

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GBL BERBASIS MEDIA UTARAN (ULAR TANGGA PEMBELAJARAN) TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 1

Yayank El Azhar¹, Indramaryanti², Dahlia Sasmita³

Email : yayankelazhar@gmail.com, indramaryanti@umsu.ac.id, misdahliasasmita@gmail.com

¹Program Profesi Guru Calon Guru Gelombang 2 Semester 2 Tahun 2024 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, Indonesia

²PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

³SDN 066050 Medan, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Gbl Berbasis Media Utaran (Ular Tangga Pembelajaran) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 Sdn 066050 Medan. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) sebagai sasaran utama. Penelitian ini telah dilaksanakan di SDN 066050 Medan yang beralamat di Jalan Kutilang II Medan Denai. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian dilaksanakan mulai bulan April sampai dengan bulan Mei 2025. Berdasarkan hasil yang diperoleh oleh peneliti setelah melakukan penelitian di kelas I SDN 066050 Medan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pancasila dengan materi Lingkungan Sekitar dengan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbasis Ular Tangga mengalami peningkatan yang baik. Pada siklus I hasil belajar peserta didik mengalami ketuntasan sebesar 78,57% dan yang belum tuntas 21,43%. Selanjutnya peneliti melakukan penelitian tindakan kelas siklus II dengan hasil belajar ketuntasan yang meningkat menjadi 85,71% dan yang tidak tuntas 14,29%. Hal ini bisa dilihat dari kondisi awal yang diperoleh hasil ketuntasan 57,14% dimana ketuntasan klasikal belum tercapai meningkat menjadi 85,71%. Hasil belajar ini dapat dinyatakan kategori baik karena sudah >80%. Hal tersebut membuktikan bahwa upaya meningkatkan hasil belajar Pancasila materi Lingkungan Sekitar melalui model pembelajaran Games Based Learning (GBL) berbantuan media Ular Tangga di kelas I SDN 066050 Medan mengalami peningkatan.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, GBL, Media Utaran (Ular Tangga Pembelajaran), Hasil Belajar

Abstract

This study is entitled The Influence of the North Media-Based Gbl Learning Model (Snakes and Ladders Learning) on Improving Learning Outcomes of Class 1 Students at Sdn 066050 Medan. The type of research is Classroom Action Research (CAR) using the Game Based Learning (GBL) Learning Model as the main target. This research was conducted at SDN 066050 Medan which is located at Jalan Kutilang II Medan Denai. This research was conducted in the 2024/2025 academic year. The research was conducted from April to May 2025. Based on the results obtained by the researcher after conducting research in class I of SDN 066050 Medan, it can be concluded that the learning outcomes of students in Pancasila learning with the Environmental material using the Game Based Learning (GBL) learning model based on Snakes and Ladders experienced a good increase. In cycle I, the learning outcomes of students experienced completeness of 78.57% and those that were not yet complete were 21.43%. Furthermore, the researcher conducted a second cycle of classroom action research with the results of learning completion increasing to 85.71% and incomplete 14.29%. This can be seen from the initial conditions obtained by the results of completion of 57.14% where classical completeness has not been achieved increased to 85.71%. This learning result can be stated as a good category because it is >80%. This proves that efforts to improve learning outcomes of Pancasila on the Environmental material through the Games Based Learning (GBL) learning model assisted by Snakes and Ladders media in class I of SDN 066050 Medan have increased.

Keywords: Learning Model, GBL, Northern Media (Snakes and Ladders Learning), Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan susana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Ki Hajar Dewantara, Pendidikan dan Pengajaran merupakan usaha persiapan dan persediaan untuk segala kepentingan hidup manusia, baik dalam hidup bermasyarakat maupun hidup berbudaya dalam arti yang seluas-luasnya. pendidikan sangat penting untuk mengembangkan potensi seorang individu dan juga untuk memberikan kekuatan kepada individu untuk mengambil kendali atas kehidupan mereka sendiri (Subekti et al., 2021).

