Publish by: Universitas Muhammadiyah Bengkulu
https://jurnal.umb.ac.id/index.php/jupank/index
ISSN-ONLINE: 2774-9975
ISSN-OFLINE: 2775-3018
Vol. 6, No. 2, Oktober 2026 | Hal 314-323 |
Indexed by Sinta-5, Google Scholar, etc.

JUPANK **Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan**

PENERAPAN METODE GAME-BASED LEARNING MELALUI PERMAINAN "PANCASILA TRUTH OR DARE" UNTUK MENINGKATKAN PENGAMALAN NILAI-NILAI PANCASILA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI

Ernawati[1], Silma Maula Ismaini[2], Setianing Sri Rejeki Nurazizah[3], Fakhry Izza Firdaus[4], Rana Gustian Nugraha[5]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
Jl. Mayor Abdurahman No.211, Kotakaler, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat 45322
Email: ernawati24@upi.edu, silma20@upi.edu, setianing10@upi.edu, fakhry09@upi.edu, ranaagustian@upi.edu

Abstract

This research was motivated by the gap between cognitive knowledge and the practice of Pancasila values among sixth-grade students at MIM Gunung Geulis. Students were able to memorize the principles of Pancasila, yet had not consistently internalized them in their daily behavior. This study aimed to describe the implementation of the *Game-Based Learning* (GBL) method through the "Pancasila Truth or Dare" card game and to analyze the improvement in students' ability to practice Pancasila values. A Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis and McTaggart model was employed across two cycles, involving 15 sixth-grade students in the second semester. Data were collected through three instruments: an attitude observation sheet, student worksheets (LKPD), and a multiple-choice evaluation test. Final scores were calculated using a weighted formula comprising initial assessment (20%), process assessment (30%), and final assessment (50%). Results demonstrated a significant increase in classical learning completeness, from 38% in the pre-cycle to 69% in Cycle I, and reaching 94% in Cycle II, surpassing the established success indicator of ≥80%. These findings confirm that the GBL approach through the "Pancasila Truth or Dare" card game is effective not only in improving cognitive learning outcomes, but also in fostering the internalization of Pancasila values in the affective and psychomotor domains.

Keywords: ***game-based learning, pancasila truth or dare, pancasila values practice, classroom action research, elementary school.***

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesenjangan antara pengetahuan kognitif dan pengamalan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik kelas VI MIM Gunung Geulis. Siswa telah mampu menghafal butir-butir sila Pancasila beserta maknanya, namun belum menginternalisasikannya secara konsisten dalam perilaku sehari-hari. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan penerapan metode *Game-Based Learning* (GBL) melalui media permainan kartu "Pancasila Truth or Dare" serta menganalisis peningkatan kemampuan pengamalan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek 15 peserta didik kelas VI Semester II. Data dikumpulkan melalui tiga instrumen, yaitu lembar observasi sikap, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan tes evaluasi berupa soal pilihan ganda. Nilai akhir dihitung berdasarkan pembobotan asesmen awal (20%), asesmen proses (30%), dan asesmen akhir (50%). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan klasikal yang signifikan, dari pra-siklus sebesar 38% meningkat menjadi 69% pada Siklus I, dan mencapai 94% pada Siklus II, melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar ≥80%. Temuan ini membuktikan bahwa pendekatan GBL melalui permainan kartu "Pancasila Truth or Dare" efektif tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mendorong internalisasi nilai-nilai Pancasila pada ranah afektif dan psikomotorik peserta didik.

