

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA TEMA KEBERAGAMAN BUDAYA
INDONESIA MENGGUNAKAN MODEL *GAME BASED LEARNING* (GBL)
BERBANTU MEDIA *SMART ADVENTURE BOX DIGITAL* PADA SISWA KELAS
5 SDN TEGALKALONG**

Zaskia Aulia¹, Anggita Dwi Maharani², Annisa Zahira³, Hamidah Hamsyah⁴, Rana
Gustian Nugraha⁵

¹PGSD Universitas Pendidikan Indonesia,

²PGSD Universitas Pendidikan Indonesia,

³PGSD Universitas Pendidikan Indonesia,

⁴PGSD Universitas Pendidikan Indonesia,

⁵PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

zaskiaaulia@upi.edu,

anggitaadwimaharani85@upi.edu,

annisazahira03@upi.edu,

hamidahhamsyah06@upi.edu, ranaagustian@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes on the theme of Indonesian cultural diversity using the Game Based Learning (GBL) model assisted by Smart Adventure Box Digital media for fifth-grade students at SDN Tegalkalong. The background of this research is the low student learning outcomes caused by conventional lecture-based teaching methods that make students feel bored and have difficulty remembering factual data such as names of traditional houses, traditional clothing, typical foods, and traditional weapons. The research method used is Classroom Action Research (CAR) carried out in two cycles. Each cycle consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection based on the Kemmis and McTaggart model. The research subjects were 23 fifth-grade students. Data collection techniques used observation, tests, and documentation. The results showed that the application of the Game Based Learning model assisted by Smart Adventure Box Digital media significantly improved student learning outcomes. In the pre-cycle, the average student score was 56.96 with a completion rate of only 21.7%. In cycle I, the average score increased to 83.91 with a completion rate of 73.9%. In cycle II, the average score reached 83.04 with a completion rate of 78.2%. Improvement also occurred in student activeness, enthusiasm, and cooperation during learning. Thus, the Game Based Learning model assisted by Smart Adventure Box Digital media is effective in improving student learning outcomes on the theme of Indonesian cultural diversity in fifth grade at SDN Tegalkalong and can be used as an alternative innovative learning model in elementary schools.

Keywords: Game Based Learning, learning outcomes, Indonesian cultural diversity

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema keberagaman budaya Indonesia menggunakan model Game Based Learning (GBL) berbantu media Smart Adventure Box Digital pada siswa kelas 5 SDN Tegalkalong. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang bersifat ceramah sehingga siswa merasa bosan dan kesulitan dalam mengingat data faktual seperti nama rumah adat, pakaian adat, makanan khas, dan senjata tradisional. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi berdasarkan model Kemmis dan McTaggart. Subjek penelitian adalah 23 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning berbantu media Smart Adventure Box Digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Pada pra siklus, nilai rata-rata siswa mencapai 56,96 dengan persentase ketuntasan hanya 21,7%. Pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 83,91 dengan persentase ketuntasan 73,9%. Pada siklus II, nilai rata-rata mencapai 83,04 dengan persentase ketuntasan 78,2%. Peningkatan juga terjadi pada keaktifan, antusiasme, dan kerja sama siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, model Game Based Learning berbantu media Smart Adventure Box Digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema keberagaman budaya Indonesia di kelas V SDN Tegalkalong dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

Kata Kunci: Game Based Learning, hasil belajar, keberagaman budaya Indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kecerdasan generasi penerus bangsa. Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab

(Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Dalam mencapai tujuan tersebut, diperlukan proses pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan

Pancasila di sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V SDN Tegalkalong, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada tema keberagaman budaya Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata siswa yang hanya mencapai 56,96 dengan persentase ketuntasan belajar hanya 21,7% (5 dari 23 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal). Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional atau ceramah sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik, siswa kesulitan dalam mengingat data faktual seperti nama rumah adat, pakaian adat, makanan khas, dan senjata tradisional, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat memotivasi siswa.

