

# Penerapan Model Game Based Learning Menggunakan Media Papan Tangkas untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD Negeri 25 Pekanbaru

Amandha Pranita<sup>1</sup>, Guslinda<sup>2</sup>, Tri Heni Endang Pamiluwati<sup>3</sup>, Meyda Putri Alfitra<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Profesi Guru PGSD FKIP Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

<sup>2</sup> Pendidikan Profesi Guru PGSD FKIP Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

<sup>3</sup> SD Negeri 25 Pekanbaru, Pekanbaru, Indonesia

<sup>4</sup> Pendidikan Profesi Guru PGSD FKIP Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

Corresponding Author:

Amandha Pranita

Email\*:

[amandha.pranita3069@student.unri.ac.id](mailto:amandha.pranita3069@student.unri.ac.id)

DOI:

© 2023 The Authors. This open access article is distributed under a (CC-BY License)



**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III di SD Negeri 25 Pekanbaru pada materi Hak dan Kewajiban melalui penerapan model Game Based Learning menggunakan media Papan Tangkas. Model pembelajaran ini dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Model penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart. Setiap siklus terdiri dari Rencana, Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi. Data yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai hasil belajar peserta didik (pretest, posttest Siklus I, dan posttest Siklus II) serta persentase ketuntasan belajar. Sedangkan data kualitatif diperoleh melalui observasi berdasarkan aktivitas dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar dan lembar observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning menggunakan media Papan Tangkas dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Rata-rata peserta didik meningkat dari 69,45 pada pra-siklus menjadi 81,54 pada Siklus I dan 87,09 pada Siklus II. Hal tersebut menunjukkan bahwa model Game Based Learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Game Based Learning;Papan Tangkas;Hasil belajar;Hak dan Kewajiban; Pembelajaran interaktif

## Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kemampuan dasar peserta didik. Salah satu indikator kerhasilan pembelajaran di tingkat sekolah dasar adalah tercapainya tujuan pendidikan, baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013 yang masih diimplementasikan secara transisi memuat materi Pendidikan Pancasila yang menekankan pentingnya nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara. Salah satu materi yang dianggap fundamental dalam pembelajaran ini adalah pemahaman tentang Hak dan Kewajiban.

Pemahaman peserta didik terhadap materi Hak dan Kewajiban merupakan bagian dari salah satu Pendidikan karakter sejak dulu. Melalui pemahaman

Hak dan Kewajiban yang baik, peserta didik diharapkan mampu tumbuh menjadi pribadi yang sadar akan tanggung jawab sosial, peduli terhadap lingkungan sekitar, dan menghargai keberagaman. Namun, berdasarkan temuan awal di lapangan, proses pembelajaran pada materi Hak dan Kewajiban belum berjalan secara optimal. Guru cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan pendekatan satu arah, dominan menerapkan metode ceramah, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan mendukung partisipasi aktif peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Kelas III-B SD Negeri 25 Pekanbaru, peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran materi Hak dan Kewajiban. Pertama,

sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai rata-rata kelas menunjukkan bahwa dari 22 peserta didik, hanya 31,8% yang memperoleh nilai di atas KKM. Artinya, hanya 7 peserta didik yang sudah mencapai KKM pada materi Hak dan Kewajiban, sementara 15 peserta didik lainnya belum mencapai KKM. Kedua, kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih terkesan monoton dengan penggunaan metode konvensional yang cenderung satu arah. Ketiga, guru hanya mengandalkan buku sebagai sumber belajar utama dan jarang menggunakan media pembelajaran yang dapat mendukung pemahaman materi secara lebih efektif dan menyenangkan. Media belajar adalah sarana yang tepat untuk digunakan peserta didik agar dapat memudahkan dalam memahami materi dengan efektif (Gogahu & Prasetyo, 2020; Herliana & Anugraheni, 2020). Keempat, peserta didik cenderung pasif, kurang bersemangat, dan tampak kesulitan memahami materi, khususnya pada materi Hak dan Kewajiban. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan belum mampu merangsang minat belajar, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi dalam strategi pembelajaran. Salah satu model yang relevan dan berpotensi besar untuk meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan peserta didik adalah Game Based Learning. Model Game Based Learning lebih menekankan pada pencapaian tujuan pembelajaran dan gaya belajar, bukan hanya sekadar isi materi pembelajaran (Saksrisathaporn, 2020). Model Game Based Learning mengintegrasikan unsur permainan dalam kegiatan belajar, yang dapat memotivasi peserta didik dan meningkatkan partisipasi aktif mereka. Melalui permainan, peserta didik diajak untuk belajar secara kolaboratif, kontekstual dan menyenangkan. Sebuah studi menunjukkan bahwa kelompok yang mengikuti kursus dengan pedagogi berbasis permainan berhasil meningkatkan hasil pembelajaran dan keterlibatan peserta didik, dengan menambahkan "makna" pada elemen permainan dalam proses gamifikasi (Gupta & Goyal, 2022).

