

## Pengembangan Model *Game Based Learning* Anak-Anak Alis Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas III SD

Erlinda Salsabila Putri Fatikah<sup>1</sup>, Selly Rahmawati<sup>2</sup>

Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia<sup>1-2</sup>

Email Korespondensi: [erlindap402@gmail.com](mailto:erlindap402@gmail.com), [selly@upy.ac.id](mailto:selly@upy.ac.id)

Article received: 22 Januari 2026, Review process: 11 Februari

Article Accepted: 25 April 2026, Article published: 11 Juni 2026

### ABSTRACT

The purpose this study is a develop a game based learning model of anak-anak alis that is feasible, practical, and effective to improve the learning achievement of Pancasila Education in third grade student at SD Negeri Nglempung. This research uses the R&D method with ADDIE model. The research subjects consisted of 17 student in the experimental class and 17 student in the control class. Data were collection techniques in this study used observation, interview, questionnaires, and test. Data analysis techniques use percentage analysis, averages, independen samples t-tests, and N-Gain test. The results of the study showed that the model was declared appropriate based on the assessment of material experts reaching 98,6% and learning model experts at 90% including the "very good" category. The practicality of the model was obtained from the students response questionnaire of 93,53% and the teacher response of 88,4% with a "very good" category. The effectiveness of the model is shown the implementation learning by 100% which shows "very good" results. The pre-test and post-test score in the experimental and control classes increased. The results of independen samples t-tes obtained a Sig. (2-tailed)  $0,034 < 0,05$ , meaning there was a significant difference in the average of the two classes. The results of N-Gain tes showed an increase in learning achievement in the experimental class reaching 0,7508 higher than in the control class, namely 0,5397. Thus, the game based learning model anak-anak alis is proven to be feasible, practical, and effective in improving the learning achievement of Pancasila Education for third grade student at SD Negeri Nglempung.

**Keywords:** Game Based Learning, Anak-Anak Alis, Learning Achievement

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini mengembangkan model *game based learning* anak-anak alis yang layak, praktis, serta efektif untuk meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Pancasila kelas III SD Negeri Nglempung. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari 17 siswa kelas eksperimen dan 17 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis persentase, rata-rata, uji independent sample t-test, serta uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model dinyatakan layak dari penilaian ahli materi mencapai 98,6% serta ahli model pembelajaran sebesar 90% termasuk kategori "sangat baik". Kepraktisan model diperoleh dari angket respon siswa sebesar 93,53% serta respon guru sebesar 88,4% dengan kategori "sangat baik". Efektivitas model ditunjukkan dari keterlaksanaan pembelajaran sebesar 100% yang menunjukkan hasil "sangat baik". Nilai

---

*pre-test serta post-test di kelas eksperimen serta kelas kontrol mengalami peningkatan. Hasil uji independen samples t-tes memperoleh nilai Sig. (2-tailed)  $0,034 < 0,05$ , artinya terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan dari kedua kelas. Hasil uji N-Gain memperlihatkan peningkatan prestasi belajar kelas eksperimen mencapai 0,7508 lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol yaitu 0,5397. Dengan demikian, model game based learning ancah-ancak alis terbukti layak, praktis, serta efektif meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Pancasila kelas III SD Negeri Nglempong.*

**Kata Kunci:** *Game Based Learning, Ancah-Ancak Alis, Prestasi Belajar*

## PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi kebutuhan mendasar yang perlu dipenuhi seseorang dengan tujuan untuk menuntun dalam menentukan arah, tujuan, dan makna kehidupan yang lebih berkualitas. Menurut Widodo (2015) pendidikan merupakan upaya yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan direncanakan secara sengaja untuk membantu proses pendewasaan serta mengembangkan kemampuan yang ada pada diri seseorang melalui proses belajar dan latihan yang dilakukan terus menerus dalam kehidupan tanpa mengenal batas usia. Dalam dunia pendidikan terdapat proses pembelajaran yang dilakukan guna membantu seseorang dalam mendapatkan ilmu, wawasan, dan pengalaman yang lebih mendalam. Pembelajaran adalah hubungan antara guru, siswa serta sumber belajar pada situasi pembelajaran guna mencapai tujuan yang diinginkan melalui kegiatan belajar yang dilakukan bersama (Suardi, 2018).