Sekolah Dasar merupakan jenjang awal dalam sistem pendidikan formal yang ada di Indonesia yang bertujuan untuk memberikan dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan bagi perkembangan individu (Partovi & Razavi, 2019). Pendidikan dasar menjadi fondasi untuk perkembangan cara berfikir, sosial dan emosional peserta didik sebelum mereka ketahap pendidikan menengah dan tinggi (Purnomo, 2023). Sehingga diharapkan peserta didik mendapatkan pendidikan dasar yang berkualitas dan juga berpihak pada peserta didik agar mereka mampu memahami materi yang diberikan oleh pendidik dan mampu mencapai kompetensi yang telah ditentukan sehingga dapat mencapai keberhasilan dalam belajar (Umi, 2018). Untuk itu guru juga harus merancang pembelajaran yang berdiferensiasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik, memberikan pembelajaran yang berkaitan dengan budaya ataupun pengalaman nyata peserta didik sehingga untuk menumbuhkan motivasi dan keaktifan peserta didik, serta penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi agar pembelajaran lebih menarik (Anastasiadis et al., 2018).

Ketika melakukan pembelajaran dikelas sering kali dihadapkan dengan permasalahan tentang keaktifan peserta didik dan rendahnya hasil belajar peserta didik, kurangnya fokus, minat belajar rendah dan kesulitan memahami materi yang dianggap kompleks. Permasalahan yang berkaitan dengan keaktifan siswa menjadi suatu permasalahan penting untuk diteliti, karena keaktifan siswa menjadi hal yang penting dalam proses pembelajaran karena merupakan faktor yang menunjukkan keberhasilan dari proses pembelajaran (Cover, 2004). Begitupun dengan permasalahan hasil belajar peserta didik yang harus difikirkan secara matang karena Hasil belajar ini mencerminkan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dari permasalahan ini, seharusnya guru merubah model pembelajaran yang membuat peserta didik lebih aktif, melakukan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan menjadikan peserta didik menjadi center of learning sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Yukselturk et al., 2018).

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila permasalahan ini juga sering terjadi. Peserta didik tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar mereka menjadi rendah. Peserta didik juga merasa tidak tertarik dengan pelajaran pancasila karena pembelajaran cenderung pasif sehingga sebagai calon guru harus melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai bukti dari peningkatan hasil belajar peserta didik (Aulia & Kurniawan, 2021).

Beberapa upaya dilakukan untuk mengatasi masalah ini dengan cara menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan pendekatan yang efektif. Selain itu, perlu adanya inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan juga pemahaman peserta didik (Gunawan et al., 2022). Melalui pembelajaran berbasis Ular Tangga Pembelajaran, diharapkan peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan memperoleh pengetahuan yang mendalam dan bermakna (Felszeghy et al., 2019). Dengan demikian, keaktifan dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat (Kohnke & Moorhouse, 2022).

Berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan, maka penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Gbl Berbasis Media Utaran (Ular

Yayank El Azhar, Dahlia Sasmita, Indramaryanti| Pengaruh Model Pembelajaran Gbl Berbasis Media Utaran (Ular Tangga Pembelajaran) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 Tangga Pembelajaran) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 Sdn 066050 Medan”.

METHOD

Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) sebagai sasaran utama. Sesuai dengan pendapat Akbar (Agung Saputro et al., 2018) Penelitian Tindakan Kelas adalah sebuah proses investigasi terkendali yang digunakan untuk menemukan dan memecahkan sebuah masalah pembelajaran di dalam kelas, dimana proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar di kelas (Liao et al., 2019).

Jenis penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Eksperimental (Destriani, 2021). Penelitian Tindakan Eksperimental (PTK) adalah bentuk penelitian yang dilakukan dengan upaya untuk menerapkan berbagai strategi secara efektif dan efisien dalam proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas (Kaplan & Haenlein, 2010). Penelitian ini berupaya memaparkan penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbasis Ular Tangga Pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I SDN 066050 Medan pada tahun pelajaran 2024/2025.

Penelitian ini telah dilaksanakan di SDN 066050 Medan yang beralamat di Jalan Kutilang II Medan Denai. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian dilaksanakan mulai bulan April sampai dengan bulan Mei 2025.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling. Menurut Sugiyono (Fan et al., 2015) total sampling adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas I SDN 066050 Medan yang berjumlah 14 orang yaitu laki-laki berjumlah 6 orang dan perempuan berjumlah 8 orang.