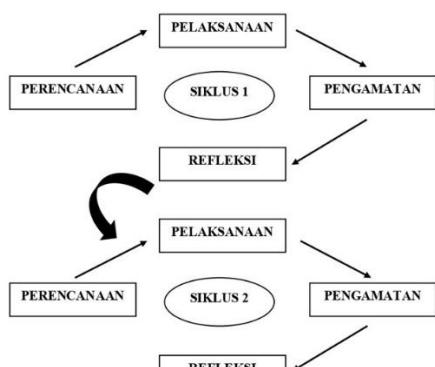
Model Game Based Learning diterapkan melalui penggunaan media Papan Tangkas (Ular Tangga Hak dan Kewajiban Siswa), yaitu sebuah permainan edukatif berbentuk ular tangga yang dirancang khusus untuk menyampaikan materi ajar dengan melibatkan aktivitas fisik dan kognitif secara terpadu. Media ini diadaptasi agar sesuai dengan konten materi Hak dan Kewajiban yang dikembangkan untuk dapat digunakan secara berkelompok. Selain berfungsi sebagai alat bantu visual dan sarana bermain, Papan Tangkas juga berperan dalam menumbuhkan

interaksi antarpeserta didik. Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas Game Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik di jenjang sekolah dasar (Sari & Nugroho, 2022; Rachmawati et al., 2023). Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model Game Based Learning menggunakan media Papan Tangkas dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III pada materi Hak dan Kewajiban di SD Negeri 25 Pekanbaru.

## Metode

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III-B SD Negeri 25 Pekanbaru pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Jumlah peserta didik yang terlibat dalam penelitian ini adalah 22 orang, yang terdiri atas 11 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model Game Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Hak dan Kewajiban. Penelitian Tindakan Kelas merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan-tindakan tertentu yang dirancang secara sistematis. Menurut Wiriaatmadja (2009), Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu kajian yang dilakukan oleh sekelompok guru secara sistematis untuk meningkatkan praktik pendidikan. McNiff dalam Dahlani (2019) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan jenis penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru dan hasilnya dapat digunakan untuk pengembangan kurikulum, peningkatan kualitas sekolah, dan penguatan keterampilan mengajar.

Model Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat tahapan, yaitu Perencanaan (Planning), Tindakan (Acting), Pengamatan (Observing), dan Refleksi (Reflecting). Setiap siklus akan dilakukan secara berurutan dan dapat diulang untuk siklus berikutnya berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel independent yaitu model Game Based Learning dan variabel dependent yaitu hasil belajar peserta didik pada materi hak dan kewajiban. Berikut merupakan skema model penelitian Kemmis dan McTaggart:

**Gambar 1.** Skema Model Penelitian Kemmis dan McTaggart

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui tes hasil belajar (pretest, posttest Siklus I, dan posttest Siklus II), serta persentase ketuntasan belajar. Data kualitatif diperoleh melalui lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes hasil belajar untuk mengukur kemampuan akademik peserta didik, lembar observasi untuk merekam aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Instrumen tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai efektivitas penerapan model Game Based Learning menggunakan media Papan Tangkas untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Teknik analisis data dilakukan secara berkelanjutan selama dan setelah proses pengumpulan data. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis alur (flow model) dari Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2019), yang terdiri atas empat tahap, yaitu pengumpulan data (data collection), reduksi data (data reduction), penyajian data (data display) dan penarikan kesimpulan (conclusion drawing).

## Hasil dan Pembahasan

Proses pembelajaran di kelas III-B SD Negeri 25 Pekanbaru menunjukkan bahwa kegiatan belajar masih didominasi oleh peran guru sebagai pusat informasi. Guru hanya mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya media belajar tanpa variasi pendekatan interaktif. Dampaknya, partisipasi peserta didik cenderung rendah, suasana belajar pasif, dan pemahaman terhadap materi Hak dan Kewajiban masih kurang. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk membangun keterlibatan aktif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Gogahu & Prasetyo, 2020; Herliana & Anugraheni, 2020).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III-B SD Negeri 25 Pekanbaru pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, dengan jumlah peserta didik sebanyak 22 orang yang terdiri atas 11 laki-laki dan 11 perempuan dengan kemampuan yang heterogen. Penelitian ini dibagi ke dalam dua siklus. Sebelum tindakan dilakukan, hasil belajar peserta didik dianalisis melalui daya serap dan tingkat ketuntasan belajar, yang mencakup ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal. Nilai tersebut digunakan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan berupa tindakan pembelajaran. Hasil belajar peserta didik kelas III-B sebelum pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas disajikan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum PTK