Dalam proses pembelajaran, guru bertugas menjadi fasilitator, motivator, dan evaluator yang berperan dalam menentukan kualitas dan keberhasilan pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Susanto (2016) yang mengungkapkan bahwa peran seorang guru sangat penting karena terdapat usaha dan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang terarah sesuai tujuan yang telah ditentukan. Salah satu kegiatan awal yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kualitas serta keberhasilan dalam proses belajar yaitu dengan mempersiapkan model pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan pembelajaran, guru dapat mengembangkan sebuah model pembelajaran yang lebih inovatif dengan mengintegrasikan kebudayaan berupa permainan tradisional di dalamnya supaya dapat meningkatkan semangat, motivasi, dan daya tarik siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan observasi serta wawancara kepada guru kelas III SD Negeri Nglempong diketahui belum adanya pengembangan maupun penerapan model pembelajaran yang mengintegrasikan kebudayaan berupa permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guru masih menerapkan model yang bersifat umum. Belum adanya pengembangan model yang dilakukan guru menyebabkan siswa mudah bosan, dikarenakan siswa kurang berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran berlangsung. Belum adanya penerapan model pembelajaran yang mengintegrasikan kebudayaan di dalamnya juga dapat menjadikan siswa kurang memahami kebudayaan yang ada di tengah arus globalisasi sekarang ini. Sehingga hal tersebut

dapat menjadi peluang dalam mengembangkan sebuah model pembelajaran yang mengintegrasikan kebudayaan berupa permainan tradisional untuk meningkatkan kualitas dan keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan sekaligus mengajarkan kepada siswa untuk tetap melestarikan kebudayaan yang ada.

Salah upaya pengembangan model pembelajaran yaitu dengan mengembangkan model *game based learning* anak-anak alis. Model tersebut mengintegrasikan kebudayaan berupa permainan tradisional di dalamnya. Permainan tradisional merupakan suatu kegiatan bermain yang berasal dari suatu daerah dan berkembang di lingkungan masyarakat sebagai bagian dari kebudayaan yang diwariskan serta mengandung nilai kehidupan dalam masyarakat setempat (Kurniati, 2016). Pengembangan model *game based learning* anak-anak alis tersebut perlu dilakukan karena pada era globalisasi sekarang ini permainan tradisional sudah mulai hilang akibat adanya kemajuan teknologi yang semakin berkembang pesat. Adanya kemajuan teknologi tersebut menyebabkan siswa lebih senang bermain *games* di *gadget* daripada bermain permainan tradisional. Sejalan dengan pendapat (Arisman, A., Suhermon, S., & Hendriyanto, 2024) yang mengungkapkan bahwa anak usia sekolah lebih lebih senang bermain *games* di *handphone* daripada bermain permainan tradisional yang membutuhkan aktivitas fisik dan interaksi langsung. Sehingga guru perlu menumbuhkan rasa cinta pada diri siswa terhadap permainan tradisional melalui pengembangan model *game based learning* anak-anak alis.

Dalam mengembangkan model *game based learning* anak-anak alis tersebut juga perlu memperhatikan pemilihan materi pembelajaran yang digunakan sebagai bahan pengembangan. Materi pembelajaran yang digunakan harus sesuai untuk pengintegrasian kebudayaan dalam proses pembelajaran. Salah satu materi pelajaran di Sekolah Dasar yang sesuai untuk pengintegrasian kebudayaan berupa permainan tradisional yaitu materi kekayaan budaya Indonesia kelas III. Sehingga erat kaitannya antara materi yang diajarkan dengan model yang diterapkan. Adanya pengembangan model *game based learning* anak-anak alis yang dilakukan tersebut juga sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Prestasi belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan suatu kegiatan belajar yang meliputi beberapa aspek, seperti aspek pengetahuan, sikap, serta keterampilan yang ditunjukkan melalui simbol, huruf, angka, atau kalimat untuk menggambarkan kemampuan seseorang dalam suatu proses tertentu (Endang S., 2020). Sehingga ketika tidak adanya pengembangan model yang dilakukan, kondisi tersebut dapat mempengaruhi prestasi belajar serta siswa akan cepat bosan saat proses belajar berlangsung.

Dari hasil dokumentasi yang dilakukan kepada guru kelas III SD Negeri Nglempong, diperoleh data hasil tes formatif yang menunjukkan sebanyak 61% siswa tidak mencapai KKTP atau kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, sedangkan hanya 39% siswa yang telah mencapai ketuntasan sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Karena itu, guru perlu meningkatkan prestasi belajar dengan cara menumbuhkan minat dan ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran, salah satunya melalui penerapan model *game based learning* anak-anak alis. Hal tersebut dikarenakan model *game based learning* anak-anak alis dapat membuat siswa

menjadi lebih aktif ketika mengikuti pembelajaran melalui permainan yang menyenangkan. Sehingga, dengan adanya penerapan model *game based learning* anak-anak alis bisa membantu meningkatkan prestasi belajar siswa terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Dari berbagai masalah di atas, peneliti akan melakukan suatu penelitian berjudul "Pengembangan Model *Game Based Learning* Anak-Anak Alis Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas III SD Negeri Nglempong". Adapun alasan yang mendasari pemilihan judul tersebut ialah untuk mengembangkan model *games based learning* anak-anak alis pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi kekayaan budaya Indonesia untuk menunjang berlangsungnya proses pembelajaran. Pengembangan model yang dilakukan juga diharapkan dapat memberikan pengalaman baru serta meningkatkan prestasi belajar siswa.