Kata Kunci: ***game-based learning, pancasila truth or dare, pengamalan nilai pancasila, penelitian tindakan kelas, sekolah dasar.***

PENDAHULUAN

Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa memuat nilai-nilai luhur yang wajib dihayati dan di amalkan oleh seluruh warga negara, termasuk generasi muda. Dalam kerangka kurikulum Merdeka, mata pelajaran Pendidikan pancasila mengemban tanggung jawab besar dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila yang tidak hanya memahami nilai secara konseptual tetapi juga mampu mewujudkannya dalam sikap dan perilaku sehari-hari (kemendikbudristek, 2022). Internalisasi filsaafat Pancasila melalui Profil Pelajar Pancasila pada kurikulum Merdeka menjadi strategi transformatif agar nilai-nilai kebangsaan tidak sekedar dipahami secara konseptual tetapi terejawantahkan dalam perilaku nyata peserta didik (Utami & Prabowo, 2023). Dengan demikian keberhasilan pendidikan Pacasila tidak diukur dari seberapa banyak siswa menghafal melainkan dari seberapa dalam mereka menghayati dan mengamalkan nilainya.

Namun permasalahan mendasar yang lazim dijumpai di lapangan adalah kesenjangan antara pemahaman kognitif dan perilaku nyata peserta didik. Internalisasi nilai-nilai Pancasila menghadapi tantanga nyata, dimana siswa mampu memahami konsep secara teoritis namun belum secara konsisten mewujudkannya dalam tindakan (Ramadhani, Kasdriyanto, & Hattarina, 2024). Kondisi ini serupa dialami peserta didik kelas VI MIM Gunung Geulis: siswa telah hafal sila-sila Pancasila beserta simbol dan maknanya, namun perilaaku gotong royong, tolong-menolong, dan musyawarah belum menbjadi kebiasaan yang melekat dalam keseharian mereka. Fenomena ini menunjukan bahwa pendekatan pembelajaran yang selama ini diterapkan masih bersifat hafalan dan teoritis, sehingga tidak mampu menjangkau aspek afektif dan psikomotorik peserta secara optimal.

Pendidikan karakter sejatinya harus melibatkan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu agar nilai yang dipelajari benar-benar menjadi kebiasaan yang terus-menerus dilakukan peserta didik (Lusiana, 2022). Hal ini dipertegas oleh temuan bahwa implemetasi pendidikan karakter di Indonesia masih menghadapi tantangan berupa keterbatasan inovasi kurikulum, kurangnya kompetensi guru dalam merancang pembelajaran yang menyentuh ranah afektif, serta minimnya pemanfaatan media kreatif sebagai alat pembelajaran (Jannah dkk., 2024). Oleh karna itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif agar siswa tidak hanya "tahu" tetapi benar-benar "merasakan" dan "melakukan" nilai-nilai pancasila.

Pendekatan Game-Based Learning (GBL) hadir sebagai alternatif yang relevan dan menjajikan. Simulasi dan permainan dalam pembelajaran terbukti mampu menciptalkan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif, sekaligus mendorong terbentuknya karakter seperti kerja sama, kemandirian, tanggung jawab, dan berpikir kritis dalam pendidikan Pancasila (jasmin, Salsabila, & Tjandra, 2025). Karakteristik ini sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran nilai, karna nilai tidak dapat sepenuhnya "diajarkan" melainkan harus

"dialami". Secara empiris, penerapan metode GBL pada mata pelajaran Pendidikan pancasila menunjukan peningkatan hasil belajar yang signifikan secara bertahap antarsiklus, sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Rusydi, 2024). Lebih lanjut, metode GBL berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Pancasila secara signifikan dalam kerangka Penelitian Tindakan Kelas (Waldi dkk., 2025). Penelitian ini mengimplementasikan GBL melalui media permainan kartu "Pancasila Truth or Dare" yang dirancang khusus untuk mendorong peserta didik mempraktikan nilai-nilai Pancasila secara langsung dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan: 1). Mendeskripsikan penerapan metode GBL melalui permainan kartu "Pancasila Truth or Dare" dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VI MIM Gunung Geulis; dan 2). Menganalisis peningkatan kemampuan pengamalan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik kelas VI MIM Gunung Geulis mealalui kerangka Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Internalisasi nilai-nilai Pancasila melalui pembelajaran di sekolah tidak dapat dipisahkan dari praktik pembiasaan dalam kehidupan nyata peserta didik (Rijal dkk., 2025) dan penelitian ini hadir sebagai upaya konkret mewujudkan hal tersebut melalui inovasi media pembelajaran yang partisipatif dan kontekstual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksakan dalam dua siklus. Model PTK Kemmis dan McTaggart dipilih karena strukturnya yang sederhana sehingga mudah dipaami dan diterapkan oleh peneliti, serta sesuai untuk menangani permasalahan pembelajaran yang memerlukan penyelesaian bertahap melalui siklus tindakan ang sistematis (jurnal JSIT, 2023) setiap siklus terdiri atas empat tahap yang saling berkaitan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi.