Objek penelitian ini adalah penggunaan model Game Based Learning (GBL) berbasis media Ular Tangga Pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pancasila dengan materi Lingkungan Sekitarku. Untuk melihat hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pancasila dengan memberikan soal yang dibuat oleh peneliti. Adapun tes yang diberikan peneliti kepada peserta didik yaitu tes pilihan berganda (Syaodih et al., 2021).

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Rancangan penelitian tindakan kelas ini melibatkan satu kelas dengan memberikan soal pra siklus lalu melaksanakan siklus 1 dan 2. Bersifat praktis, kontekstual, dan kolaboratif berfokus pada perbaikan pembelajaran, serta menggunakan pemdekatan siklus (Ardilla et al., 2021). Pengumpulan data merupakan langkah yang harus dilakukan oleh peneliti karena untuk melakukan sebuah penelitian tidak akan bisa dilakukan tanpa adanya data atau tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data yang memenuhi standar data yang akan ditetapkan.

a) Observasi

Observasi adalah pengamatan secara langsung yang dilakukan peneliti terhadap objek atau tempat penelitian secara sistematis. Observasi ini bertujuan untuk mengamati secara langsung mengenai kondisi pembelajaran yang terjadi di kelas I SDN 066050 Medan Denai tempat yang diteliti oleh peneliti (Elmunsyah et al., 2018).

b) Tes

Tes adalah alat yang digunakan untuk memperoleh sejauh mana kemampuan peserta didik dan melihat tingkat keberhasilan peserta didik dari suatu materi ajar yang disampaikan. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan tes objektif yang dibagi atas tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) yang berupa tes pilihan ganda dengan alternatif jawaban (a,b,c,d.). Tes akan diberikan sebanyak 20 soal dan masing-masing soal akan mendapatkan skor 1 jika benar dan salah tidak diberi skor atau 0.

Dokumentasi adalah teknik yang digunakan untuk memberikan gambaran secara konkret mengenai aktivitas peserta didik. Pada penelitian ini, dokumentasi berupa dokumen nilai awal peserta didik yang diperoleh dari kelas I dan dokumentasi yang dilakukan dengan cara mengambil foto peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung serta mengumpulkan hasil tes yang telah dikerjakan Peserta didik (BEN EL MOUDDEN, 2021).

Analisis data adalah proses pengolahan data untuk menemukan pola, hubungan, dan informasi penting yang dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Analisis merupakan tahap akhir terhadap apa yang dilakukan selama berada di lapangan yang disertai dengan membuat laporan penelitian (Insani Nurchintyawati, S.Pd., 2022). Dalam teknik analisis data akan dilakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah diajukan. Data hasil pretest dan posttest diolah untuk mendapatkan kesimpulan upaya meningkatkan hasil belajar Pancasila dengan model pembelajaran Game Based Learning terhadap hasil belajar peserta didik (Rakimahwati et al., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas pada kelas I SDN 066050 Medan dengan jumlah peserta didik sebanyak 14 orang yang terdiri dari 6 laki-laki dan 8 Perempuan. Pada penelitian ini peserta didik kelas I berperan sebagai subjek penelitian. Proses penelitian ini dilakukan mulai dari bulan April hingga bulan Mei sebanyak 2 siklus. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Pancasila materi Lingkungan Sekitar. Dari hasil pengamatan peneliti mengetahui situasi kelas yang biasa saja dimana peserta didik tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan karakteristik berbeda-beda, ada peserta didik yang pendiam, ada peserta didik yang tidak fokus dalam pembelajaran, peserta didik yang ribut dan sebagian peserta didik antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Al-Amien et al., 2021).