## METODE

Metode ini dilaksanakan dengan menggunakan metode R&D (*Research and Development*) melalui pengembangan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, developmen, implementation, dan evaluation. Metode tersebut digunakan karena memiliki langkah sistematis dalam mengembangkan produk model *game based learning* anak-anak alis. Tahap analysis dilakukan melalui wawancara dan dokumentasi untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran serta masalah yang dihadapi guru dan siswa. Tahap design meliputi perancangan model. Tahap development dilakukan melalui penyusunan produk, perangkat pembelajaran, dan penilaian oleh para ahli. Pada tahap implementation, dilakukan uji coba lapangan pada kelas eksperimen serta kontrol, sedangkan tahap evaluation dilakukan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas model yang dikembangkan. (1) Pengambilan Sampel Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Nglempong. Teknik sampling yang digunakan adalah total sampling, yaitu seluruh populasi digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini. Sampel berjumlah 34 siswa, yang terdiri atas 17 siswa pada kelas eksperimen dan 17 siswa pada kelas kontrol. (2) Pengumpulan Data Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, serta tes. Kegiatan observasi dan wawancara pada tahap analysis digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang terjadi di sekolah. Angket digunakan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan model berdasarkan penilaian ahli, respon guru, dan respon siswa. Sementara itu, tes untuk mengukur prestasi belajar siswa setelah menerapkan model *game based learning* anak-anak alis. (3) Analisis Data Data dianalisis menggunakan persentase dan rata-rata untuk menilai kelayakan dan kepraktisan terhadap model yang dikembangkan. Efektivitas model diuji menggunakan independen samples t-tes guna melihat perbedaan rata-rata kelas eksperimen serta kelas kontrol, dan *N-Gain* untuk mengukur peningkatan prestasi belajar setelah menerapkan model *game based learning* anak-anak alis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah model *game based learning* anak-anak alis serta menyajikan data mengenai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas model yang

diterapkan pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD Negeri Nglempong.

### *Hasil Pengembangan Model*

#### **a) Pengembangan Produk Model *Game Based Learning* Anak-Anak Alis**

##### **1) *Analysis* (Analisis)**

Hasil dari observasi serta wawancara kepada guru kelas III SD Negeri Nglempong, diketahui bahwa guru belum menerapkan model pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan permainan tradisional serta masih bersifat umum, siswa kurang memahami berbagai jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia, serta prestasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III masih tergolong rendah. Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan produk model *game based learning* anak-anak alis sesuai Kurikulum Merdeka dengan materi yang disesuaikan agar relevan dengan model pembelajaran yang diterapkan.

##### **2) *Design* (Perancangan)**

Pada tahap design, dihasilkan rancangan awal produk berupa model *game based learning* anak-anak alis beserta komponen penyusunnya. Adapun hasil perancangan model meliputi sintaks dan komponen model sebagai berikut:

###### **a) Hasil Perancangan Sintaks Model Pembelajaran**

Dalam tahap ini, peneliti menghasilkan rancangan sintaks model dengan mengacu pada model *game based learning* untuk menyederhanakan langkah pembelajaran, memperjelas peran siswa dan guru, serta menyesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III. Rancangan sintaks yang dihasilkan juga mengintegrasikan unsur permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Sintaks hasil pengembangan model *game based learning* anak-anak alis terdiri atas lima tahap, yaitu orientasi dan pengenalan, pembentukan tim dan peran, penyampaian aturan permainan, permainan edukatif dan eksplorasi pengetahuan, serta evaluasi dan penguatan.

###### **b) Hasil Perancangan Komponen Model Pembelajaran**

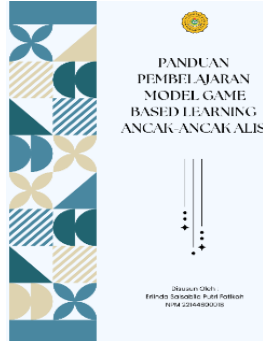
Pada tahap ini, dibuat rancangan komponen model sebagai landasan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *game based learning* anak-anak alis. Komponen yang dirancang meliputi sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, serta dua jenis dampak yaitu dampak instruksional dan pengiring untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang kolaboratif, partisipatif, dan berorientasi pada peningkatan prestasi belajar siswa.

##### **3) *Development* (Pengembangan)**

Tahap pengembangan menghasilkan produk utama berupa panduan pembelajaran model *game based learning* anak-anak alis beserta produk pendukung berupa modul ajar, LKPD, dan instrumen penilaian para ahli untuk menilai kelayakan model. Selain itu juga dilakukan uji terbatas untuk memperoleh data respon siswa dan respon guru yang berfungsi untuk menilai kepraktisan model yang telah dikembangkan.