No	Interval Nilai	Kategori	Jumlah
1	92-100	Sangat baik	1
2	84-91	Baik	1
3	75-83	Cukup	5
4	66-74	Kurang	5
5	$\leq 65$	Sangat kurang	10
Jumlah			22
Rata-rata kelas			69,45
Kategori			Kurang
Ketuntasan individu			7 orang
Ketuntasan klasikal			31,8%
Kategori			Tidak tuntas

Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih berada pada kategori "kurang" dan "sangat kurang", dengan tingkat ketuntasan klasikal hanya mencapai 31,8%. Kondisi ini mengindikasikan perlunya penerapan tindakan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Setelah tindakan pembelajaran pada Siklus I dilaksanakan, dilakukan evaluasi melalui tes hasil belajar yang disajikan dalam Tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

No	Interval Nilai	Kategori	Siklus I	
			Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	92-100	Sangat baik	1	2
2	84-91	Baik	3	8
3	75-83	Cukup	4	9
4	66-74	Kurang	14	3
5	$\leq 65$	Sangat kurang	-	-
Jumlah			22	22
Rata-rata kelas			74,36	81,54
Kategori			Kurang	Cukup
Ketuntasan individu			8 orang	19 orang
Ketuntasan klasikal			36,3%	86,36%
Kategori			Tidak tuntas	Tuntas

Berdasarkan hasil analisis data dan pengamatan pada Siklus I, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu membangkitkan minat dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Media yang bersifat pasif dan kurang interaktif menyebabkan peserta didik mudah kehilangan fokus dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Tindak lanjut dari temuan pada siklus ini yaitu peneliti memutuskan untuk mengganti media pembelajaran dengan menggunakan model Game Based Learning melalui permainan Papan Tangkas. Permainan edukatif ini dirancang khusus untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi belajar, dan pemahaman peserta didik terhadap materi hak dan kewajiban di rumah, sekolah, dan lingkungan sekitar melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan bermakna. Media pembelajaran Papan Tangkas mulai diterapkan pada Siklus II sebagai bentuk perbaikan dari siklus sebelumnya. Adapun hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media ini disajikan pada Tabel 3.

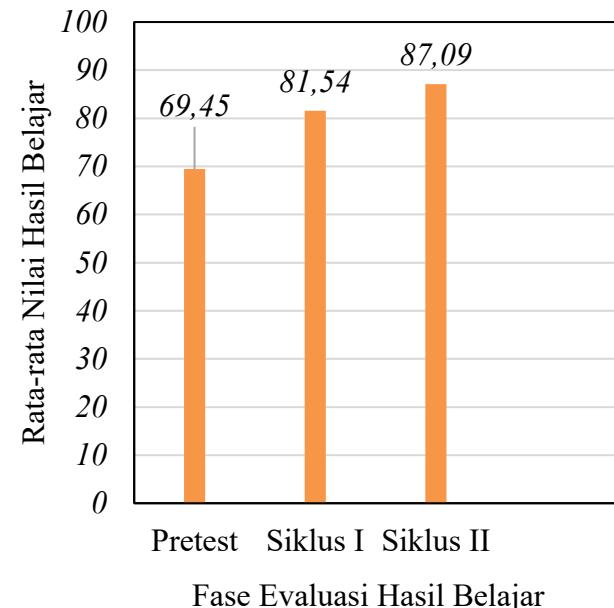
Berdasarkan analisis data dan pengamatan pada Siklus II, diketahui permasalahan yang ditemukan pada Siklus I, yaitu kurangnya ketertarikan dan keterlibatan peserta didik akibat media pembelajaran yang kurang interaktif. Kondisi ini dapat teratasi dengan baik melalui penerapan media Papan Tangkas berbasis Game Based Learning. Penggunaan media ini terbukti berhasil meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi secara signifikan. Hal ini terlihat dari hasil belajar peserta didik yang telah mencapai target ketuntasan yang diharapkan. Oleh karena itu, tindakan perbaikan yang dilakukan pada Siklus II dinilai efektif, sehingga tidak diperlukan lagi siklus lanjutan.