Deskripsi Data Hasil Penelitian

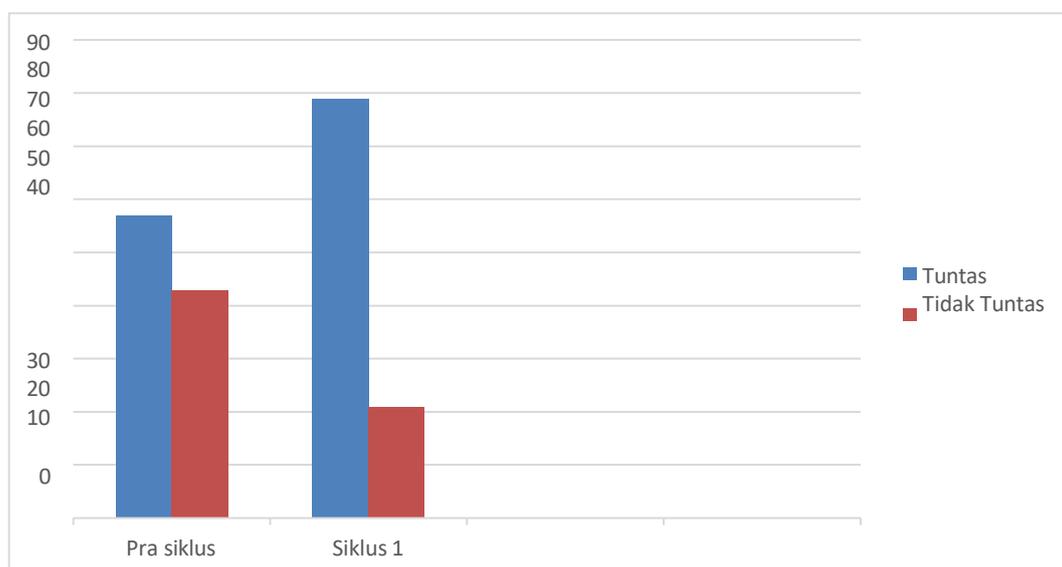
Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Penelitian yang dilakukan adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 066050 Medan. Sebelum melakukan penelitian telah dilakukan diskusi dengan wali kelas I terkait bagaimana rencana penelitian yang akan dilaksanakan pada kelas tersebut dan permasalahan apa yang sering dialami peserta didik dalam proses pembelajaran Pancasila. Berdasarkan hasil diskusi tersebut dinyatakan bahwa hasil belajar peserta didik masih perlu ditingkatkan pada materi "Lingkungan Sekitar" serta kurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sehingga pembelajaran terasa jenuh dan membosankan. Permasalahan dijadikan sebagai bahan untuk memperbaiki proses pembelajaran menjadi lebih baik lagi dengan menerapkan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) (Andriadi & Saputra, 2021).

Langkah awal sebelum dilakukannya tindakan yaitu memberikan tes untuk mengukur kemampuan awal peserta didik berupa tes tertulis berbentuk pilihan berganda sebanyak 20 butir soal terkait materi Lingkungan Sekitar. Setelah tes tersebut dikerjakan oleh Peserta didik kemudian tes belajar tersebut dianalisis untuk melihat hasil belajar Peserta didik pada tahap pra siklus. Berdasarkan tes awal yang dilakukan, ditemukan adanya kesulitan Peserta didik dalam menyelesaikan soal dilihat dari hasil tes yang dilakukan dari 14 siswa hanya berkisar persentase 42,86% yang terdiri dari 6 peserta didik yang mampu mencapai standar kelulusan dengan nilai 65 keatas dan peserta didik yang tidak mencapai nilai standar mencapai persentase 57,14% yang terdiri dari 9 peserta didik.

Siklus I

Kegiatan peneliti melaksanakan tindakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I SDN 066050 Medan. Pelaksanaan tindakan pada siklus I terdiri dari satu pertemuan, setiap pertemuan memiliki alokasi waktu 2×35 menit, dengan materi Lingkungan Sekitar. Pada kegiatan pelaksanaan pembelajaran dilakukan pengamatan mengenai aktivitas belajar peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Melalui pengamatan yang dilakukan melalui model pembelajaran Game Based Learning (GBL) pada materi Lingkungan Sekitar. Pada pertemuan I sebagian peserta didik sudah memperhatikan penjelesan guru tentang bagaimana permainan Ular tangga dan apa saja yang terdapat pada kolom Ular Tangga, akan tetapi masih ada peserta didik yang tidak fokus. Peserta didik merasa antusias dengan permainan Ular Tangga akan tetapi sebagian peserta didik masih kebingungan dengan rules yang disampaikan guru sehingga permainan ular tangga belum berjalan dengan baik (Perdana et al., 2020). Pada pertemuan II, sebagian peserta didik mulai aktif dalam kegiatan pembelajaran dan lebih berpartisipasi. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, peserta didik yang awalnya tidak pernah aktif dalam pembelajaran mulai aktif dan mau menjawab pertanyaan atau melakukan hukuman pembelajaran dari permainan Ular Tangga. Peserta didik juga terlihat antusias memperhatikan teman-temannya yang bergantian melempar dadu dan berdiri di atas papan Ular Tangga. Permainan Ular Tangga dirancang untuk bermain sambil belajar. maka dari itu, siswa akan tetap mendapatkan pembelajaran dari pertanyaan yang sudah disediakan di beberapa kolom Ular Tangga. Dari pertanyaan pembelajaran tersebut guru dapat melihat sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Setelah pembelajaran tersebut, guru kembali memberikan tes kepada peserta didik untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik. Berikut ini hasil belajar peserta didik pada Siklus I:



Gambar 1. Perbandingan Persentase Pada Pra-Siklus dan Siklus I

Pada Diagram 4.1 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan. Persentase peserta didik yang belum tuntas mengalami penurunan dari kondisi awal 42,68% menjadi 21,43%. Diagram 4.1 menunjukkan bahwa persentase peserta didik yang nilainya tuntas meningkat namun baru mencapai 78,57%, maka PTK dilanjutkan menjadi siklus II.

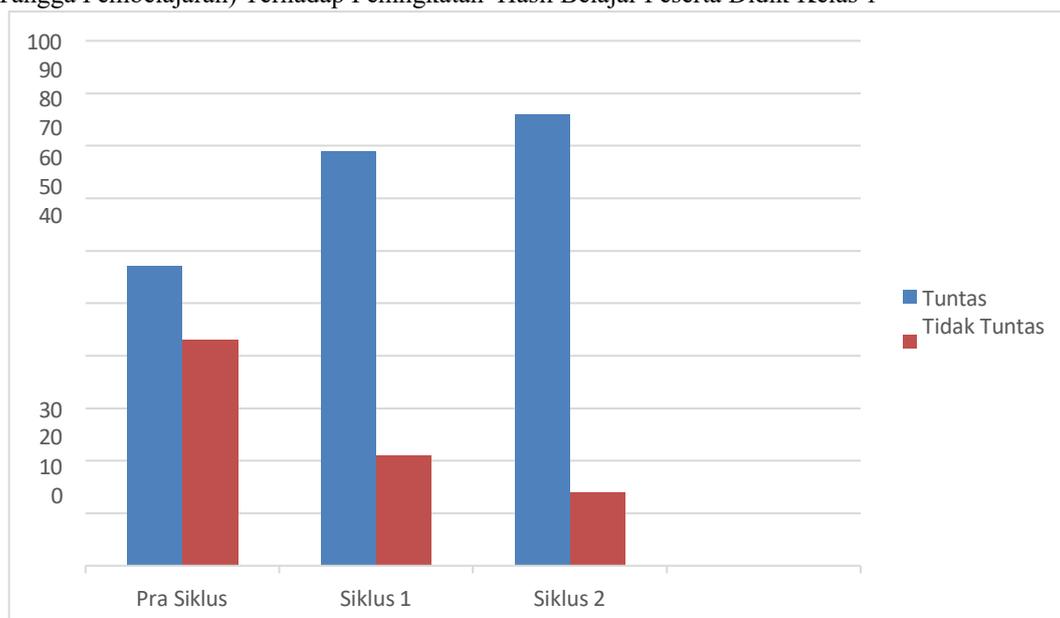
Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDN 066050 Medan, pada kegiatan evaluasi kegiatan pembelajaran

Yayank El Azhar, Dahlia Sasmita, Indramaryanti| Pengaruh Model Pembelajaran Gbl Berbasis Media Utaran (Ular Tangga Pembelajaran) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 Sdn 066050 Medan menggunakan model pembelajaran GBL yang dilakukan menggunakan instrumen tes diperoleh 78,57% peserta didik yang mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata peserta didik masih tergolong rendah yaitu 70. Hal ini disebabkan adanya beberapa kekurangan didalam proses pembelajaran diantaranya masih banyak peserta didik yang belum memahami materi secara jelas dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Kelemahan pada Siklus I ini yaitu pelaksanaan GBL masih belum terlaksana dengan baik karena peserta didik masih Sedikit bingung dengan rules permainan dan juga belum dapat mengepresikan jawaban dari kartu pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Siklus II