Panduan pembelajaran model *game based learning* anak-anak alis yang dikembangkan memuat rasional model, tujuan pengembangan, landasan teori, komponen model, dampak pembelajaran, dan skenario implementasi pembelajaran. Tampilan cover panduan model disajikan pada Gambar 1, rasional dan tujuan

pengembangan pada Gambar 2, landasan teori pada Gambar 3, komponen model pada Gambar 4, serta skenario implementasi pembelajaran pada Gambar 5.



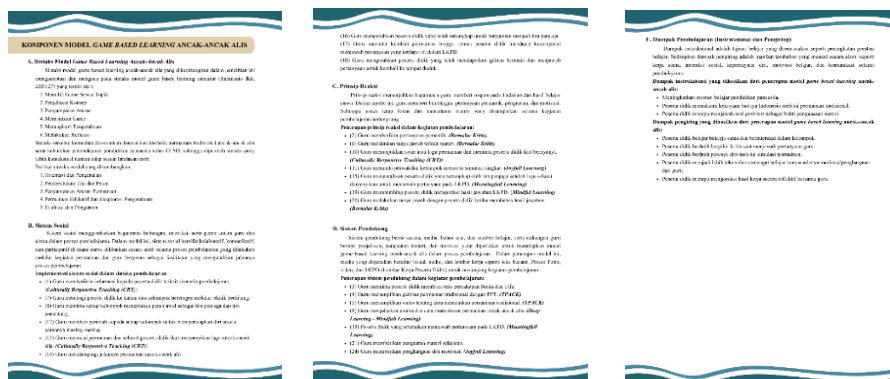
Gambar 1: Cover Panduan Model



Gambar 2: Rasional dan Tujuan Pengembangan Model



Gambar 3: Landasan Teori



Gambar 4: Komponen Model

**Gambar 5: Skenario Implementasi Pembelajaran**

Selanjutnya, dikembangkan modul ajar sebagai perangkat pembelajaran sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Bagian sintaks dan langkah pembelajaran disusun menyesuaikan model game based learning ancah-ancak alis, sehingga modul ajar berfungsi sebagai pendukung dalam mengimplementasikan model yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, LKPD dikembangkan untuk mendukung keterlaksanaan model serta mengukur pemahaman siswa terhadap materi kekayaan budaya Indonesia.

Berdasarkan penilaian dari ahli materi diperoleh hasil dengan kategori **“Sangat Baik”** tanpa revisi. Sementara itu, penilaian ahli model pembelajaran tahap pertama memperoleh kategori **“Baik”** dengan revisi berupa penambahan lampiran soal pre-test pada modul ajar, penambahan teori dan langkah permainan ancah-ancak alis pada panduan pembelajaran model game based learning ancah-ancak alis. Setelah revisi, penilaian tahap kedua meningkat dengan kategori **“Sangat Baik”** tanpa revisi.

Selanjutnya dilakukan uji coba instrumen *pre-test* serta *post-test* dengan jumlah 30 soal, menunjukkan 20 valid dan 10 tidak valid, dengan nilai reliabilitas Cronbach’s Alpha *pre-test* 0,872 dan *post-test* 0,893, sehingga soal tes diketahui memiliki reliabilitas tinggi. Hasil uji coba terbatas yang diperoleh melalui angket respon siswa serta guru termasuk ke dalam kategori **“Sangat Baik”**, sehingga model dinyatakan praktis untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

**5) Implementation (Implementasi)**

Tahap implementasi dilaksanakan melalui uji coba yang melibatkan masing-masing 17 siswa kelas eksperimen serta kelas kontrol di kelas III SD Negeri Nglempung. Data diperoleh melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran serta prestasi belajar berupa nilai tes. Hasil menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran dengan kategori **“Sangat Baik”** serta prestasi belajar pada siswa meningkat di kedua kelas dengan peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen.

**6) Evaluation (Evaluasi)**

Dalam tahap evaluasi, hasil analisis menunjukkan bahwa model *game based learning* ancah-ancak alis memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas. Data penelitian mencakup hasil penilaian ahli, respon siswa dan guru, observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil evaluasi, model telah mencapai tujuan pengembangan tanpa saran perbaikan. Kelayakan pengembangan model ditinjau dari penilaian ahli materi dan ahli model

pembelajaran yang dianalisis menggunakan skala penskoran lima dengan kategori sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang.

### Hasil Kelayakan Pengembangan Model Pembelajaran

Kelayakan pengembangan model *game based learning* ancah-ancah ditinjau melalui penilaian para ahli. Ahli materi memberikan penilaian dengan hasil 98,6% serta kategori "Sangat Baik". Berikut merupakan rincian penilaian yang diperoleh:

**Tabel 1: Hasil Penilaian Ahli Materi**

No	Aspek	Total Skor	Rata-Rata Skor	Persentase	Kategori
1	Kesesuaian	29	4,83	96,6%	Sangat Baik
2	Konsistensi	20	5,00	100%	Sangat Baik
3	Kecukupan	20	5,00	100%	Sangat Baik
<b>Total</b>		<b>69</b>	<b>4,93</b>	<b>98,6%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Dilihat dari penilaian yang diperoleh, menunjukkan bahwa materi yang digunakan dalam pengembangan model *game based learning* ancah-ancah alis memiliki kualitas dan kategori yang sangat baik serta layak digunakan dalam pembelajaran di kelas III.