**Tabel 3.** Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Interval Nilai	Kategori	Siklus II	
			Pertemuan 3	Jumlah Pertemuan 4
1	92-100	Sangat baik	3	7
2	84-91	Baik	9	8
3	75-83	Cukup	8	6
4	66-74	Kurang	2	1
5	≤65	Sangat kurang	-	-
Jumlah			22	22
Rata-rata kelas			83,72	87,09
Kategori			Cukup	Baik
Ketuntasan individu			20 orang	21 orang
Ketuntasan klasikal			90,90%	95,45%
Kategori			Tuntas	Tuntas

Grafik hasil belajar peserta didik kelas III-B SD Negeri 25 Pekanbaru memperlihatkan tren peningkatan yang konsisten. Intervensi berupa penerapan Game Based Learning dengan media Papan Tangkas terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

**Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik**



**Gambar 2.** Grafik Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III-B SD Negeri 25 Pekanbaru

Media Papan Tangkas dalam model Game Based Learning mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Aktivitas bermain yang dikemas dalam media ini tidak hanya memudahkan peserta didik memahami konsep Hak dan Kewajiban, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif mereka melalui diskusi dan kerja sama tim. Dengan demikian, penerapan media Papan Tangkas berbasis Game Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III-B SD Negeri 25 Pekanbaru secara signifikan.

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus di kelas III-B SD Negeri 25 Pekanbaru, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Game Based Learning menggunakan media Papan Tangkas (Ular Tangga Hak dan Kewajiban Siswa) efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Hak dan Kewajiban. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai peserta didik, dari 69,45 pada pra-siklus, menjadi 81,54 pada Siklus I, dan meningkat lagi menjadi 87,09 pada Siklus II. Selain itu,

tingkat ketuntasan klasikal meningkat signifikan dari 31,8% menjadi 95,45%. Model pembelajaran ini tidak hanya berdampak pada pencapaian kognitif, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif, interaksi sosial, serta antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media Papan Tangkas berbasis Game Based Learning terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

### **Ucapan Terimakasih**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru, serta seluruh peserta didik kelas III-B SD Negeri 25 Pekanbaru yang telah memberikan izin, dukungan, dan partisipasi selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing dalam program Pendidikan Profesi Guru (PPG) di Universitas Riau atas arahan, motivasi, dan bimbingannya dalam penyusunan artikel ini. Penelitian ini merupakan bagian dari tugas akhir dalam program PPG dan tidak didanai oleh lembaga eksternal mana pun.

### **Kontribusi Penulis**

Konseptualisasi, Amandha Pranita dan Meyda Putri A.; metodologi, Amandha Pranita, Guslinda, dan Meyda Putri A.; perangkat lunak, Amandha Pranita dan Meyda Putri A.; validasi, Guslinda dan Tri Heni Endang R.P.; analisis formal, Amandha Pranita dan Meyda Putri A.; investigasi, Amandha Pranita dan Meyda Putri A.; sumber daya, Amandha Pranita, Tri Heni Endang R.P., dan Meyda Putri Alfitra; pengelolaan data, Amandha Pranita dan Meyda Putri A.; penulisan—draft awal, Amandha Pranita dan Meyda Putri A.; penulisan—tinjauan dan penyuntingan, Guslinda dan Tri Heni Endang R.P.; visualisasi, Amandha Pranita dan Meyda Putri A.; supervisi, Guslinda dan Tri Heni Endang R.P.; administrasi proyek, Amandha Pranita dan Meyda Putri A.; perolehan dana, Amandha Pranita dan Meyda Putri A. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir manuskrip yang dipublikasikan.

### **Pendanaan**

Penelitian ini tidak menerima pendanaan eksternal.

### **Konflik Kepentingan**

Penulis menyatakan tidak terdapat konflik kepentingan dalam penelitian ini. Pihak pendana tidak memiliki peran dalam perancangan studi, pengumpulan, analisis, atau interpretasi data, penulisan naskah, maupun keputusan untuk menerbitkan hasil penelitian ini.

### **Referensi**

- Dahlani, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV Semester 2 SDN Bunisari Kecamatan Jatinunggal Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2018/2019). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV, 208–218.  
<https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.2043>.

Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004-1015.

Gupta, P., & Goyal, P. (2022). Is game-based pedagogy just a fad? A self-determination theory approach to gamification in higher education. *International Journal of Educational Management*.

Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314–326.

Magfiroh, Anisa, Lucky Nindi, and Riandika Marfu. 2025. "Literature Review: Pemanfaatan Media Pop-Up Book Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar" 4 (April): 151–60.

Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta.

Purwanto, M. N. (2000). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Remaja Rosdakarya.

Saksrisathaporn, K. (2020). A Game-Based Learning Approach to Improve Students' Spelling in Thai. (IJACSA) *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 11.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Winatha, Komang Redy, and I Made Dedy Setiawan. 2020. "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10 (3): 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>.

Wiriaatmadja, R. (2009). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Remaja Rosdakarya.