TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-November 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN MURID KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 LAHEWA

Opianus Zendrato[1], Syukur Kasieli Hulu[2], Adrianus Bawamenewi[3], Fatiani Lase[4]
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FKIP, Universitas Nias[1,2,3,4]
e-mail: opianuszendrato405@gmail.com

Diterima: *21/8/2026*; Direvisi: *23/10/2026*; Diterbitkan: *6/11/2026*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII SMP Negeri 2 Lahewa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan model *Game-Based Learning* sebagai alternatif pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Game-Based Learning* dan perkembangan keaktifan murid sebelum serta setelah tindakan diterapkan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 30 murid kelas VIII SMP Negeri 2 Lahewa. Data dikumpulkan melalui observasi, angket respons murid, dan wawancara, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Pada pra-siklus, keaktifan murid tercatat sebesar 37,50% dan meningkat menjadi 57,29% pada Siklus I, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan. Refleksi Siklus I menjadi dasar penyempurnaan mekanisme permainan, pengelolaan waktu, pendampingan kelompok, dan pemberian penguatan pada Siklus II. Pada Siklus II, keterlaksanaan pembelajaran mencapai 90,00% dengan kategori sangat baik, respons murid berada pada kategori sangat baik, dan keaktifan murid mencapai 90,21% dengan kategori tinggi. Perbandingan kondisi pra-siklus dan Siklus II memperlihatkan kenaikan keaktifan murid sebesar 52,71 poin persentase. Perkembangan ini berlangsung seiring dengan perbaikan tindakan pada setiap siklus, sehingga penerapan *Game-Based Learning* berbantuan *Crossword Puzzle* menunjukkan peningkatan keaktifan murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas yang diteliti.
Kata kunci: *Game-Based Learning, Crossword Puzzle, Keaktifan Murid, Pendidikan Pancasila, Penelitian Tindakan Kelas.*

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of student engagement in Pendidikan Pancasila (Pancasila Education) lessons among Grade VIII students at SMP Negeri 2 Lahewa. To address this issue, the *Game-Based Learning* model was implemented as an alternative instructional approach. This study aimed to describe the implementation of the *Game-Based Learning* model and examine changes in student engagement before and after the intervention. This study employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles, each comprising planning, action, observation, and reflection. The participants were 30 Grade VIII students at SMP Negeri 2 Lahewa. Data were collected through observations, student response questionnaires, and interviews, and were analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. During the pre-cycle, student engagement was recorded at 37.50%, increasing to 57.29% in Cycle I, although the success criterion had not yet been met. Reflection on Cycle I informed improvements to the game mechanics, time management, group guidance, and reinforcement strategies implemented in Cycle II. In Cycle II, the implementation of the instructional model reached 90.00%, categorized as very good; student responses were also

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15375

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-November 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

categorized as very good, while student engagement reached 90.21%, categorized as high. The comparison between the pre-cycle and Cycle II indicates an increase of 52.71 percentage points in student engagement. This improvement occurred alongside iterative refinements to the instructional actions across cycles, suggesting that the implementation of *Game-Based Learning* assisted by *Crossword Puzzle* was accompanied by increased student engagement in Pendidikan Pancasila lessons in the class under study.
Keywords: *Game-Based Learning, Crossword Puzzle, Student Engagement, Pendidikan Pancasila, Classroom Action Research.*

PENDAHULUAN

Keaktifan belajar merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena proses pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada kemampuan murid memahami, mendiskusikan, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Keaktifan belajar dalam penelitian ini dipahami sebagai keterlibatan murid secara kognitif dan perilaku selama pembelajaran, yang tercermin melalui perhatian terhadap materi, keberanian bertanya dan menjawab, partisipasi dalam diskusi, kemampuan mengemukakan pendapat, serta keterlibatan dalam menyelesaikan tugas. Indikator tersebut memungkinkan keaktifan belajar diamati melalui perilaku yang muncul selama proses pembelajaran, bukan semata-mata disimpulkan dari antusiasme atau respons sesaat murid. Murni (2021) menguraikan keaktifan murid melalui keterlibatan dalam bertanya, memberikan tanggapan, berdiskusi, menyampaikan pendapat, memperhatikan penjelasan guru, dan menyelesaikan tugas. Sejalan dengan itu, Decristan et al. (2023) menempatkan partisipasi murid dalam diskusi kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran yang berkaitan dengan kondisi individual dan kesempatan untuk terlibat dalam interaksi kelas. Dengan demikian, keaktifan belajar menjadi bagian dari proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang perlu diperhatikan secara terencana agar murid memperoleh kesempatan untuk membangun pemahaman melalui partisipasi langsung.

Permasalahan keaktifan belajar perlu ditelaah dengan memperhatikan kondisi pembelajaran yang benar-benar terjadi di kelas. Darsam (2023) membahas upaya meningkatkan keaktifan siswa melalui pemberian penguatan, sedangkan Susatyo et al. (2023) mengkaji peningkatan keaktifan belajar dan hasil belajar PPKn melalui model Problem-Based Learning. Purba (2025) menelaah pembelajaran berdiferensiasi sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran PPKn, meskipun penelitian tersebut dilakukan pada kelas I sekolah dasar. Ketiga penelitian tersebut memperlihatkan bahwa keaktifan belajar dapat dikaji melalui perbaikan strategi pembelajaran, penguatan, dan penyesuaian kegiatan terhadap kebutuhan murid. Temuan Decristan et al. (2023) juga memberikan landasan untuk memperhatikan kondisi individual murid dan kesempatan berpartisipasi ketika mengamati keterlibatan mereka dalam diskusi kelas. Dalam konteks penelitian ini, persoalan keaktifan belajar ditemukan pada murid kelas VIII SMP Negeri 2 Lahewa melalui pengamatan terhadap tahapan pembelajaran, mulai dari apersepsi, penyampaian materi, tanya jawab, diskusi kelompok, hingga pengerjaan tugas. Pada tahap pendahuluan, respons terhadap pertanyaan apersepsi masih minim; pada kegiatan inti, sebagian besar murid cenderung mendengarkan tanpa mengajukan pertanyaan atau menyampaikan tanggapan secara mandiri. Ketika diskusi berlangsung, keterlibatan belum merata karena beberapa murid lebih dominan, sedangkan anggota lainnya cenderung mengikuti hasil kerja teman. Catatan observasi tersebut menjadi dasar untuk mengidentifikasi masalah penelitian, tetapi besarnya masalah secara kuantitatif masih perlu diperkuat melalui pencatatan frekuensi atau persentase murid yang aktif pada setiap indikator.