Selanjutnya penilaian ahli model pembelajaran dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama memperoleh persentase sebesar 82,8% dan termasuk kategori "Baik" serta mendapatkan saran perbaikan berupa penambahan lampiran soal *pre-test* pada bagian modul ajar serta penambahan teori dan langkah permainan ancah-ancah alis pada bagian panduan pembelajaran model *game based learning* ancah-ancah alis. Berikut ini merupakan hasil dari penilaian tahap pertama:

**Tabel 2: Hasil Penilaian Ahli Model Pembelajaran Pertama**

No	Aspek	Total Skor	Rata-Rata Skor	Persentase	Kategori
1	Fokus Pembelajaran	8	4,00	80%	Baik
2	Sintaks Pembelajaran	17	4,25	85%	Sangat Baik
3	Sistem Sosial	9	4,50	90%	Sangat Baik
4	Prinsip Reaksi	8	4,00	80%	Baik
5	Sistem Pendukung	8	4,00	80%	Baik
6	Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring	8	4,00	80%	Baik
<b>Total</b>		<b>58</b>	<b>4,14</b>	<b>82,8%</b>	<b>Baik</b>

Setelah revisi, penilaian ahli model pembelajaran tahap kedua meningkat menjadi 90% dengan kategori "Sangat Baik". Hasil dari penilaian tahap kedua sebagai berikut:

**Tabel 3: Hasil Penilaian Ahli Model Pembelajaran Kedua**

No	Aspek	Total Skor	Rata - Rata Skor	Persentase	Kategori
1	Fokus Pembelajaran	8	4,00	80%	Baik
2	Sintaks Pembelajaran	18	4,50	90%	Sangat Baik
3	Sistem Sosial	10	5,00	100%	Sangat Baik
4	Prinsip Reaksi	8	4,00	80%	Baik
5	Sistem Pendukung	9	4,50	90%	Sangat Baik
6	Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring	10	5,00	100%	Sangat Baik
<b>Total</b>		<b>63</b>	<b>4,50</b>	<b>90%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Adanya peningkatan hasil penilaian kedua menunjukkan bahwa revisi yang dilakukan memberikan hasil yang lebih baik terhadap model yang dikembangkan. Dengan demikian, model *game based learning* ancah-ancak alis telah mencapai standar kelayakan serta dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian tersebut menunjukkan keterkaitan dengan temuan yang diperoleh Maylandari (2025) dalam penelitiannya yang menyampaikan bahwa pengembangan model *game based learning* dengan bantuan Wordwall memperoleh validasi ahli materi dan media pada kategori "sangat valid". Sejalan dengan itu, penelitian Amanullah (2025) juga menunjukkan hasil validasi ahli media, materi, serta pembelajaran berada dalam kategori "valid" hingga "sangat valid". Selain itu, penelitian yang dilakukan Abdulrahman, Abdullah, & Isnanto (2022) menunjukkan hasil validasi ahli bahasa, model pembelajaran, dan praktisi berada pada kategori "sangat valid". Hal serupa juga ditemukan oleh Fizi (2024) yang mengungkapkan bahwa pengembangan model pembelajaran berbasis permainan dinilai layak digunakan oleh para ahli.

Dilihat dari penelitian terdahulu, model pembelajaran berbasis permainan dinilai layak diterapkan pada kegiatan belajar mengajar di sekolah. Temuan tersebut sesuai dengan penelitian ini, yaitu model *game based learning* ancah-ancak alis juga dinyatakan layak diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III berdasarkan penilaian ahli materi serta ahli model pembelajaran yang keduanya mendapatkan kategori "sangat baik". Sehingga model tersebut bisa menciptakan situasi belajar menjadi lebih menyenangkan sekaligus dapat membantu meningkatkan prestasi belajar siswa.

### **Hasil Kepraktisan Pengembangan Model Pembelajaran**

Kepraktisan pengembangan model *game based learning* ancah-ancak alis ditinjau melalui angket respon siswa dan angket respon guru. Penilaian angket respon siswa memperoleh hasil 93,53% dan kategori "**Sangat Baik**". Berikut disajikan rincian hasil penilaian yang diperoleh:

**Tabel 4: Hasil Penilaian Angket Respon Siswa**

No	Aspek	Total Skor	Rata - Rata Skor	Persentase	Kategori
1	Karakteristik Siswa	632	79,00	92,94%	Sangat Baik
2	Karakteristik Pembelajaran	322	80,50	94,71%	Sangat Baik
<b>Total</b>		<b>954</b>	<b>79,50</b>	<b>93,53%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Dilihat dari penilaian tersebut, menunjukkan model *game based learning* anca-ancak alis dapat menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik serta menyenangkan.