Permasalahan tersebut perlu segera diatasi karena materi keberagaman budaya Indonesia sangat penting untuk dipahami oleh siswa sebagai bagian dari identitas bangsa dan pengamalan nilai-nilai Pancasila, khususnya sila ke-3 yaitu Persatuan Indonesia. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah

dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, seperti model Game Based Learning (GBL). Menurut Islam dkk. (2024), model Game Based Learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dan mengalami peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Selain itu, Zahra, Hanifah, & Nugraha (2024) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti Smart Box dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa karena media tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema keberagaman budaya Indonesia menggunakan model Game Based Learning (GBL) berbantu media Smart Adventure Box Digital pada siswa kelas 5 SDN Tegalkalong. Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan pengalaman belajar yang

menyenangkan bagi siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, serta memberikan referensi bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Menurut Kemmis dan McTaggart (1988) dalam Wiriaatmadja (2012), PTK merupakan suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh guru di dalam kelas untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Desain PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis & McTaggart yang terdiri dari empat komponen utama dalam setiap siklusnya, yaitu: **perencanaan (*planning*)**, **tindakan (*action*)**, **observasi (*observation*)**, dan **refleksi (*reflection*)**. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zahra, Hanifah, & Nugraha (2024), desain PTK dengan model Kemmis dan McTaggart ini terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

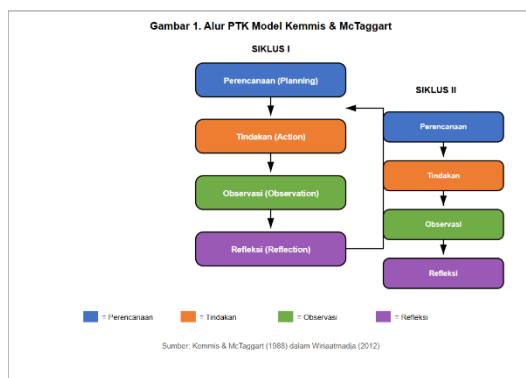
Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus mengikuti alur keempat komponen tersebut secara berurutan. Apabila target ketuntasan belajar belum tercapai pada siklus I, maka penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya. Penelitian dilaksanakan di SDN Tegalkalong pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 23 siswa kelas V yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Prosedur penelitian dilakukan melalui dua siklus. Pada siklus I, tahap perencanaan meliputi penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan model GBL, pembuatan media Smart Adventure Box Digital, dan penyusunan instrumen tes. Tahap pelaksanaan meliputi penerapan model GBL berbantu media Smart Adventure Box Digital sesuai dengan RPP. Tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi kekurangan pada siklus I sebagai perbaikan untuk siklus II. Siklus II dilaksanakan dengan prosedur yang

sama namun dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Tes diberikan pada setiap akhir siklus untuk mengukur hasil belajar siswa (post test), sedangkan observasi digunakan untuk mengamati aktivitas dan partisipasi siswa selama pembelajaran. Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 butir soal yang telah divalidasi. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah tercapainya ketuntasan belajar klasikal sebesar 75% dengan nilai minimal 70 sesuai KKM yang ditetapkan sekolah.

Gambar 1 Alur PTK Model Kemmis & McTaggart



C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

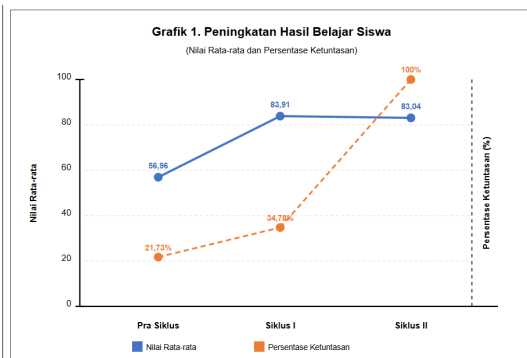
Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Data hasil belajar siswa diperoleh dari tes yang diberikan pada setiap akhir siklus. Berikut adalah rekapitulasi

hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Ket	Pra	Siklus I	Siklus II
	Siklus		
N Rata-rata	56,96	83,91	83,04
N Tertinggi	90	100	100
N Terendah	20	50	80
Jumlah Siswa Tuntas	5	17	18
Persentase Ketuntasan	21,7%	73,9%	78,2%

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I, maupun dari siklus I ke siklus II. Pada pra siklus, nilai rata-rata siswa hanya 56,96 dengan persentase ketuntasan 21,7%. Setelah diterapkan model Game Based Learning berbantu media Smart Adventure Box Digital pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 83,91 dengan persentase ketuntasan 73,9%. Pada siklus II, nilai rata-rata mencapai 83,04 dengan persentase ketuntasan 78,2%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model Game Based Learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.