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15375

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-November 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

Wawancara dengan tiga murid yang dipilih secara purposif memberikan gambaran tambahan mengenai faktor yang berkaitan dengan rendahnya keaktifan belajar. Murid pertama mengungkapkan keraguan untuk bertanya karena takut memberikan jawaban yang salah, sedangkan murid kedua menilai pembelajaran yang didominasi ceramah cenderung monoton dan kurang menarik. Murid ketiga menjelaskan bahwa dirinya lebih sering mengikuti hasil kerja teman ketika diskusi karena belum memahami materi yang dibahas. Keterangan tersebut mengindikasikan adanya keterkaitan antara kepercayaan diri, pemahaman materi, dan kesempatan berpartisipasi dengan keterlibatan murid selama pembelajaran. Wawancara dengan guru Pendidikan Pancasila turut mengungkapkan bahwa keterbatasan waktu, tuntutan penyelesaian materi Kurikulum Merdeka, perbedaan kemampuan murid, dan tantangan pengelolaan kelas menjadi pertimbangan dalam penggunaan metode pembelajaran yang lebih interaktif. Temuan dari observasi dan wawancara tersebut mengarahkan permasalahan pada kebutuhan untuk mengembangkan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menyediakan kesempatan partisipasi yang terstruktur dan dapat diamati. Oleh karena itu, perbaikan pembelajaran perlu mempertimbangkan faktor internal murid sekaligus menyediakan aktivitas yang memberi ruang bagi setiap murid untuk terlibat secara lebih merata.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah model *Game-Based Learning* (GBL), yaitu pembelajaran yang mengintegrasikan permainan dengan tujuan dan materi pembelajaran. Arifudin et al. (2022) membahas penerapan Game Design Document dalam perancangan GBL, yang menegaskan perlunya perencanaan unsur permainan agar selaras dengan tujuan pembelajaran. Bangsawan (2025) mengkaji penerapan pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, sedangkan Arina et al. (2025) menelaah penerapan pembelajaran berbasis permainan dalam mata pelajaran IPA di SMP melalui kajian literatur. Ketiga referensi tersebut memberikan landasan dari sisi perancangan permainan, partisipasi siswa, dan penerapan GBL pada konteks pembelajaran sekolah menengah, meskipun tidak semuanya secara khusus menguji keaktifan belajar dalam Pendidikan Pancasila. Pada ranah pendidikan kewarganegaraan, Hanifah et al. (2025) mengkaji sumber belajar berbasis gamifikasi dalam kaitannya dengan keterlibatan murid dan kompetensi kewarganegaraan. Leitão et al. (2022) mengevaluasi elemen permainan dalam hubungannya dengan motivasi siswa, sedangkan Ratinho dan Martins (2023) menelaah strategi pembelajaran bergamifikasi dan keterkaitannya dengan motivasi siswa pada jenjang sekolah menengah serta pendidikan tinggi. Ketiga kajian tersebut memberikan landasan tambahan mengenai pemanfaatan unsur permainan dalam pembelajaran, meskipun motivasi dan keaktifan belajar tetap merupakan dua aspek yang berbeda. Dalam penerapannya, GBL dapat dirancang melalui tantangan, aturan, tujuan permainan, umpan balik, serta kesempatan bagi murid untuk mengambil keputusan dan bekerja sama. Unsur-unsur tersebut berpotensi menciptakan interaksi yang lebih beragam dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan guru. Potensi tersebut perlu diuji melalui pelaksanaan pembelajaran secara langsung, sebab keberadaan permainan saja tidak menjamin seluruh murid akan aktif apabila tugas, aturan, dan pembagian kesempatan berpartisipasi tidak dirancang dengan baik.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan GBL dan pendekatan pembelajaran interaktif telah dikaji dalam konteks yang beragam, tetapi memiliki fokus dan karakteristik yang berbeda. Panjaitan et al. (2024) meneliti GBL dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas V sekolah dasar, sehingga memberikan pembanding mengenai penggunaan permainan dalam pembelajaran kewarganegaraan, tetapi berbeda dari penelitian ini dalam jenjang pendidikan dan karakteristik subjek. Syihabuddin (2024) mengkaji peningkatan partisipasi belajar dalam Pendidikan Pancasila melalui kombinasi Project-Based Learning dan permainan edukatif

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15375

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-November 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

Wordwall pada siswa SMP; penelitian tersebut memiliki kesamaan pada mata pelajaran dan jenjang sekolah, tetapi menggunakan perpaduan model yang berbeda. Sementara itu, Sawilakmah et al. (2026) merupakan pembanding yang paling dekat karena sama-sama mengkaji peningkatan keaktifan belajar murid kelas VIII melalui GBL pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan pendekatan PTK, menggunakan permainan ular tangga sebagai media pendukung. Kajian Hanifah et al. (2025) melengkapi penelitian tersebut melalui pembahasan gamifikasi dalam pendidikan kewarganegaraan, sedangkan Leitão et al. (2022) dan Ratinho dan Martins (2023) memberikan perspektif mengenai elemen permainan dan motivasi belajar. Adapun Surtiyem et al. (2026) mengkaji penggunaan crossword puzzle untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa SMP, sehingga dapat menjadi pembanding mengenai pemanfaatan aktivitas berbasis permainan dalam pembelajaran, meskipun kompetensi yang dikaji berbeda dari keaktifan belajar Pendidikan Pancasila. Perbandingan tersebut menunjukkan bahwa penelitian GBL untuk keaktifan belajar Pendidikan Pancasila kelas VIII bukanlah wilayah yang sepenuhnya belum diteliti. Karena itu, kesenjangan penelitian tidak diletakkan pada klaim ketiadaan penelitian sejenis, tetapi pada perlunya menjelaskan kontribusi spesifik penelitian di SMP Negeri 2 Lahewa berdasarkan bentuk permainan yang diterapkan, indikator keaktifan yang diamati, dan proses perbaikan tindakan pada setiap siklus.