Subjek penelitian adalah 15 peserta didik kelas VI MIM Gunung Geulis Semester II pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari, dengan alokasi waktu 2x 35 menit per pertemuan. Penetapan subjek ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan kesenjangan antara pengetahuan kognitif dan pengalaman nilai Pancasila peserta dididk.

Prosedur Penelitian

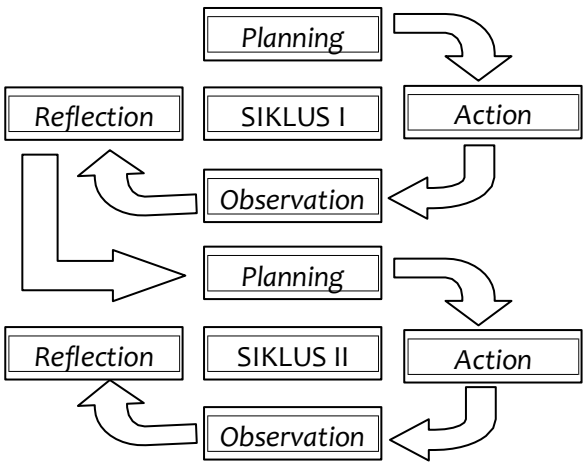
Tahap pertama adalah *Perencanaan*, meliputi penyusunan Rencana Pembelajarn Mrndalam (RPM) dengan pendekatan GBL-*Direct Instruction*, perencanaan kartu "Pencasila Truth or Dare" menggunakan aplikasi Canva, serta penyiapan vidio animasi dan komik digital "Petualangan Adi Belajar pancasila" sebagai media pendukung. Pada tahap ini pula seluruh instrumen penilaia disusun sebelum pelaksanaan.

Tahap kedua adalah *Pelaksanaan*. Pembelajaran berlangsung dalam tiga fase: pendahuluan (10 menit), inti (50 menit), dan penutup (10 menit). Fase inti mencakup

penayangan vidio animasi untuk membangun motivasi belajar, membaca komil digital secara kelompok untuk memperdalam pemahaman konseptual, dan permainan kartu "Pancasila Truth or Dare" sebagai puncak aktivitas GBL. Penerapan game edukatif terbukti dapat meningkatkan pemahaman nilai karakter pada siswa sekolah dasar karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipasif (Irawan, A, dkk., 2023). Melalui permainan ini, siswa secara langsung mensimulasikan dan mendiskusikan pengamalan nilai-nilai pancasila dalam situasi kehidupan nyata.

Tahap ketiga adalah *Observasi*, yakni pengamatan sistematis terhadap keaktifan dan kemampuan siswa dalam mempraktikan nilai-nilai Pancasila selama pembelajaran berlangsung.

Tahap keempat adalah *Refleksi,* yaitu analisis menyeluruh terhadap data hasil siklus untuk mengidentifikasi kekurangan dan perancang perbaikan pada siklus berikutnya. Melalui siklus PTK yang sistematis, guru dapat mengidentifikasi masalah spesifik dalam prakti pembelajaran dan merumuskan tindakan yang tepat (Siregar, I., dkk., 2024).