Selain itu, hasil angket respon guru memperoleh persentase sebesar 88,4% serta berada pada kategori "**Sangat Baik**", membuktikan bahwa model praktis, mudah diterapkan, dan mendukung pembelajaran secara efektif. Rincian hasil penilaian dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 5: Hasil Penilaian Angket Respon Guru**

No	Aspek	Total Skor	Rata - Rata Skor	Persentase	Kategori
1	Karakteristik Siswa	36	4,50	90%	Sangat Baik
2	Karakteristik Pembelajaran	17	4,25	85%	Sangat Baik
<b>Total</b>		<b>53</b>	<b>4,42</b>	<b>88,4%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil dari penilaian kedua angket, diketahui bahwa pengembangan model *game based learning* anca-ancak alis mempunyai tingkat kepraktisan yang sangat baik, sehingga mudah diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi kekayaan budaya Indonesia.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Thalib, Sitepu, Herlina, Rizal, & Delima (2022) yang mengungkapkan model pembelajaran nobangan berbasis permainan tradisional memperoleh respon siswa serta guru dengan kriteria sangat praktis. Temuan itu diperkuat oleh Pratiwi, Cahyadi, & Wardana (2019) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran Dakonan Jodoh memperoleh respon siswa dan guru dengan kriteria sangat layak. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Oktafianti, Purwoko, & Astuti (2019) juga menunjukkan bahwa respon siswa terhadap model pembelajaran matematika berbasis budaya melalui permainan tradisional Jawa berada pada kategori sangat baik.

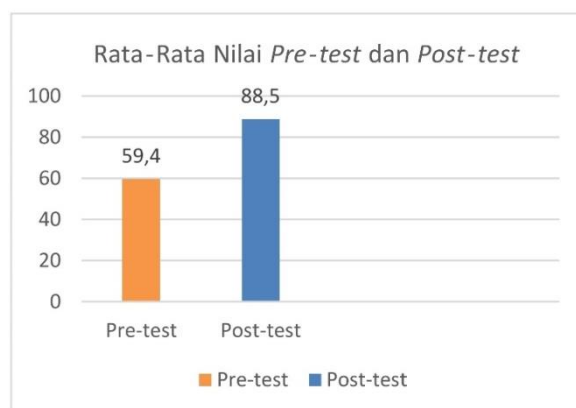
Berdasarkan penelitian terdahulu, model pembelajaran berbasis permainan tradisional umumnya memperoleh respon baik dari siswa serta guru dan menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi. Sejalan dengan temuan tersebut, penelitian ini juga membuktikan bahwa model *game based learning* anca-ancak alis memperoleh respon sangat baik dari guru serta siswa kelas III. Dengan demikian, model yang dikembangkan memiliki kepraktisan yang sangat baik, sehingga dapat

diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi kekayaan budaya Indonesia.

### *Hasil Efektivitas Pengembangan Model Pembelajaran*

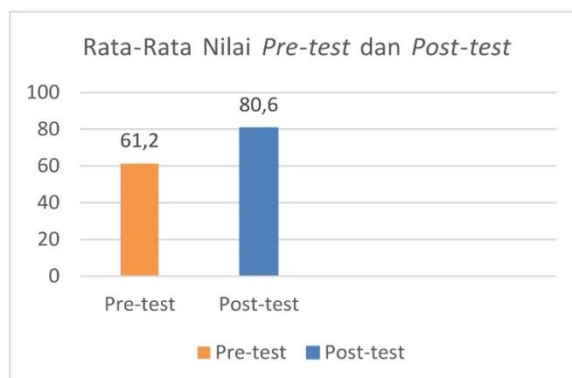
Efektivitas pengembangan model *game based learning* ancah-ancak alis ditinjau dari peningkatan prestasi belajar siswa. Selain itu, efektivitas model juga didukung oleh hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran. Hasil dari observasi menunjukkan seluruh sintaks dapat berjalan secara optimal dengan persentase 100% dan kategori “**Sangat Baik**”, yang menandakan model dapat diterapkan dengan sangat baik dalam proses pembelajaran. Selain dari keterlaksanaan pembelajaran, efektivitas model juga dilihat melalui prestasi belajar siswa.