Kesenjangan tersebut menjadi dasar penentuan fokus dan kebaruan penelitian ini. Berbeda dari Panjaitan et al. (2024) yang meneliti siswa sekolah dasar dan Syihabuddin (2024) yang memadukan *Project-Based Learning* dengan Wordwall, penelitian ini berfokus pada penerapan GBL untuk meningkatkan keaktifan belajar murid kelas VIII dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 2 Lahewa. Kedekatan penelitian ini dengan Sawilakmah et al. (2026) justru menuntut pemetaan yang lebih spesifik, terutama dengan menjelaskan apakah permainan yang digunakan, urutan aktivitas, aturan partisipasi, atau strategi pengelolaan kelas berbeda dari penelitian tersebut. Kebaruan penelitian diarahkan pada dokumentasi proses perbaikan pembelajaran melalui PTK, dengan memantau perubahan keaktifan belajar berdasarkan indikator yang ditetapkan, yaitu perhatian, keberanian bertanya dan menjawab, partisipasi diskusi, kemampuan menyampaikan pendapat, serta keterlibatan dalam penyelesaian tugas. Indikator tersebut digunakan untuk menelaah perubahan aktivitas murid dari satu siklus ke siklus berikutnya, sedangkan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan menjadi dasar untuk menyesuaikan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya. Dengan demikian, kontribusi yang dituju bukan sekadar menunjukkan bahwa permainan dapat digunakan dalam pembelajaran, melainkan mendeskripsikan bagaimana penerapan GBL dan perbaikan tindakan kelas berkaitan dengan perkembangan keaktifan belajar murid dalam konteks Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan permasalahan empiris dan pemetaan penelitian terdahulu tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model *Game-Based Learning* untuk meningkatkan keaktifan belajar murid kelas VIII di SMP Negeri 2 Lahewa. Penelitian dilaksanakan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sehingga penerapan model, pengamatan keaktifan belajar, dan refleksi atas proses pembelajaran ditempatkan sebagai rangkaian yang saling berkaitan. Keaktifan belajar dianalisis melalui indikator perilaku yang dapat diamati, bukan hanya berdasarkan persepsi umum mengenai motivasi atau suasana belajar yang menyenangkan. Pendekatan ini diharapkan memberikan gambaran mengenai perubahan partisipasi murid selama pembelajaran sekaligus mengidentifikasi aspek pelaksanaan GBL yang perlu disempurnakan. Secara praktis, penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam merancang aktivitas Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif dan memberi kesempatan berpartisipasi secara merata; secara akademik, penelitian ini dapat memperkaya kajian penerapan

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15375

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-November 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

GBL melalui dokumentasi tindakan dan refleksi pada konteks kelas VIII di SMP Negeri 2 Lahewa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Nanda et al., 2021). Penelitian berlangsung pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026 di SMP Negeri 2 Lahewa, Kabupaten Nias Utara, Sumatera Utara, dengan subjek 30 murid kelas VIII. Tindakan yang diterapkan adalah model *Game-Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Bab 4 "Melestarikan Budaya Bangsaku", dengan fokus perbaikan pada keaktifan belajar murid. Pada setiap siklus, pembelajaran dilaksanakan melalui penetapan tujuan dan aturan permainan, penyampaian materi serta mekanisme permainan, pelaksanaan permainan berbasis tantangan atau pertanyaan, pemberian umpan balik dan pembahasan jawaban, serta penyimpulan dan evaluasi pembelajaran. Hasil observasi dan refleksi Siklus I digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan tindakan pada Siklus II. Data dikumpulkan melalui observasi, lembar respons murid, dan wawancara dengan guru kolaborator serta murid pada akhir setiap siklus. Instrumen meliputi lembar observasi keterlaksanaan model, lembar observasi keaktifan, lembar respons, dan pedoman wawancara. Keaktifan belajar diukur melalui empat indikator, yaitu mencatat atau menulis informasi pembelajaran, membaca materi, berdiskusi dan bertukar pendapat, serta mendengarkan penjelasan guru atau pendapat teman secara aktif. Observasi keterlaksanaan model menilai kesesuaian pembelajaran dengan tahapan GBL, sedangkan lembar respons digunakan untuk memperoleh informasi mengenai antusiasme, keterlibatan, kemudahan mengikuti permainan, dan interaksi murid selama pembelajaran.

Data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus persentase, yaitu $P = (S/S_{maks}) \times 100\%$, dengan P sebagai persentase, S sebagai skor yang diperoleh, dan S_{maks} sebagai skor maksimal. Data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Utomo et al., 2024). Respons murid dikategorikan sangat kurang (0–20%), kurang (21–40%), cukup (41–60%), baik (61–80%), dan sangat baik (81–100%) mengacu pada Putri (2024). Keterlaksanaan model *Game-Based Learning* dikategorikan kurang baik (25–45%), cukup baik (46–65%), baik (66–87%), dan sangat baik (≥87,5%) berdasarkan Nursyahrobby et al. (2022). Sementara itu, keaktifan belajar murid dikategorikan rendah (0–49,99%), sedang (50–74,99%), dan tinggi (75–100%) mengacu pada Syarif dan Novitasari (2025). Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi hasil observasi, respons murid, dan wawancara. Peningkatan keaktifan dianalisis dengan membandingkan hasil setiap siklus. Tindakan dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% murid mencapai kategori keaktifan tinggi, keterlaksanaan model berada pada kategori baik atau sangat baik, dan respons murid mencapai kategori baik atau sangat baik. Dari 30 murid, kriteria tersebut berarti sedikitnya 23 murid harus mencapai kategori keaktifan tinggi. Apabila kriteria keberhasilan belum terpenuhi, hasil refleksi digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Untuk memperoleh gambaran terukur mengenai keterlibatan murid sebelum tindakan diterapkan, observasi awal dilakukan dengan menggunakan instrumen keaktifan belajar. Pengamatan ini menjadi bagian penting dalam PTK karena membantu mengidentifikasi aspek

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15375

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-November 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

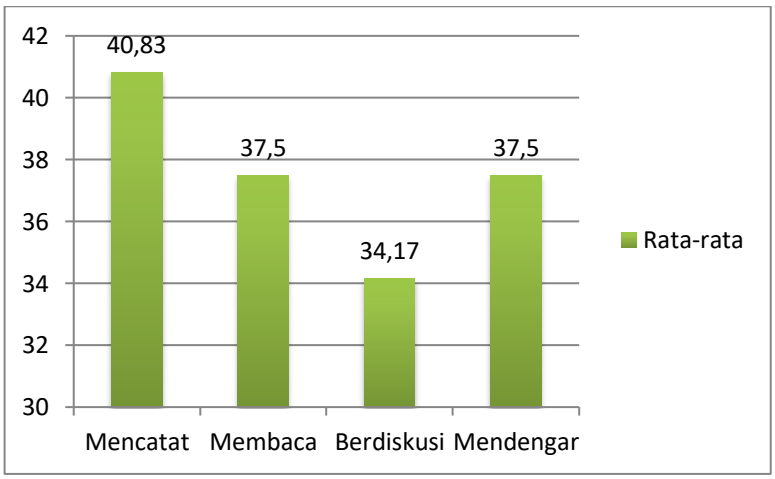
pembelajaran yang memerlukan perbaikan. Data yang diperoleh digunakan sebagai acuan untuk menilai perubahan selama penerapan model Game-Based Learning. Rekapitulasi hasil pengamatan awal disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Kondisi Awal (Pra-Siklus) Keaktifan Murid

No.	Tahap	Jumlah Murid	Rata-rata Keaktifan (%)	Kriteria
1	Pra-Siklus	30	37,50	Rendah

Data pada Tabel 1 menggambarkan kondisi awal keaktifan murid kelas VIII sebelum penerapan tindakan pembelajaran. Capaian tersebut menjadi dasar untuk mengevaluasi perubahan keaktifan murid selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Data pra-siklus juga berfungsi sebagai tolok ukur dalam menentukan ketercapaian tujuan perbaikan pembelajaran pada setiap siklus. Dengan demikian, hasil pengamatan awal digunakan sebagai data pembanding untuk menilai perkembangan keaktifan murid setelah diterapkannya model *Game-Based Learning*.