Gambar 1. Skema Rancangan Kegiatan Pembelajaran

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan tiga instrumen yang saling melengkapi. Pertanma, *Lembar Observasi Sikap* yang mencakup tiga aspek utama sesuai Profil Pelajar Pancasila; beriman dan bertakwa, benilai kritis, dan mandiri. Penilaian sikap merupakan elemen krusial dalam evaluasi pendidikan yang bertujuan memberikan gambaran mengenai karakter dan perilaku siswa, dan hendaknya dilakssnakan secara terintegrasi dengan proses pembelajaran.

Kedua, *Lembar Penilaian Ketermpilan* yang meliputi pelaksanaan simulasi Dare, ketepatan menjawab Truth, Partisipasi, penyampaian pendapat, dan kerapian LKPD. LKPD berbasis GBL yang dikembangkan menggunakan Canva terbukti meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa secara signifikan, serta mendapatkan respons tinggi dari peserta didik dalam hal ketertarikan dan motivasi belajar (Pratama, D. 2025). LKPD terdiri dari tiga bagian: Bagian A (Diskusi Makna Pancasila), Bagian B (Analisis Kasus), dan Penilaian Dari Kelompok. Ketiga, *Lembar Soal Evaluasi* berua 10 butir soal pilihan ganda untuk mengukur capaian kognitif peserta didik pada akhir setiap siklus.

Teknik Analisis Data dan Keabsahan Data

Analisis dataa menggunakan pendekatan gabungan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Kombinasi kedua pendekatan ini memungkinkan penelititi tidak hanya melihat angka peningkatan hasil belajar, tetapi juga memperoleh gambaran mendalam tentang proses dan pengalaman belajar siswa antarsiklus (Hidayat, R, 2023). Nilai

akhir pesrta didik dihitung menggunakan formula pembobotan berikut:

Nilai Akhir = (Asesmen Awal × 20%) + (Asesmen Proses × 30%) + (Asesmen Akhir × 50%)

Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber yang memadukan dat dari observasi sikap, pengerjaan LKPD, dan tes evalusi, serta triangulasi metode dengan membandingkan hasil dari instrumen yang berbeda. Trangulasi digunakan untuk memastikan validitas data melalui pengumpulan dan analisis dari berbagai perspektif, sehingga temuan penelitian memiliki kredibilitas yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Indikator keberhasilan ditetapkan apabila ≥80% peserta didik mencapai nilai akhir ≥75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal pra-siklus menunjukan bahwa meskipun 100% peserta didik mampu menyebutkan kelima sila Pancasila beserta simbolnya melalui asesmen diagnostik, hanya sebagian kecil yang bisa memberikan contoh penerapan nyata dari pengalaman pribadi, seperti, gotong royong dalam membersihkan kelas. Observasi perilaku harian mengonfirmasi kesenjangan ini, di mana nilai musyawarah, tolong-menolong, dan gotong royong belum menjadi spontan peserta didik memerlukan pengingat guru sehingga ketuntasan kelas hanya 38% mencerminkan kurangnya internalisasi nilai.

Pada pembelajaran siklus I dimulai dengan ice breaking dan pertanyaan pemantik seperti "Siapa tadi pagi sudah disiplin merapikan tempat tidur sendiri?" untuk menghubungkan pengetahuan hafalan dengan praktik sehari-hari. Kegiatan inti mencakup penayangan video animasi tentang sila-sila, pembacaan komik digital per kelompok, serta permainan Truth or Dare dalam lingkaran, dengan kartu Truth berisi pertanyaan hafalan sila dan Dare berisi tantangan seperti peragakan tolong-menolong strategi ini meningkatkan partisipasi meski beberapa peserta didik masih ragu dan dinamika belum merata.

