasa lebih kondusif, (6) Peserta didik harus dibiasakan untuk memegang

laptop, (7) Guru memberikan sedikit teguran dan ice breaking untuk membuat peserta didik fokus dan mendengarkan penjelasan dari guru, (8) Guru memberikan teguran kepada peserta didik yang berisik, membimbing supaya peserta didik bisa berdiskusi dengan tertib dan tenang, dan mengawasi terus selama permainan berlangsung, (9) Guru harus lebih memaksimalkan dalam memonitoring jalannya permainan (Nisa, dkk. 2025, hlm. 241).

### SIMPULAN

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* dengan media *GimKit* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi "Kerjasama di Lingkunganku" bagi siswa kelas IV SD Negeri 1 Karangduwur tahun ajaran 2024/2025. Terbukti dengan hasil observasi terhadap guru pada siklus I 76,215%, siklus II=83,207%, siklus III 90,541. Hasil observasi terhadap peserta didik siklus I=73,610%, siklus II=83,159%, siklus III=89,999%. Penerapan metode ini dilakukan melalui beberapa langkah sistematis, mulai dari (a) mempersiapkan game sesuai topik yang telah dipilih dengan media *GimKit*, (b) menjelaskan konsep dengan media *GimKit*, (c) menjelaskan aturan bermain dengan media *GimKit*, (d) bermain game dengan media *GimKit*, (e) merangkum materi pengetahuan, (f) melakukan refleksi bersama bersama. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti: (a) kurangnya keberanian siswa dalam berpendapat, (b) keterbatasan penggunaan teknologi, dan (c) kesulitan dalam merangkum materi, kendala-kendala tersebut dapat diatasi dengan bimbingan dan pembiasaan dari guru. Oleh karena itu, metode *Game Based Learning* dengan media *GimKit* direkomendasikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan saran yaitu bagi guru untuk menerapkan metode *Game Based Learning* dengan media *GimKit* dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu opsi metode pembelajaran inovatif dan media pembelajaran yang kreatif untuk proses pembelajaran Pendidikan Pancasila agar lebih bermakna.

### DAFTAR PUSTAKA

Amalia, E., & Athiyyah, A. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1), 190-201.

Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis HOTS dengan metode digital *Game Based Learning (GBL)* di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885-1896. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i11.356>

Anisa, P. N. (2023). Pengaruh Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Di Kelas V (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS). <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/62088>

Arikunto, S., Suhardjono, Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara

Asrifah & Arif. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Siswa Kelas V SDN Pondok Pinang 05. Jakarta: Buana Pendidikan, 16 (30). [http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal\\_buana\\_pendidikan/index](http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_buana_pendidikan/index)

Fatima, W. Q., Khairunisa, L., & Prihatminingtyas, B. (2020). Metode pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan ketrampilan membaca dan menulis Aksara Jawa. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 17-22.

Hamna, & Windar. (2022). Implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar melalui penguatan pelaksanaan kurikulum 2013 di masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendekar*

PGSD: Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 1(1), 1–12. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/pendekar/article/view/3/1>

Indriyani, I., Waldi, A., Wijanarko, T., & Putera, R. F. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Game Based Learning (GBL) di Kelas IV UPT SD Negeri 16 Padang Magek Kabupaten Tanah Datar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(2), 1977–1985.

Karyono, K. (2023). Analisis Efektivitas Model Pembelajaran Index Card Match dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(7), 233–240. <https://doi.org/10.56393/decive.v3i7.2018>

Manurung, J., Sihotang, A., Sibarani, H., & Ram, U. (2023). Pemanfaatan aplikasi kahoot bagi pengajar dan pemuda pemudi pada pembelajaran di hkbp simalingkar medan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nauli*, 1(2), 85–89. <https://ejournal.marqchainstitute.or.id/index.php/Nauli/article/view/68>.

Martati, d. (2023). Pendidikan Karakter Berbasis Nilai Pancasila pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1), 78–89

Nisa, K., Ali, S., & Laili, A. (2025). A Efektivitas Game Based Learning Sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Perguruan Mu'allimat Cukir. *Jurnal Studi Islam*, 2(01), 236–245.

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 1(1), 128.

Oktaviani, L. (2017). Developing a multimedia-based ethnic snake game to promote speaking skills for university freshmen. *Universitas Negeri Malang*.

Prayitno, Sunyoto Hadi, & Amattits Nuriawan. (2019). Mathemagic for teaching: Belajar Itu Mudah Asal Tau Gayanya. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.

Rahayu, D., Puspita, A. M. I., & Puspitaningsih, F. (2020). Keefektifan model project based learning untuk meningkatkan sikap kerjasama siswa sekolah dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2).

Rohimat, S. (2023). Utilization of gimkit for online game mode chemistry formative assessment. *Co-Catalyst: Journal of Science Education Research and Theories*, 1(2). <https://doi.org/10.33830/cocatalyst.v1i2.7492>

Samudera, S. A. (2020). Penggunaan Aplikasi GimKit! Sebagai digital Game Based Learning-Based Learningpada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Di Madrasah Aliyah Pembangunan Uin Jakarta. (*Bachelor's thesis*, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/53208>

Sitorus, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Berbasis Kolaborasi (Analisis Prosedur, Implementasi dan Penulisan Laporan). *AUD Cendekia*, 1(3), 200– 213. <https://doi.org/10.53802/audcendekia.v1i3.140>

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.

Tsai, M.J. (2017). Appllying the Flipped Classroom with- Game Basws Lwarning in Elemwntary School Studens' E nglish Learninh . Proc- 5<sup>th</sup>, Int, Conf. Educ, Innov, throughTechnol. EITT 2016. <https://doi.org/10.1109/EITT.16.19>

Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA interaktif dengan game based learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2). 1–5. <https://jurnal.uns.ac.id/jsei/article/view/70937/39324>

Widiana, W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>