Pengukuran keaktifan secara keseluruhan belum sepenuhnya menggambarkan perbedaan keterlibatan murid dalam setiap bentuk aktivitas pembelajaran. Oleh sebab itu, data pra-siklus dianalisis berdasarkan empat indikator yang telah ditetapkan dalam instrumen penelitian. Penyajian per indikator membantu memperlihatkan aspek aktivitas belajar yang relatif lebih berkembang dan aspek yang masih memerlukan penguatan. Visualisasi hasil analisis tersebut ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Rata-rata Keaktifan murid perindikator Pra-siklus

Pola pada Gambar 1 memberikan dasar untuk menentukan fokus tindakan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Aktivitas yang menuntut keterlibatan langsung, khususnya pertukaran gagasan dan penyelesaian tugas bersama, perlu memperoleh ruang yang lebih besar dalam kegiatan belajar. Model Game-Based Learning dipilih untuk menghadirkan aktivitas yang melibatkan murid dalam menyelesaikan tantangan, bekerja sama, dan mengomunikasikan hasil pemikirannya. Pelaksanaan tindakan selanjutnya dirancang secara bertahap agar perubahan pada setiap indikator dapat diamati dan dievaluasi.

Hasil Siklus I

1. Perencanaan (Planning) Siklus I

Perencanaan Siklus I disusun berdasarkan rendahnya keaktifan murid pada kondisi awal. Peneliti bersama guru kolaborator menyiapkan modul ajar Pendidikan Pancasila

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15375

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-November 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

berdasarkan Kurikulum Merdeka untuk Bab IV, "Melestarikan Budaya Bangsaku", yang dilaksanakan dalam dua pertemuan dengan alokasi waktu masing-masing 2 × 40 menit. Tindakan dirancang menggunakan model *Game-Based Learning* berbantuan permainan *Crossword Puzzle*. Perangkat yang disiapkan meliputi bahan ajar, media *Smart Board*, situs permainan, lembar kerja siswa beserta kunci jawaban, serta instrumen observasi aktivitas guru dan keaktifan murid, catatan lapangan, dokumentasi, dan asesmen formatif. Skenario pembelajaran dirancang agar murid terlibat dalam kegiatan membaca, menyelesaikan tantangan permainan, berdiskusi, bekerja sama, dan mempresentasikan hasil kerja.

2. Pelaksanaan Tindakan (Acting) Siklus I

Tindakan Siklus I dilaksanakan pada Rabu, 20 Mei 2026, dan Jumat, 29 Mei 2026, dengan alokasi waktu masing-masing 2 × 40 menit. Guru melaksanakan pembelajaran, sedangkan peneliti bersama guru kolaborator mengamati keterlaksanaan model dan keaktifan murid. Dalam kegiatan inti, murid bekerja secara berkelompok menyelesaikan *Crossword Puzzle* yang berkaitan dengan budaya, tradisi, kearifan lokal, dan upaya pelestariannya. Kegiatan tersebut melibatkan pembacaan materi, diskusi kelompok, pertukaran informasi, serta presentasi hasil. Guru memberikan arahan, bimbingan, umpan balik, dan penguatan terhadap materi yang dipelajari. Data dari kedua pertemuan selanjutnya digunakan untuk mengevaluasi pelaksanaan tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

3. Observasi (Observing) Siklus I

Evaluasi Siklus I dilakukan untuk menelaah perkembangan proses pembelajaran setelah model Game-Based Learning berbantuan Crossword Puzzle diterapkan. Pengamatan tidak hanya diarahkan pada keterlibatan murid, tetapi juga pada pelaksanaan pembelajaran dan respons murid terhadap aktivitas yang diberikan. Ketiga aspek tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan tindakan selama dua pertemuan. Rekapitulasi hasil observasi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I Pertemuan I dan Pertemuan II

No.	Aspek yang Diamati	Pertemuan I	Kategori	Pertemuan II	Kategori
1	Respons murid	56,21%	Cukup	61,21%	Baik
2	Keterlaksanaan pembelajaran	51,67%	Cukup Baik	66,67%	Cukup Baik
3	Keaktifan murid	43,96%	Rendah	57,29%	Sedang

Rekapitulasi Tabel 2 tersebut digunakan untuk mengidentifikasi perkembangan pelaksanaan tindakan sekaligus menentukan aspek yang masih memerlukan penyempurnaan. Perubahan ant arpertemuan perlu dicermati bersama catatan observasi agar evaluasi tidak hanya bertumpu pada capaian persentase, tetapi juga mempertimbangkan proses yang berlangsung di kelas. Perhatian khusus diberikan pada indikator keaktifan yang belum berkembang secara optimal, karena aspek tersebut berkaitan langsung dengan tujuan tindakan penelitian. Temuan ini kemudian menjadi bahan refleksi untuk merancang perbaikan pembelajaran pada Siklus II.

4. Refleksi (Reflecting) Siklus I

Refleksi dilakukan dengan menelaah hasil observasi, respons murid, catatan lapangan, serta wawancara dengan guru kolaborator dan murid. Secara umum, pelaksanaan *Game-Based Learning* berbantuan *Crossword Puzzle* diikuti oleh peningkatan respons, keterlaksanaan pembelajaran, dan keaktifan murid. Namun, keaktifan pada akhir Siklus I masih berada pada kategori sedang sehingga belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Hasil wawancara

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15375

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-November 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

mengungkapkan bahwa sebagian murid masih mengalami kesulitan memahami mekanisme permainan, kurang percaya diri menyampaikan pendapat, atau bergantung pada anggota kelompok yang lebih aktif. Pengelolaan waktu dan kelas juga masih perlu diperbaiki. Temuan tersebut menjadi dasar penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya.