Berdasarkan refleksi siklus I, penyesuaian dilakukan berupa rotasi kelompok untuk pemerataan keterlibatan, penguatan scaffolding guru bagi peserta didik kesulitan seperti bimbingan langkah demi langkah pada tantangan Dare, serta pengembangan rubrik penilaian khusus untuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Hasilnya, seluruh peserta didik menunjukan keberanian dan ketepatan dalam merespons kartu, dengan ketuntasan meningkaat signifikan rekapitulasi disajikan pada Tabel 1 dan tabel 2, mirip pola PTL pada pembelajaran PPKn menggunakan media serupa.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Pre-Test dan Pos- Test

No	Nama Siswa	Pre-Test	Post-Test 1	Post-Test 2	N-Gain (%)	Kategori
1	AS	80	90	100	100.0%	Tinggi
2	ARZ	100	100	100	0%	Tetap
3	WNA	80	100	100	100.0%	Tinggi
4	WW	80	100	100	100.0%	Tinggi
5	CA	80	90	100	100.0%	Tinggi
6	KK	80	100	100	100.0%	Tinggi
7	ZM	80	90	100	100.0%	Tinggi
8	AI	80	100	100	100.0%	Tinggi
9	EM	80	100	100	100.0%	Tinggi
10	MF	80	100	100	100.0%	Tinggi
11	DSA	80	100	100	100.0%	Tinggi
12	SAN	80	100	100	100.0%	Tinggi
13	N	60	70	90	75.0%	Tinggi
14	ZAH	100	100	100	0%	Tetap
15	ZZA	80	100	100	100.0%	Tinggi
Rata-rata Kelas		**81,3**	**96**	**99,3**	**98.1%**	**Tinggi**

Berdasarkan rekapitulasi nilai pre-test dan post-test yang telah dilaksanakan dalam dua

siklus, diperoleh data peningkatan hasil belajar peserta didik sebagaimana disajikan pada Tabel di atas. Rata-rata nilai pre-test kelas sebelum penerapan metode Game-Based Learning (GBL) adalah 81,3, kemudian meningkat menjadi 96,0 pada Post-Test Ke-1 (Siklus I) dan mencapai 99,3 pada Post-Test Ke-2 (Siklus II). Peningkatan ini menunjukkan adanya perbaikan yang konsisten dan signifikan pada setiap siklus pembelajaran.

Untuk mengukur efektivitas peningkatan secara lebih akurat, digunakan rumus *Normalized Gain* (N-Gain), yaitu perbandingan antara selisih nilai post-test dan pre-test dengan selisih nilai maksimal dan pre-test. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa 13 dari 15 peserta didik memperoleh N-Gain dengan kategori Tinggi (≥ 70%), sementara 2 peserta didik lainnya (ARZ dan ZAH) tidak dihitung peningkatannya karena telah memperoleh nilai sempurna (100) sejak pre-test. Tidak ada satu pun peserta didik yang berada pada kategori Sedang maupun Rendah.

Rata-rata N-gain kelas secara keseluruhan mencapai 98,1%, yang tergolong dalam kategori Tinggi. Peserta didik dengan nilai awal terendah (N = 60) pun berhasil mencapai N-Gain sebesar 75% membuktikan bahwa metode GBL efektif tidak hanya bagi peserta didik berkemampuan tinggi, tetapi juga bagi mereka yang membutuhkan lebih banyak dukungan. Capaian ini melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yakni ≥ 80% peserta didik mencapai nilai akhir ≥ 75. Hasil ini mengkonfirmasi bahwa penerapan permainan "Pancasila Truth or Dare" melalui pendekatan Game-Based Learning mampu mendorong peningkatan pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila secara nyata dan terukur pada seluruh peserta didik kelas VI MIM Gunung Geulis.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penilaian Per Siklus

Aspek Penilaian	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Asesmen Awal (Diagnostik)	-	68	82
Asesmen Proses – Sikap	55	72	87
Asesmen Proses – Keterampilan	52	70	88
Asesmen Akhir (Pengetahuan)	60	74	91
Nilai Akhir Rata-rata Kelas	56	73	89
Persentase Ketuntasan (%)	38%	69%	94%
Rata-rata N-Gain Kelas	-	-	**98,1% (Tinggi)**

Berdasarkan Tabel 2, terjadi peningkatan yang konsisten pada seluruh aspek penilaian dari pra-siklus hingga Siklus II. Pada aspek asesmen awal (diagnostik), nilai rata-rata kelas meningkat dari 68 pada Siklus I menjadi 82 pada Siklus II, mencerminkan penguatan pemahaman awal peserta didik terhadap materi nilai-nilai Pancasila setelah mendapatkan pengalaman belajar pada siklus sebelumnya.