Prestasi belajar tersebut diukur melalui perbandingan *pre-test* serta *post-test* dari kedua kelas. Pada kelas eksperimen, nilai *pre-test* dari 59,4, meningkat menjadi 88,5 pada *post-test*. Peningkatan 29,1 poin membuktikan bahwa model *game based learning* ancah-ancak alis membuat prestasi belajar siswa meningkat. Berikut merupakan perbandingan nilai yang diperoleh oleh siswa:



**Gambar 6: Perbandingan Nilai Kelas Eksperimen**

Pada kelas kontrol, rata-rata nilai *pre-test* sebesar 61,2 meningkat menjadi 80,6 pada *post-test*, dengan peningkatan 19,4 poin. Peningkatan ini lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan prestasi belajar tanpa penerapan model *game based learning* ancah-ancak alis tidak sebesar kelas yang menerapkan model tersebut. Perbandingan nilai tersebut dapat dilihat sebagai berikut:



**Gambar 7: Perbandingan Nilai Kelas Kontrol**

Adanya prestasi belajar yang meningkat pada kelas eksperimen menandakan jika model *game based learning* ancah-ancak alis efektif meningkatkan prestasi belajar.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, pada tahap awal data dianalisis dengan uji normalitas Shapiro-Wilk. Hasil menunjukkan nilai signifiikasi *pre-test* serta *post-test* kelas eksperimen masing-masing 0,348 dan 0,253 serta pada kelas kontrol memperoleh 0,304 dan 0,317. Dikarenakan seluruh nilai Sig. (Signifikansi) > 0,05, maka data *pre-test* serta *post-test* dari kedua kelas berdistribusi normal. Berikut merupakan hasil pengujian normalitas:

**Tabel 6: Hasil Normalitas *Pre-test* dan *Post-test***

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Nilai		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Pretest Kelas Eksperimen	.166	17	.200*	.942	17	.348
	Posttest Kelas Eksperimen	.176	17	.167	.934	17	.253
	Pretest Kelas Kontrol	.179	17	.150	.939	17	.304
	Posttest Kelas Kontrol	.201	17	.066	.940	17	.317

\*. This is a lower bound of the true significance.  
 a. Lilliefors Significance Correction

Setelah itu, pengujian homogenitas nilai *pre-test* dilakukan guna melihat apakah varians awal dari kelas eksperimen serta kelas kontrol sama. Hasil uji Levene menunjukkan Sig. 0,742 > 0,05, sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Sehingga diketahui data *pre-test* di kedua kelas mempunyai varian nilai yang homogen. Berikut merupakan hasil pengujiannya:

**Tabel 7: Hasil Homogenitas Nilai *Pre-test***

Nilai		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	.110	1	32	.742
	Based on Median	.092	1	32	.763
	Based on Median and with adjusted df	.092	1	31.860	.763
	Based on trimmed mean	.094	1	32	.761

Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas nilai *post-test* untuk melihat kesamaan varians hasil akhir dari kedua kelas. Dari hasil uji Levene diketahui Sig. 0,147 > 0,05, sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Dengan demikian, data *post-test* kelas eksperimen serta kelas kontrol diketahui memiliki varian nilai yang homogen. Berikut hasil pengujian homogenitas *post-test*:

**Tabel 8: Hasil Homogenitas Nilai *Post-test***

Nilai		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	2.208	1	32	.147
	Based on Median	2.104	1	32	.157
	Based on Median and with adjusted df	2.104	1	31.658	.157
	Based on trimmed mean	2.235	1	32	.145

Secara keseluruhan, hasil homogenitas menunjukkan data *pre-tes* serta *post-tes* kedua kelas memiliki varians yang sama.

Setelah data normal serta homogen, berikutnya melakukan uji independen samples t-test guna menganalisis perbedaan rata-rata kedua kelas. Hasil menunjukkan nilai Sig. (2-tailed)  $0,034 < 0,05$ , artinya  $H_0$  ditolak,  $H_a$  diterima. Sehingga diketahui adanya perbedaan rata-rata yang signifikan dari kedua kelas yang menerapkan model *game based learning* ancah-ancak alis serta yang tidak menerapkan model tersebut. Berikut adalah hasil dari uji t-test:

**Tabel 9: Hasil Uji Independen Samples T-test**

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Nilai									Lower	Upper
	Equal variances assumed	2.208	.147	2.219	32	.034	7.941	3.578	.653	15.230
	Equal variances not assumed			2.219	29.972	.034	7.941	3.578	.633	15.249

Keefektifan model juga diperkuat melalui uji *N-Gain*. Mean *N-Gain* kelas eksperimen mencapai 0,7508 sementara kelas kontrol diperoleh nilai 0,5397. Peningkatan prestasi belajar kelas eksperimen tergolong tinggi ( $0,7 < g < 1,0$ ), sedangkan kelas kontrol termasuk kategori sedang ( $0,3 \leq g \leq 0,7$ ). Hasil ini membuktikan bahwa model *game based learning* ancah-ancak alis yang diterapkan dalam pembelajaran efektif untuk meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Pancasila kelas III SD Negeri Nglempung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Audina & Ramadan (2025) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen setelah menerapkan model *game based learning* berbantuan platform *Educandy*, yang berpengaruh signifikan pada hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Temuan serupa juga ditunjukkan oleh penelitian Azizah (2026) bahwa model *game based learning* memberi pengaruh pada nilai IPAS siswa SD Negeri 1 Toto Harjo.