5. Rencana Perbaikan Siklus 1

Perbaikan Siklus II difokuskan pada aspek pelaksanaan pembelajaran yang belum optimal selama Siklus I. Guru akan memberikan instruksi dan contoh permainan secara lebih jelas sebelum kegiatan dimulai, mengatur waktu setiap tahap secara lebih terarah, serta memberikan bimbingan yang lebih merata kepada setiap kelompok. Pembagian peran anggota kelompok juga akan diperjelas agar setiap murid memiliki tanggung jawab dan kesempatan berpartisipasi. Selain itu, murid yang cenderung pasif akan didorong untuk menyampaikan pendapat, menanggapi jawaban teman, dan mempresentasikan hasil diskusi. Pemantauan keaktifan tetap dilakukan melalui indikator mencatat atau menulis, membaca, berdiskusi, dan mendengarkan. Perbaikan tersebut diarahkan untuk memenuhi kriteria keberhasilan penelitian, terutama meningkatkan proporsi murid yang mencapai kategori keaktifan tinggi serta mempertahankan keterlaksanaan model dan respons murid pada kategori yang ditetapkan.

Hasil Siklus II

1. Perencanaan (*Planning*) Siklus II

Perencanaan Siklus II disusun dengan mengacu pada hasil refleksi Siklus I, terutama terkait kejelasan mekanisme permainan, pengelolaan waktu, pemerataan bimbingan, pembagian peran kelompok, dan keberanian murid dalam berpartisipasi. Guru menyiapkan penjelasan mengenai prosedur *Crossword Puzzle* yang dilengkapi contoh pengerjaan agar murid memahami alur kegiatan sebelum permainan dimulai. Pembagian tugas setiap anggota kelompok diperjelas untuk memastikan keterlibatan dalam aktivitas membaca, mencatat, mencari informasi, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil kerja. Guru juga merencanakan pemberian pertanyaan pemantik, motivasi, dan apresiasi untuk mendorong murid yang sebelumnya cenderung pasif agar lebih percaya diri menyampaikan pendapat. Selain itu, instrumen observasi tetap digunakan untuk memantau keaktifan murid berdasarkan empat indikator, yaitu mencatat, membaca, berdiskusi, dan mendengarkan. Perencanaan ini diarahkan untuk memperbaiki kendala yang muncul pada Siklus I sekaligus memastikan setiap murid memperoleh kesempatan berpartisipasi secara lebih merata.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*) Siklus II

Tindakan Siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan, yaitu pada 3 Juni 2026 dan 15 Juni 2026, dengan alokasi waktu masing-masing 2 × 40 menit. Pembelajaran menerapkan model *Game-Based Learning* berbantuan *Crossword Puzzle* pada materi Bab IV, "Melestarikan Budaya Bangsaku". Pada kegiatan pendahuluan, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan motivasi, serta menjelaskan kembali aturan dan tahapan permainan menggunakan contoh pengerjaan. Pada kegiatan inti, murid menyelesaikan teka-teki silang secara berkelompok melalui aktivitas membaca petunjuk, mencatat informasi, mencari jawaban, dan mendiskusikan kesesuaiannya dengan materi. Guru memantau proses kerja kelompok, memberikan bantuan sesuai kebutuhan, serta mengatur waktu pada setiap tahapan agar kegiatan penyelesaian permainan dan presentasi dapat berlangsung secara proporsional.

Penyempurnaan tindakan juga dilakukan melalui pembagian tanggung jawab yang lebih jelas dan pemberian kesempatan presentasi serta tanggapan kepada setiap kelompok. Murid

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15375

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-November 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

yang belum aktif didorong untuk menyampaikan jawaban atau pendapat melalui pertanyaan pemantik dan dukungan guru. Pada akhir pembelajaran, guru bersama murid melakukan refleksi untuk mengevaluasi pengalaman belajar dan kendala yang masih dihadapi. Pelaksanaan ini memberi ruang bagi murid untuk terlibat tidak hanya dalam penyelesaian permainan, tetapi juga dalam proses memahami materi, bertukar gagasan, dan mengomunikasikan hasil diskusi.

3. Observasi (Observing) Siklus II

Observasi dilakukan pada kedua pertemuan untuk menelaah perkembangan proses pembelajaran setelah perbaikan tindakan diterapkan. Pengamatan mencakup respons murid, keterlaksanaan pembelajaran, dan keaktifan murid selama mengikuti kegiatan *Game-Based Learning*. Ketiga aspek tersebut digunakan untuk menilai proses pembelajaran dari sisi penerimaan murid, pelaksanaan tahapan pembelajaran, dan keterlibatan mereka dalam aktivitas kelas. Rekapitulasi hasil pengamatan pada Siklus II disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I dan Pertemuan II

No.	Aspek yang Diamati	Pertemuan I	Kategori	Pertemuan II	Kategori
1	Respons murid	87,92%	Sangat Baik	90,33%	Sangat Baik
2	Keterlaksanaan pembelajaran	88,33%	Sangat Baik	90,00%	Sangat Baik
3	Keaktifan murid	85,63%	Tinggi	90,21%	Tinggi

Data pada Tabel 3 menjadi dasar untuk menelaah perkembangan proses pembelajaran setelah perbaikan tindakan diterapkan pada Siklus II. Perkembangan pada setiap aspek pengamatan memberikan gambaran mengenai kesesuaian antara pelaksanaan pembelajaran dan keterlibatan murid selama kegiatan berlangsung. Untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh, capaian keaktifan perlu ditinjau berdasarkan bentuk aktivitas yang dilakukan murid, bukan hanya melalui persentase keseluruhan. Oleh karena itu, pengamatan selanjutnya difokuskan pada indikator mencatat, membaca, berdiskusi, dan mendengarkan untuk melihat pemerataan keterlibatan murid selama pembelajaran berlangsung.