Aspek asesmen proses yang meliputi sikap dan keterampilan juga menunjukkan perkembangan yang signifikan. Nilai rata-rata sikap meningkat dari 55 (pra-siklus) menjadi 72 (Siklus I) dan 87 (Siklus II), sedangkan nilai keterampilan meningkat dari 52 menjadi 70 dan kemudian 88. Peningkatan pada aspek keterampilan yang paling tajam mengindikasikan bahwa permainan "Pancasila Truth or Dare" berhasil mendorong peserta didik untuk secara aktif mempraktikkan nilai-nilai Pancasila, bukan sekadar memahaminya secara kognitif.

Pada aspek asesmen akhir (pengetahuan), rata-rata kelas meningkat dari 60 (pra-siklus) menjadi 74 (Siklus I) dan 91 (Siklus II). Peningkatan ini berdampak langsung pada nilai akhir rata- rata kelas yang naik dari 56 pada pra-

siklus menjadi 73 pada Siklus I dan mencapai 89 pada Siklus II. Seiring dengan itu, persentase ketuntasan kelas meningkat secara bertahap dari 38% (pra-siklus) menjadi 69% (Siklus I) dan 94% (Siklus II), melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar ≥ 80%. Sebagai ukuran efektivitas peningkatan secara keseluruhan, rata-rata N-Gain kelas mencapai 98,1% yang termasuk dalam kategori Tinggi (≥ 70%).

Tabel 3. Hasil Penilaian RPP/Modul Ajar Siklus I dan Siklus II

No	Aspek Penilaian RPP	Siklus I	Siklus II
1	Rumusan Tujuan Pembelajaran	4	4
2	Penjabaran Indikator Pencapaian Kompetensi	4	4
3	Materi Pembelajaran	4	4
4	Langkah-langkah Pembelajaran (Skenario)	4	4
5	Media Pembelajaran	4	4
6	Evaluasi	4	4
Jumlah Skala Nilai		**24/24**	**24/24**
Nilai RPP		**100**	**100**

Tabel 3 menunjukkan bahwa kualitas perencanaan pembelajaran yang dituangkan dalam RPP/Modul Ajar memperoleh nilai sempurna 100 pada kedua siklus. Hal ini mencerminkan bahwa seluruh komponen perencanaan—mulai dari rumusan tujuan, penjabaran indikator, materi, skenario pembelajaran, media, hingga evaluasi—telah dirancang secara komprehensif dan memenuhi standar penilaian. Capaian ini konsisten dari siklus I ke siklus II, menunjukkan bahwa guru mampu mempertahankan kualitas perencanaan yang tinggi. Kualitas RPP yang baik merupakan fondasi penting keberhasilan pembelajaran, sebagaimana ditegaskan bahwa perencanaan pembelajaran yang matang berpengaruh signifikan terhadap efektivitas pelaksanaan dan pencapaian tujuan pembelajaran (Mulyasa, 2023).

Tabel 4. Hasil Penilaian Penampilan Mengajar Siklus I dan Siklus II

No	Aspek Penilaian Mengajar	Siklus I	Siklus II
1	Pendahuluan (Kemampuan Membuka Pelajaran)	3	4
2	Kegiatan Inti – Penguasaan Materi Pelajaran	4	4
3	Penerapan Strategi Pembelajaran yang Mendidik	3	4
4	Pemanfaatan Sumber Belajar dalam Pembelajaran	4	4
5	Penutupan	4	4
Jumlah Skala Nilai		**22/24**	**24/24**
Nilai RPP		**96,6**	**100**

Data pada Tabel 2 memperlihatkan peningkatan yang bermakna pada penampilan mengajar dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, nilai penampilan mengajar mencapai 91,6 dengan dua aspek yang masih berada pada skala 3, yakni aspek Pendahuluan dan Penerapan Strategi Pembelajaran yang Mendidik. Pada siklus II, seluruh aspek naik ke skala 4 sehingga menghasilkan nilai sempurna 100. Peningkatan ini menunjukkan bahwa refleksi antarsiklus berjalan efektif dalam mendorong perbaikan kualitas pelaksanaan pembelajaran secara nyata.