Kegiatan peneliti melaksanakan tindakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I SDN 066050 Medan.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II terdiri dari satu pertemuan, setiap pertemuan memiliki alokasi waktu 2×35 menit, dengan materi Lingkungan Sekitar. Pada kegiatan pelaksanaan pembelajaran dilakukan pengamatan mengenai aktivitas belajar peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Melalui pengamatan yang dilakukan melalui model pembelajaran Game Based Learning (GBL) pada materi Lingkungan Sekitar (José Planells, 2017). Pada Siklus I sebagian peserta didik sudah memperhatikan penjelesan guru tentang bagaimana permainan Ular tangga dan apa saja yang terdapat pada kolom Ular Tangga, akan tetapi masih ada peserta didik yang tidak fokus (Mulyasari et al., 2021). Peserta didik merasa antusias dengan permainan Ular Tangga akan tetapi sebagian peserta didik masih kebingungan dengan rules yang disampaikan guru sehingga permainan ular tangga belum berjalan dengan baik. Pada Siklus II, hampir semua peserta didik mulai aktif dalam kegiatan pembelajaran dan lebih berpartisipasi. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, peserta didik yang mulai lebih aktif dan mau menjawab pertanyaan atau melakukan hukuman pembelajaran dari permainan Ular Tangga. Peserta didik juga terlihat antusias memperhatikan teman-temannya yang bergantian melempar dadu dan berdiri di atas papan Ular Tangga. Permainan Ular Tangga dirancang untuk bermain sambil belajar, maka dari itu siswa akan tetap mendapatkan pembelajaran dari pertanyaan yang sudah disediakan dibeberapa kolom Ular Tangga. Dari pertanyaan pembelajaran tersebut guru dapat melihat sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Setelah pembelajarran tersebut, guru kembali memberikan tes kepada peserta didik untuk melihat peeningkatan hasil belajar peserta didik. Berikut ini hasil belajar peserta didik pada Siklus II:



Gambar 2. Perbandingan Persentase Pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I SDN 066050 Medan. Hasil tes akhir siklus II menunjukkan perubahan yang signifikan. Pada kegiatan evaluasi kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran GBL yang dilakukan menggunakan instrumen tes diperoleh 85,71% peserta didik yang mencapai ketuntasan dan hanya 14,29% yang tidak tuntas. Rencana tindakan pada siklus II untuk memperbaiki keaktifan dan hasil belajar peserta didik dibuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk 2 kali pertemuan. RPP dikembangkan dengan menerapkan sintaks model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media Ular Tangga Pembelajaran.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, bahwa hasil belajar peserta didik kelas I SDN 066050 Medan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Dari analisis data hasil belajar peserta didik menunjukkan dari kondisi awal, ke siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang cukup berarti. Persentase hasil belajar pada siklus II sudah mencapai target (indikator kinerja) bahkan melebihi. Data ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru memberikan dampak bagi peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik. Dari analisis data keaktifan peserta didik menunjukkan dari kondisi awal, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang cukup berarti (Antika et al., 2023).

Model pembelajaran Game Based Learningt (GBL) berbasis Ular Tangga Pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif dan meningkatkan motivasi belajar mereka sehingga meningkatkan hasil belajar mereka. Berdasarkan hasil analisa hasil belajar peserta didik, berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pancasila. Dengan penerapan model GBL ini juga meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik (Brezovszky et al., 2019). Dengan diterapkannya model pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbasis Ular Tangga Pembelajaran, jumlah peserta didik yang mengalami ketuntasan mencapai 85,71% dan yang belum tuntas 14,29%. Nilai rata-rata peserta didik pada siklus II sebesar 76. Jadi hasil ketuntasan peserta didik setelah dilaksanakan penelitian ini dapat dinyatakan kategori baik yaitu >80%.