4. Refleksi (Reflecting) Siklus II

Refleksi pada akhir Siklus II dilakukan dengan menganalisis hasil angket respons murid, observasi keterlaksanaan pembelajaran, observasi keaktifan murid, serta hasil wawancara dengan guru dan murid. Hasil analisis menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan berdasarkan refleksi Siklus I telah memberikan peningkatan yang optimal terhadap proses pembelajaran. Respons murid meningkat dari 87,92% pada Pertemuan 1 menjadi 90,33% pada Pertemuan 2, sedangkan keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari 88,33% menjadi 90,00%, yang keduanya berada pada kategori sangat baik. Keaktifan murid juga mengalami peningkatan dari 85,63% menjadi 90,21% dan berada pada kategori tinggi, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar ≥75%. Hasil wawancara memperkuat temuan tersebut, yaitu guru menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif setelah dilakukan perbaikan berupa pemberian instruksi permainan yang lebih jelas, pembagian peran dalam kelompok, peningkatan bimbingan, serta pengelolaan waktu yang lebih terstruktur. Murid juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri, motivasi, kerja sama, dan keterlibatan dalam diskusi maupun permainan, meskipun masih ditemukan kendala kecil berupa rasa gugup dan keterbatasan waktu berpikir. Dengan demikian, hasil triangulasi menunjukkan adanya kesesuaian antara data angket, observasi, dan wawancara bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Crossword Puzzle* telah berhasil meningkatkan keaktifan murid dan

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15375

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-November 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

mencapai indikator keberhasilan penelitian. Berdasarkan hasil tersebut, tindakan penelitian dinyatakan berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Pembahasan penelitian ini berfokus pada penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan *Crossword Puzzle*, perkembangan keaktifan murid, serta perubahan kondisi pembelajaran dari pra-siklus hingga Siklus II pada kelas VIII SMP Negeri 2 Lahewa. Perkembangan keterlaksanaan pembelajaran antarsiklus perlu dipahami sebagai bagian dari proses perbaikan tindakan yang dilakukan secara bertahap, bukan sebagai bukti bahwa penggunaan permainan dengan sendirinya menghasilkan peningkatan keaktifan. Pada Siklus I, guru masih menghadapi kendala dalam menjelaskan mekanisme permainan, mengelola waktu, membagi peran kelompok, dan memastikan seluruh murid terlibat. Hasil refleksi kemudian digunakan untuk memperjelas instruksi, memberikan contoh pengerjaan, meratakan bimbingan, dan memperluas kesempatan murid untuk menyampaikan pendapat. Perubahan prosedur tersebut sejalan dengan pandangan Arifudin et al. (2022) bahwa perancangan *Game-Based Learning* memerlukan struktur permainan yang jelas agar mekanisme, tujuan, dan aktivitas permainan dapat mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, kontribusi penting pada aspek implementasi terletak pada penggunaan refleksi sebagai dasar untuk menyempurnakan rancangan dan pelaksanaan permainan sesuai dengan kebutuhan kelas.

Respons murid terhadap pembelajaran juga memperlihatkan perkembangan selama tindakan berlangsung, dari kategori cukup pada awal Siklus I hingga sangat baik pada Siklus II. Perubahan respons ini dapat dimaknai sebagai tanda bahwa format pembelajaran yang digunakan semakin dapat diterima oleh murid, terutama ketika aturan permainan lebih mudah dipahami dan setiap anggota memperoleh kesempatan berpartisipasi. Aktivitas menyelesaikan *Crossword Puzzle* menyediakan konteks bagi murid untuk membaca petunjuk, menghubungkan informasi dengan materi, mendiskusikan kemungkinan jawaban, dan memeriksa hasil bersama anggota kelompok. Pengalaman tersebut berpotensi membuat pembelajaran terasa lebih menantang dan interaktif dibandingkan kegiatan yang hanya mengandalkan penjelasan guru. Temuan ini memiliki kesesuaian dengan Rahmawati et al. (2023), yang mengkaji keterlibatan murid dalam pembelajaran sejarah berbasis permainan, serta Wirawan et al. (2022), yang membahas persepsi murid terhadap pembelajaran IPS berbasis permainan digital. Namun, penelitian ini menggunakan teka-teki silang sebagai media permainan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga kontribusinya terletak pada penerapan aktivitas permainan yang mendorong interaksi langsung antarmurid, bukan pada penggunaan permainan digital semata.

Perkembangan keaktifan murid terlihat dari perubahan kategori rendah pada awal Siklus I menjadi kategori tinggi pada Siklus II. Perubahan tersebut juga tercermin dalam aktivitas yang diamati, meliputi membaca, mencatat, berdiskusi, dan mendengarkan. Keempat indikator ini menggambarkan dimensi keterlibatan yang saling melengkapi: membaca membantu murid memahami petunjuk, mencatat mendukung pengorganisasian informasi, berdiskusi membuka ruang untuk menguji jawaban, sedangkan mendengarkan memungkinkan murid mempertimbangkan gagasan orang lain. Dalam permainan teka-teki silang, aktivitas tersebut menjadi bagian dari rangkaian penyelesaian tugas, sehingga murid memiliki alasan konkret untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Rafisya et al. (2024), yang meneliti penerapan *Game-Based Learning* untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar, serta Syarif dan Novitasari (2025), yang menerapkan model tersebut pada pembelajaran matematika sekolah dasar. Persamaannya terletak pada penggunaan permainan untuk

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15375

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-November 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

menyediakan aktivitas belajar yang menuntut partisipasi, sedangkan penelitian ini memperluas konteks penerapannya pada murid SMP dalam Pendidikan Pancasila dengan memantau beberapa indikator keaktifan sepanjang siklus tindakan.

Mekanisme peningkatan keaktifan tidak hanya berkaitan dengan daya tarik permainan, tetapi juga dengan cara guru mengatur interaksi dan kesempatan berpartisipasi. Murid yang sebelumnya cenderung pasif memerlukan instruksi yang dapat dipahami, pembagian tanggung jawab yang jelas, serta dukungan ketika menyampaikan jawaban atau pendapat. Pemberian motivasi dan penguatan oleh guru dapat membantu menciptakan suasana kelas yang memberi ruang bagi murid untuk mencoba tanpa terlalu khawatir melakukan kesalahan. Hal ini memiliki keterkaitan dengan Darsam (2023), yang membahas pemberian penguatan untuk meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran PKn, serta Murni (2021), yang mengulas upaya meningkatkan keaktifan murid selama proses pembelajaran. Penelitian Purba (2025) juga memberikan pembanding mengenai upaya mengakomodasi keterlibatan murid melalui pembelajaran berdiferensiasi pada muatan PPKn. Berbeda dari pendekatan yang menitikberatkan penguatan atau penyesuaian pembelajaran, penelitian ini memadukan dukungan guru dengan struktur permainan kelompok dan refleksi antarsiklus; perpaduan tersebut merupakan karakteristik tindakan yang dikembangkan dalam konteks kelas yang diteliti.