Peningkatan pada aspek Pendahuluan dari siklus I ke siklus II menggambarkan kemampuan guru yang semakin baik dalam membangun motivasi dan kesiapan belajar siswa sejak awal pembelajaran. Sementara itu, peningkatan pada aspek Penerapan Strategi Pembelajaran yang Mendidik mencerminkan penguasaan yang lebih matang terhadap implementasi pendekatan GBL-*Direct Instruction* di kelas, termasuk pengelolaan permainan kartu "Pancasila Truth or Dare" yang lebih terstruktur dan kondusif. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa kemampuan guru dalam mengelola strategi pembelajaran berbasis permainan berkembang secara progresif seiring pengalaman

dan refleksi yang dilakukan antarsiklus (Rusydi, 2024).

Konsistensi nilai 4 pada aspek Penguasaan Materi, Pemanfaatan Media, dan Penutupan di kedua siklus menunjukkan bahwa guru telah memiliki kompetensi yang kuat dalam ketiga aspek tersebut sejak awal penelitian. Penggunaan media berbasis Canva, video animasi, dan komik digital "Petualangan Adi Belajar Pancasila" dinilai oleh Guru Pamong sebagai pesan pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan melibatkan peserta didik secara aktif. Hasil ini selaras dengan temuan bahwa pemanfaatan media digital kreatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa secara signifikan (Irawan, Sutrisno, & Latifah, 2023).

Secara keseluruhan, data rekapitulasi pada Tabel 3 dan 4 mempertegas bahwa implementasi GBL melalui permainan kartu "Pancasila Truth or Dare" tidak hanya berdampak pada hasil belajar peserta didik, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas mengajar guru itu sendiri. Proses PTK yang bersiklus terbukti menjadi mekanisme refleksi yang efektif. Sejalan dengan itu, penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara sistematis dan reflektif mampu mendorong peningkatan kompetensi pedagogis guru secara berkelanjutan, karena setiap siklus memberikan umpan balik nyata yang dapat langsung diterapkan pada praktik mengajar berikutnya (Iskandar & Rasmitadila, 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik dua kesimpulan utama. Pertama, penerapan metode *Game-Based Learning* (GBL) melalui media permainan kartu "Pancasila Truth or Dare" di kelas VI MIM Gunung Geulis terlaksana dengan baik dan mengalami peningkatan kualitas dari siklus I ke siklus II. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai penampilan mengajar guru dari 91,6 pada siklus I menjadi 100 pada siklus II, sementara nilai RPP/Modul Ajar mempertahankan skor sempurna 100 pada kedua siklus. Pelaksanaan pembelajaran melalui tiga fase—penayangan video animasi, pembacaan komik digital, dan permainan kartu Truth or Dare—terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

Kedua, penerapan metode GBL melalui permainan kartu "Pancasila Truth or Dare" terbukti secara signifikan meningkatkan kemampuan pengamalan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik kelas VI MIM Gunung Geulis. Ketuntasan klasikal meningkat secara konsisten dari pra-siklus sebesar 38%, Siklus I sebesar 69%, hingga Siklus II mencapai 94%, melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar ≥80%. Peningkatan ini tidak hanya terjadi pada ranah kognitif, tetapi juga pada ranah afektif dan psikomotorik, yang tercermin dari meningkatnya sikap gotong royong, tanggung jawab, dan kemampuan bermusyawarah peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, metode GBL melalui permainan kartu "Pancasila Truth or Dare" dapat direkomendasikan sebagai alternatif pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya untuk materi yang menuntut internalisasi nilai pada jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Fauzi, A. (2022). Implementasi kurikulum merdeka di sekolah penggerak. *Jurnal Pahlawan| Vol, 18*(2), 20-30. Fauzi, A. (2022). Implementasi kurikulum merdeka di sekolah penggerak. *Jurnal Pahlawan| Vol, 18*(2), 20-30.