Grafik 1 Peningkatan Hasil Belajar Siswa



Gambar 1 Pembelajaran berbantu Smart Adventure Box Digital

Selain peningkatan hasil belajar, terjadi pula peningkatan keaktifan, antusiasme, dan kerja sama siswa selama pembelajaran. Pada siklus I, masih ditemukan beberapa siswa yang pasif dan kurang percaya diri saat bermain game. Namun pada siklus II, hampir seluruh siswa terlihat aktif, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, model Game Based Learning (GBL) berbantu media Smart Adventure Box Digital terbukti efektif dalam

meningkatkan hasil belajar siswa pada tema keberagaman budaya Indonesia. Hal ini sejalan dengan pendapat Prensky (2001) yang menyatakan bahwa game-based learning dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui permainan, siswa belajar dengan cara yang menyenangkan sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Zahra, Hanifah, & Nugraha (2024) yang menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di sekolah dasar. Dalam penelitian tersebut, persentase ketuntasan belajar siswa meningkat dari 64% pada pra siklus menjadi 89% pada siklus II setelah diterapkannya media Smart Box. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan dari pra siklus ke siklus I menunjukkan bahwa intervensi model GBL memberikan dampak positif. Meskipun pada siklus II nilai rata-rata sedikit menurun (dari 83,91 menjadi

83,04), namun persentase ketuntasan justru meningkat dari 73,9% menjadi 78,2%. Hal ini mengindikasikan bahwa lebih banyak siswa yang mencapai KKM, meskipun nilai tertinggi tidak setinggi siklus I.

Keberhasilan penelitian ini juga didukung oleh faktor-faktor seperti persiapan guru yang matang, ketersediaan sarana dan prasarana pendukung (laptop, proyektor, internet), serta antusiasme siswa yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran dengan model Game Based Learning.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa model Game Based Learning (GBL) berbantu media Smart Adventure Box Digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema keberagaman budaya Indonesia di kelas V SDN Tegalkalong. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata dari pra siklus (56,96) menjadi 83,91 pada siklus I dan 83,04 pada siklus II, serta peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 21,7% (pra siklus) menjadi 73,9% (siklus I) dan 78,2% (siklus II). Selain itu, penerapan model ini juga

meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan kerja sama siswa selama pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh penelitian Zahra, Hanifah, & Nugraha (2024) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis permainan efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar.

Saran yang dapat diberikan adalah: (1) bagi guru, model Game Based Learning dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran inovatif pada materi lain; (2) bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media Smart Adventure Box Digital dengan konten yang lebih variatif; (3) bagi sekolah, hendaknya mendukung penerapan model pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M., & Syaodih, E. (2008). *Bimbingan konseling untuk anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Fariq, A. (2011). Perkembangan dunia konseling memasuki era globalisasi. *Pedagogi*, 11(November 2011), 255-262.
- Hodgson, J., & Weil, J. (2011). Commentary: how individual and profession-level factors influence

- discussion of disability in prenatal genetic counseling. *Journal of Genetic Counseling*, 1-3.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619-628.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Lyznicki, J. M., Young, D. C., Riggs, J. A., Davis, R. M., & Dickinson, B. D. (2001). Obesity: Assessment and management in primary care. *American Family Physician*, 63(11), 2185-2196.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- Sari, D. P., & Nurhasanah, A. (2022). Peningkatan hasil belajar IPS melalui model cooperative learning tipe jigsaw pada siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2345-2353.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahyuni, S., & Arga, H. S. P. (2023). Penerapan model project based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PPKn di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 2(1), 45-53.
- Wiriaatmadja, R. (2012). *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zahra, J. O. V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Kewajiban dan Hak. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 545-554. <https://doi.org/10.58230/27454312.425>