Perbandingan kondisi pra-siklus dan Siklus II memperlihatkan perubahan deskriptif yang cukup besar pada keaktifan murid. Rata-rata keaktifan bergerak dari 43,96% pada Siklus I Pertemuan 1 menjadi 90,21% pada Siklus II Pertemuan 2, dengan selisih 46,25 poin persentase antara kedua pengamatan tersebut. Selisih ini menggambarkan perkembangan capaian observasi selama rangkaian tindakan, tetapi tidak dapat ditafsirkan sebagai ukuran pengaruh kausal yang berdiri sendiri karena penelitian tidak menggunakan kelompok pembanding atau rancangan eksperimental. Dalam PTK, perubahan tersebut perlu dibaca bersama proses perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang berlangsung secara berulang. Utomo et al. (2024) dan Nanda (2021) dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman bahwa PTK berorientasi pada perbaikan praktik pembelajaran melalui tindakan yang dievaluasi secara sistematis. Oleh karena itu, kekuatan temuan ini bukan pada pembuktian bahwa model tersebut pasti menghasilkan perubahan serupa di semua kelas, melainkan pada dokumentasi perkembangan keaktifan yang menyertai perbaikan pembelajaran dalam konteks penelitian ini.

Temuan penelitian juga dapat dibandingkan dengan penelitian yang menggunakan pendekatan permainan dalam mata pelajaran kewarganegaraan dan Pendidikan Pancasila. Panjaitan et al. (2024) membahas penerapan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran PKn, sedangkan Syihabuddin (2024) mengkaji peningkatan partisipasi belajar melalui *Project-Based Learning* dan permainan edukatif *Wordwall* pada Pendidikan Pancasila. Sawilakmah et al. (2026) secara lebih dekat mengkaji peningkatan keaktifan murid kelas VIII melalui *Game-Based Learning* berbantuan permainan ular tangga pada Pendidikan Pancasila. Persamaan penelitian-penelitian tersebut terletak pada upaya menghadirkan aktivitas yang mendorong partisipasi murid dalam pembelajaran kewarganegaraan; perbedaannya terdapat pada bentuk permainan, strategi pembelajaran, karakteristik kelas, dan indikator yang diamati. Jika permainan ular tangga menekankan pergerakan antartahap permainan dan *Wordwall* memanfaatkan aktivitas digital, *Crossword Puzzle* menuntut murid memahami petunjuk, mengingat informasi, dan menyepakati jawaban melalui diskusi. Penelitian ini menambah bukti kontekstual tentang penggunaan teka-teki silang dalam *Game-Based Learning* pada Pendidikan Pancasila tingkat SMP, dengan perhatian khusus pada proses penyempurnaan tindakan berdasarkan temuan observasi setiap siklus.

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15375

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-November 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

Secara teoretis, temuan tersebut sejalan dengan kajian yang menempatkan rancangan permainan, motivasi, dan keterlibatan sebagai unsur penting dalam pembelajaran berbasis permainan. Arina et al. (2025) meninjau penerapan pembelajaran berbasis permainan dalam mata pelajaran IPA di SMP, sementara Zhang dan Yu (2022) membandingkan *Game-Based Learning* dan gamifikasi dalam kaitannya dengan motivasi dan hasil belajar. Ramírez Ruiz et al. (2024) juga mengulas hubungan gamifikasi dengan keterlibatan belajar melalui tinjauan sistematis. Ketiga sumber tersebut memberikan landasan umum mengenai relevansi permainan dan unsur gamifikasi dalam pembelajaran, tetapi tidak dapat dianggap identik dengan tindakan pada penelitian ini karena perbedaan pendekatan, mata pelajaran, dan karakteristik intervensi. Penelitian ini lebih spesifik menelaah pelaksanaan permainan teka-teki silang dalam siklus PTK, termasuk perubahan instruksi, pembagian peran, pengelolaan waktu, dan pemerataan bimbingan berdasarkan refleksi. Dengan demikian, kebaruan kontekstual penelitian ini terletak pada dokumentasi proses perbaikan implementasi *Game-Based Learning* berbantuan *Crossword Puzzle* dan keterkaitannya dengan perkembangan keaktifan murid, bukan pada klaim bahwa penggunaan permainan merupakan pendekatan yang sepenuhnya baru.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* berbantuan *Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai alternatif untuk menata pembelajaran Pendidikan Pancasila agar menyediakan lebih banyak kesempatan bagi murid untuk membaca, mencatat, berdiskusi, dan mendengarkan. Perkembangan keaktifan yang diamati berlangsung bersamaan dengan perbaikan prosedur pembelajaran, sehingga interpretasinya perlu mempertimbangkan keterpaduan antara desain permainan, fasilitasi guru, dan refleksi tindakan. Kontribusi praktis penelitian ini adalah menunjukkan bagaimana kendala pada satu siklus dapat dijadikan dasar untuk merancang perbaikan pada siklus berikutnya, sedangkan kontribusi empirisnya berupa dokumentasi perubahan keaktifan dalam konteks kelas yang diteliti. Hasil ini belum cukup untuk menyatakan bahwa model tersebut lebih unggul daripada seluruh model pembelajaran lain atau bahwa peningkatan yang sama pasti terjadi pada konteks berbeda. Penelitian lanjutan dapat memperluas penerapan pada kelas atau materi lain, menggunakan data jumlah murid yang mencapai kategori keaktifan tinggi, dan membandingkan bentuk permainan yang berbeda untuk memahami kondisi yang paling mendukung partisipasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui dua siklus, penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan *Crossword Puzzle* pada murid kelas VIII SMP Negeri 2 Lahewa menunjukkan peningkatan keterlaksanaan pembelajaran dan keaktifan murid setelah tindakan diterapkan dan diperbaiki secara bertahap. Keaktifan murid berkembang dari kategori rendah pada kondisi awal menjadi kategori tinggi pada Siklus II, seiring dengan semakin terarahnya pelaksanaan pembelajaran. Perubahan tersebut berlangsung bersamaan dengan perbaikan instruksi permainan, pengelolaan waktu, pembagian peran kelompok, pemerataan bimbingan, serta pemberian motivasi dan penguatan oleh guru. Refleksi pada setiap siklus menjadi bagian penting dalam proses perbaikan karena kendala yang ditemukan pada tahap sebelumnya digunakan sebagai dasar untuk menyesuaikan tindakan berikutnya. Dengan demikian, temuan penelitian memperlihatkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* dalam konteks kelas yang diteliti disertai perkembangan keaktifan murid, terutama dalam kegiatan membaca, mencatat, berdiskusi, mendengarkan, dan bekerja sama selama pembelajaran, tanpa menyimpulkan bahwa perubahan tersebut semata-mata disebabkan oleh penggunaan permainan.