Jasmin, F., Salsabila, L., & Tjandra, W. (2025). Simulation and Game-Based Learning sebagai strategi pembentukan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*.

Lusiana. (2022). Pendidikan karakter pada siswa melalui pembelajaran IPS di sekolah dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*.

Ramadhani, M. I., Kasdriyanto, D. Y., & Hattarina, S. (2024). Internalisasi nilai Pancasila dalam pembelajaran PKN untuk membangun karakter siswa kelas VI SD Namira Kraksaan. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 4298–4300.

Rijal, M. S., Bakhtiar, M. A., Laili, I., & Damayanti, A. M. (2025). Internalisasi nilai demokrasi Pancasila melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 10(4), 2819–2835.

Rusydi. (2024). Penerapan metode Game Based Learning (GBL) dengan media GimKit untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*.

Utami, A., & Prabowo, M. (2023). Internalisasi filsafat Pancasila melalui Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Paris Langkis*.

Waldi, dkk. (2025). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban dengan metode GBL. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2).

Ayu, N. K., Astawan, I. G., & Paramita, M. V. A. (2022). Instrumen penilaian rofil Pelajar Pancasila aspek akhlak mulia dan kreativitas di sekolah dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4).

Irawan, A., Sutrisno, H., & Latifah, S. (2023). Penerapan game edukatif untuk meningkatkan pemahaman nilai karakter pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 88–100.

Aini, R. N. (n.d.). *Pengembangan Kartu Pertanyaan Truth Or Dare Pada Materi*. J-Innovative.

Hidayat, A. (2024). *Penerapan Scaffolding dalam Mata Pelajaran*. Jurnal Pendidikan Dasar UNPAS.

Santoso, B. (2025). *Menerapkan Nilai Gotong Royong dan Musyawarah Sejak Dini*. Mentari Groups.

Pratama, D. (2025). *Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila*. Repository UNJ.

Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *7*(1), 220-235.

Irawan, A., Sutrisno, H., & Latifah, S. (2023). Penerapan game edukatif untuk meningkatkan pemahaman nilai karakter pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 88–100.

Iskandar, N. M., & Rasmitadila. (2024). Peningkatan kualitas pembelajaran melalui evaluasi yang efektif: Tinjauan terhadap praktik dan metode evaluasi. *Karimah Tauhid*, 3.

Mulyasa, E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

Rusydi. (2024). Penerapan metode Game Based Learning (GBL) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*.

Wijaya, S. (2024). *Pengembangan Media Kartu TOD Materi Gotong Royong*. Jurnal Sindoro Cendikia Pendidikan.

Zebua, I. W. S., & Astuti, S. (2024). *Pengembangan instrumen penilaian sikap untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD*. Jurnal Basicedu, 8(5).

Putri, M. A. (2025). *Penggunaan instrumen dan teknik evaluasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (Juperan), 4(2).

Siregar, I., Khairunnisa, S., Nurfadilah, A., & Mawahda, A. (2024). *Pentingnya analisis data penelitian tindakan kelas*. Jurnal Misbah, 10.

Hidayat, R. (2023). *Strategi analisis data dalam penelitian tindakan kelas*. Jurnal Pengabdian Masyarakat (JPM IAID), 1(2).

Wigena, N. R., Alghifari, M. D., Kamilah, N. R., Nurhalimah, H., & Nugraha, R. G. (2022). Pengaruh era society 5.0 terhadap nilai-nilai pancasila yang menjadi tantangan masyarakat INDONESIA. *Jurnal Kewarganegaraan*, *6*(1), 1982-1986.