Data yang diperoleh dari pembelajaran yang berlangsung sampai Siklus II dengan hasil yang diperoleh sejalan dengan tujuan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran GBL dapat

Yayank El Azhar, Dahlia Sasmita, Indramaryanti| Pengaruh Model Pembelajaran Gbl Berbasis Media Utaran (Ular Tangga Pembelajaran) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 Sdn 066050 Medan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I SDN 066050 Medan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh oleh peneliti setelah melakukan penelitian di kelas I SDN 066050 Medan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pancasila dengan materi Lingkungan Sekitar dengan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbasis Ular Tangga mengalami peningkatan yang baik. Pada siklus I hasil belajar peserta didik mengalami ketuntasan sebesar 78,57% dan yang belum tuntas 21,43%. Selanjutnya peneliti melakukan penelitian tindakan kelas siklus II dengan hasil belajar ketuntasan yang meningkat menjadi 85,71% dan yang tidak tuntas 14,29%. Hal ini bisa dilihat dari kondisi awal yang diperoleh hasil ketuntasan 57,14% dimana ketuntasan klasikal belum tercapai meningkat menjadi 85,71%. Hasil belajar ini dapat dinyatakan kategori baik karena sudah >80%. Hal tersebut membuktikan bahwa upaya meningkatkan hasil belajar Pancasila materi Lingkungan Sekitar melalui model pembelajaran Games Based Learning (GBL) berbantuan media Ular Tangga di kelas I SDN 066050 Medan mengalami peningkatan.

Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan, telah diperoleh hasil penelitian tentang bagaimana metode pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbasis media Ular Tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 1 SDN 066050 Medan pada pelajaran Pancasila materi Lingkungan Sekitar dan hasilnya metode tersebut dapat menaikkan hasil belajar secara signifikan sehingga metode tersebut efektif dan dapat memberikan hasil optimal bagi peserta didik. maka disampaikan saran agar Guru sebaiknya menggunakan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan Ular Tangga dalam proses pembelajaran Pancasila pada Materi Lingkungan Sekitar karena sudah terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik agar kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik.

References

- Agung Saputro, T., Kriswandani, K., & Ratu, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Aljabar Kelas VII. *JTAM | Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.219>
- Al-Amien, M. R., Iyakrus, I., & Sumarni, S. (2021). Improvement Learning Outcomes of Sepaktakraw Basic Techniques Using Audiovisual Media During Covid-19 Pandemic in PJOK Students of Sriwijaya University. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 10(2), 74–85. <https://doi.org/10.15294/jere.v10i2.52352>
- Anastasiadis, T., Lampropoulos, G., & Siakas, K. (2018). Digital game-based learning and serious games in education. *International Journal of Advances in Scientific Research and Engineering*, 4(12), 139–144.
- Andriadi, A., & Saputra, A. (2021). Pengembangan model pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1), 41–47.
- Antika, S., Syamsuyurnita, Saragih, M., & Sari, S. P. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Leaflet Berbasis Culture Responsif Teaching Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia. *Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9945-9956.
- Ardilla, M. W., Wiguno, L. T. H., Kurniawan, A. W., & Mu'arifin, M. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kebugaran Jasmani Berbasis Aplikasi Articulate Storyline. *Sport Science and Health*, 3(4), 192–205. <https://doi.org/10.17977/um062v3i42021p192-205>