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15375

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-November 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

Berdasarkan temuan tersebut, guru disarankan menerapkan *Game-Based Learning* dengan memilih permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, dan karakteristik murid serta melakukan refleksi untuk memperbaiki pelaksanaannya. Sekolah dapat mendukung upaya tersebut melalui penyediaan sarana pembelajaran dan pengembangan kompetensi guru secara berkelanjutan. Peneliti selanjutnya disarankan menguji penerapan model ini pada konteks kelas, jenjang, atau mata pelajaran yang berbeda serta mengkaji proses keterlibatan murid menggunakan indikator dan sumber data yang lebih beragam. Pengembangan penelitian perlu tetap mempertimbangkan karakteristik desain yang digunakan agar kesimpulan mengenai perubahan keaktifan sesuai dengan bukti yang diperoleh.

DAFTAR PUSTAKA

Arifudin, D., Suliswaningsih, S., Pramesti, D., & Heryanti, L. (2022). Implementasi Game Design Document pada perancangan game-based learning. CogITo Smart Journal, 8(2), 385–397. https://doi.org/10.31154/cogito.v8i2.431.385-397

Arina, N. P., Hanimatussyaadah, V., Bahiroh, S. N., & Fadilah, R. E. (2025). Analisis penerapan pembelajaran berbasis game dalam mata pelajaran IPA di SMP: Literature review. EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA, 7(1), 500–509. https://doi.org/10.29100/.v7i1.5999

Bangsawan, A. (2025). Penerapan model pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) pada jam terakhir untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Jurnal MediaTIK, 14–16. https://doi.org/10.59562/mediatik.vi.5956

Darsam, D. (2023). Pengaruh pemberian penguatan sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas VI SDN 1 Seponti Jaya pada pembelajaran PKn. ARMADA: Jurnal Penelitian Multidisiplin, 1(6), 439–447. https://doi.org/10.55681/armada.v1i6.583

Decristan, J., Jansen, N. C., & Fauth, B. (2023). Student participation in whole-class discourse: Individual conditions and consequences for student learning in primary and secondary school. Learning and Instruction, 86, Article 101748. https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2023.101748

Hanifah, H., Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. (2025). A systematic review of gamification-based learning resources in civic education: Enhancing student engagement and civic competence. Jurnal Profesi Pendidikan, 4(1). https://doi.org/10.22460/jpp.v4i1.27520

Leitão, R., Maguire, M., Turner, S., & Guimarães, L. (2022). A systematic evaluation of game elements effects on students' motivation. Education and Information Technologies, 27, 1081–1103. https://doi.org/10.1007/s10639-021-10651-8

Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: A meta-analysis and systematic review. Educational Technology Research and Development, 72, 765–796. https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7

Murni, N. F. (2021). Upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series, 5(1). https://doi.org/10.20961/seeds.v5i1.56736

Nanda, I. (2021). Penelitian tindakan kelas untuk guru inspiratif. Indra Nanda.

Panjaitan, D., Sihombing, H., Sinaga, H., Sitanggang, S., & Haloho, R. (2024). Penerapan metode pembelajaran game-based learning (GBL) dalam pembelajaraan PKn pada siswa kelas V. JURNAL RECTUM: Tinjauan Yuridis Penanganan Tindak Pidana, 4(2), 11–18. https://www.jurnal.universitasdarmaagung.ac.id/jurnalrectum/article/view/5321

Purba, R. (2025). Pembelajaran berdiferensiasi upaya meningkatkan keaktifan siswa pada

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15375

muatan PPKn lambang sila Pancasila kelas 1 SDN 064974 Kec. Medan Tembung. INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, dan Kebudayaan, 11(2), 317–328. https://doi.org/10.55148/inovatif.v11i2.1185

Rafisya, A. R., Utomo, P., & Fajaryati, N. (2024). Penerapan game-based learning untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar kelas X TKJ SMK Negeri 1 Pundong. Journal of Information Technology and Education (JITED), 2(2), 68–79. https://doi.org/10.21831/jited.v2i2.738

Rahmawati, V., Umamah, N., Sumardi, & Marjono. (2023). The effect of the game-based learning model on student engagement in history learning. Paramita: Historical Studies Journal, 33(1). https://doi.org/10.15294/paramita.v33i1.37748

Ramírez Ruiz, J. J., Vargas Sanchez, A. D., & Boude Figueredo, O. R. (2024). Impact of gamification on school engagement: A systematic review. Frontiers in Education, 9, Article 1466926. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1466926

Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in students' motivation in high school and higher education: A systematic review. Heliyon, 9(8), Article e19033. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033

Sawilakmah, A., Sumardi, L., & Humamurrizqi, H. (2026). Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII melalui model pembelajaran game-based learning (GBL) berbantuan games ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD-SMP Satu Atap 4 Gunung Sari. Jurnal Manajemen Pendidikan, 11(3), 6233–6243. https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/jmp/article/view/3036

Surtiyem, S., Nurhayati, L., & Yulia, Y. (2026). Using crossword puzzle to increase students' vocabulary mastery in junior high school. Journal of Science and Education (JSE), 6(2), 1528–1539. https://doi.org/10.58905/jse.v6i2.766

Susatyo, S. A., Rusmawan, & Dianing Kurniastuti. (2023). Peningkatan keaktifan belajar dan hasil belajar PPKn melalui model pembelajaran problem-based learning pada siswa kelas 3 SD Negeri Gedongtengen. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(4), 405–414. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1526

Syihabuddin, M. F. (2024). Peningkatan partisipasi belajar dalam Pendidikan Pancasila melalui PjBL dan game edukatif Wordwall di SMPN 1 Batu. Jurnal Pendidikan Profesi Guru, 5(3), 84–92. https://doi.org/10.22219/jppg.v5i3.27481

Syarif, N. Q., & Novitasari, N. (2025). Penerapan model game-based learning (GBL) untuk meningkatkan keaktifan belajar mata pelajaran matematika peserta didik kelas V di UPT SD Negeri 43 Pinrang. Indonesian Journal on Education (IJoEd), 2(2), 177–186. https://doi.org/10.70437/ijoed.v2i2.252

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia, 1(4), 1–19. https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821

Wirawan, G., Abdulkarim, A., Komalasari, K., & Wiyanarti, E. (2022). Exploring students' perceptions of mobile game-based social studies learning model. Yupa: Historical Studies Journal, 6(2), 181–187. https://doi.org/10.30872/yupa.v6i2.3379

Zhang, Q., & Yu, Z. (2022). Meta-analysis on investigating and comparing the effects on learning achievement and motivation for gamification and game-based learning. Education Research International, 2022, Article 1519880. https://doi.org/10.1155/2022/1519880

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15375