Selain menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar melalui uji t-test, hasil penelitian ini juga diperkuat oleh peningkatan *N-Gain*. Temuan tersebut selaras dengan penelitian Azizah (2026) yang mengungkapkan bahwa kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih besar setelah diterapkannya model *game based learning* dibandingkan dengan kelas kontrol, sehingga dinyatakan lebih efektif sebagai upaya meningkatkan hasil belajar IPAS. Hal tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian Elvina (2024) yang menunjukkan hasil serupa, bahwa hasil nilai di kelas eksperimen cenderung tinggi daripada kelas kontrol setelah menerapkan model *game based learning*, sehingga model tersebut dinyatakan efektif meningkatkan hasil belajar.

Dari beberapa hasil penelitian terdahulu, terlihat kecenderungan yang sama, yaitu adanya selisih nilai dan peningkatan mean *N-Gain* yang lebih tinggi di kelas eksperimen. Temuan tersebut berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara kedua kelas berdasarkan perhitungan uji t-test serta peningkatan nilai *N-Gain* kelas eksperimen yang lebih

tinggi. Dengan demikian, diketahui bahwa model *game based learning* ancah-ancak alis yang sudah dikembangkan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar kelas III SD Negeri Nglempung.

## SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan model *game based learning* ancah-ancak alis yang mengintegrasikan permainan tradisional melalui tahapan ADDIE terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Pancasila kelas III SD Negeri Nglempung. Model yang dikembangkan dinyatakan layak berdasarkan hasil penilaian para ahli dengan kategori “sangat baik”. Selain itu, model juga terbukti praktis ditinjau dari angket respon dengan hasil “sangat baik”, sehingga model mudah diterapkan dalam proses pembelajaran. Efektivitas model terlihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang berjalan “sangat baik” serta meningkatnya prestasi belajar siswa. Berdasarkan uji independen samples t-test memperlihatkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan pada kedua kelas, serta uji *N-Gain* menunjukkan adanya peningkatan prestasi yang lebih tinggi pada kelas eksperimen. Dengan demikian, model *game based learning* ancah-ancak alis bisa digunakan sebagai pilihan model yang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Pancasila kelas III SD Negeri Nglempung. Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan model *game based learning* ancah-ancak alis pada jenjang pendidikan atau materi yang lebih luas untuk menguji keefektifan model dalam berbagai konteks pembelajaran.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdulrahman, S., Abdullah, G., & Isnanto. (2022). Pengembangan model pembelajaran IPA berbasis permainan tradisional tengge-tengge kelas V di SD. *Jambura Elementary Education Journal*, 3(2).
- Amanullah, N. D. (2025). *Pengembangan metode game based learning materi perubahan wujud benda untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Arisman, A., Suhermon, S., & Hendriyanto, F. (2024). Nostalgia yang Terabaikan Permainan Tradisional Mulai Hilang dari Kehidupan Anak-Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 41757–41765. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/20271>
- Audina, M., & Ramadan, Z. H. (2025). Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Educandy Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(3), 457–467. doi: 10.37329/cetta.v8i3.4588
- Azizah, H. N. (2026). *Pengaruh Penggunaan Model Game Based Learning Berbantuan Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Toto Harjo*. UIN Jurai Siwo Lampung.
- Elvina, R. (2024). *Efektivitas Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Papan Kartu terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 di MI Ma'arif Gandu*. IAIN Ponorogo.

- 
- Elvina, Reza. (2024). *Efektivitas model pembelajaran game based learning berbantuan media papan kartu terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 1 di MI ma'arif Gandu*. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Endang S., W. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV. Adanu Utama.
- Fizi, R. M. (2024). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik, Kerjasama, dan Kedisiplinan Pada Peserta Didik*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- Maylandari, A. (2025). *Pengembangan Model Game-Based Learning Menggunakan Media Wordwall pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Anak Berkebutuhan Khusus di SLB Fadhilah Ummah Sukoharjo Tahun 2024/2025*. Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta.
- Oktafianti, R. I., Purwoko, R. Y., & Astuti, E. P. (2019). Pengembangan model pembelajaran matematika berbasis budaya melalui permainan tradisional jawa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika (JIPM)*, 1(1), 29–40. Retrieved from <https://jurnal.umpwr.ac.id/jipm/article/view/1027>
- Pratiwi, N., Cahyadi, F., & Wardana, M. Y. S. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Dakonan Jodoh (DAJO) pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 71. doi: 10.23887/jppp.v3i2.17379
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.
- Thalib, A., Sitepu, M. S., Herlina, H., Rizal, R., & Delima, A. P. (2022). The Effectiveness of the Nobangan Learning Model Based on the Traditional Kaili Tribe Game on Students' Learning Interest. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(2), 270–277. doi: 10.23887/jisd.v6i2.46207
- Widodo, A. (2015). Hubungan tingkat pendidikan orang tua dengan motivasi belajar siswa SD kelas V. *Jurnal FKIP UNY*, 8.