- Yayank El Azhar, Dahlia Sasmita, Indramaryanti| Pengaruh Model Pembelajaran Gbl Berbasis Media Utaran (Ular Tangga Pembelajaran) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1
- Aulia, S. R., & Kurniawan, A. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Tentang Variasi Permainan Pencak Silat Berbasis Aplikasi Articulate Storyline. *Sport Science and Health*, 3(12), 929–941. <https://doi.org/10.17977/um062v3i122021p929-941>
- BEN EL MOUDDEN, M. (2021). The Integration of Games in Teaching English as a Foreign Language in the Classroom: Moulay Ismail University as a Case Study. *International Journal of Language and Literary Studies*, 3(1), 208–229. <https://doi.org/10.36892/ijlls.v3i1.425>
- Brezovszky, B., McMullen, J., Veermans, K., Hannula-Sormunen, M. M., Rodríguez-Aflecht, G., Pongsakdi, N., Laakkonen, E., & Lehtinen, E. (2019). Effects of a mathematics game-based learning environment on primary school students' adaptive number knowledge. *Computers & Education*, 128, 63–74. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.09.011>
- Cover, R. (2004). New media theory: Electronic games, democracy and reconfiguring the author-audience relationship. *Social Semiotics*, 14(2), 173–191. <https://doi.org/10.1080/1035033042000238268>
- Destriani, D. (2021). Analysis of application-based learning media development needs android on volleyball game. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 10(3), 126–130. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/active.v10i3.50146>
- Elmunsyah, H., Kusumo, G. R., Pujiyanto, U., & Prasetya, D. D. (2018). Development of Mobile Based Educational Game as a Learning Media for Basic Programming in VHS. *2018 5th International Conference on Electrical Engineering, Computer Science and Informatics (EECSI)*, 416–420. <https://doi.org/10.1109/EECSI.2018.8752658>
- Fan, K. K., Xiao, P. wei, & Su, C. H. (2015). The effects of learning styles and meaningful learning on the learning achievement of gamification health education curriculum. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 11(5), 1211–1229. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2015.1413a>
- Felszeghy, S., Pasonen-Seppänen, S., Koskela, A., Nieminen, P., Härkönen, K., Paldanius, K. M. A., Gabbouj, S., Ketola, K., Hiltunen, M., Lundin, M., Haapaniemi, T., Sointu, E., Bauman, E. B., Gilbert, G. E., Morton, D., & Mahonen, A. (2019). Using online game-based platforms to improve student performance and engagement in histology teaching. *BMC Medical Education*, 19(1), 273. <https://doi.org/10.1186/s12909-019-1701-0>
- Gunawan, E., Sulistyowati, & Rusdiana, L. (2022). Aplikasi Game Edukasi Matematika Tingkat Dasar Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 107. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.806>
- Insani Nurchintyawati, S.Pd., M. P. (2022). Android Based Educational Game in Learning and Teaching English Vocabulary. *Journal of Applied Linguistics*, 2(1), 13–18. <https://doi.org/10.52622/joal.v2i1.44>
- José Planells, A. (2017). Video games and the crowdfunding ideology: From the gamer-buyer to the prosumer-investor. *Journal of Consumer Culture*, 17(3), 620–638. <https://doi.org/10.1177/1469540515611200>
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68.
- Kohnke, L., & Moorhouse, B. L. (2022). Using Kahoot! to Gamify Learning in the Language Classroom. *RELC Journal*, 53(3), 769–775. <https://doi.org/10.1177/00336882211040270>
- Liao, C.-W., Chen, C.-H., & Shih, S.-J. (2019). The interactivity of video and collaboration for learning achievement, intrinsic motivation, cognitive load, and behavior patterns in a digital game-based learning environment. *Computers & Education*, 133, 43–55. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.01.013>
- Mulyasari, D. W., Abdussakir, A., & Rosikhoh, D. (2021). Efektivitas Pembelajaran Etnomatematika “Permainan Engklek” Terhadap Pemahaman Konsep Geometri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tadris Matematika*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.21274/jtm.2021.4.1.1-14>

- Yayank El Azhar, Dahlia Sasmita, Indramaryanti| Pengaruh Model Pembelajaran Gbl Berbasis Media Utaran (Ular Tangga Pembelajaran) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 Sdn 066050 Medan
- Partovi, T., & Razavi, M. R. (2019). The effect of game-based learning on academic achievement motivation of elementary school students. *Learning and Motivation*, 68, 101592. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2019.101592>
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 290. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p290--306>
- Purnomo, A. (2023). Pengembangan Game Belajar Huruf Hijaiyah Untuk Disleksia dengan Metode Waterfall. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 10(1), 68–75.
- Rakimahwati, R., Hanifa, N., & Aryani, N. (2022). Android Based Educational Game Development to Improve Early Childhood Reading Ability. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 1123–1134. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.1053>
- Subekti, D. R., Wiguno, L. T. H., & Kurniawan, A. W. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Seni Bela Diri Pencak Silat Berbasis Aplikasi Smart Application Creator untuk Guru KKG PJOK Sekolah Dasar Kelas IV. *Sport Science and Health*, 3(7), 508–518. <https://doi.org/10.17977/um062v3i72021p508-518>
- Syaodih, E., Samsudin, A., Suhandi, A., Aminudin, A. H., Fratiwi, N. J., Adimayuda, R., & Rachmadtullah, R. (2021). Parent's perspective on early childhood learning needs during covid-19 using nvivo 12 software: A case study in indonesia. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 42(4), 924–931. <https://doi.org/10.34044/j.kjss.2021.42.4.28>
- Umi, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–17. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v1i1.2998>
- Yukselturk, E., Altioek, S., & Başer, Z. (2018). Using game-based learning with kinect technology in foreign language education course. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(3), 159–173.