JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN
Homepage : https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/jmp
Email : jmp@stkip-pessel.ac.id

p-ISSN : 2548-4826 ; e-ISSN : 2548-4834
Vol. 11, No. 5, October 2026
Page 11568-11581
© Author
Jurnal Manajemen Pendidikan

PENERAPAN MODEL *GAMES BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA CONGKASILA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Ayu Dwi Maula[1], Yuni Ratnasari[2], Lisa Noorwahyuni[3], Dona Oktaviani Fevironika[4]
[1,2]Universitas Muria Kudus, Indonesia
[3,4] SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus, Indonesia

Email: ayudwimaulaa@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.34125/jmp.v11i5.3643

Sections Info

Article history:
Submitted: 9 August 2026
Final Revised: 28 August 2026
Accepted: 26 September 2026
Published: 30 October 2026

Keywords:
Game Congklak
Pancasila Education

ABSTRACT

Low learning interest can be a significant obstacle to achieving optimal learning outcomes. Based on initial observations in Class V Sakura at SD Muhammadiyah Birrul Walidain, most students demonstrated a lack of interest in Pancasila Education lessons. This study aims to enhance students' learning interest, improve their learning activities, and increase teacher teaching skills through the application of the Games Based Learning model assisted by Congkasila media. This research employed Classroom Action Research (CAR) using a mixed qualitative and quantitative approach conducted across two cycles. The subjects of this study were 26 students from Class V Sakura. Data collection techniques included observation, interviews, and questionnaires, which were then analyzed using quantitative and qualitative descriptive analysis. The results indicated that implementing the Games Based Learning model with Congkasila media increased the average percentage of student learning interest from 74% (moderate) in Cycle I to 81% (very high) in Cycle II. Student learning activities improved from 72% (good) to 90% (very good), while teacher teaching skills increased from 86% (very good) to 94% (very good). Thus, the Games Based Learning model assisted by Congkasila media is effective in boosting student learning interest, learning activities, and teacher teaching skills.

ABSTRAK

Minat belajar yang rendah dapat menjadi kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Berdasarkan hasil observasi di kelas V Sakura SD Muhammadiyah Birrul Walidain diketahui bahwa sebagian besar siswa menunjukkan minat yang kurang dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan aktivitas belajar siswa, serta meningkatkan keterampilan mengajar guru melalui penerapan model Games Based Learning berbantuan media Congkasila di kelas V Sakura SD Muhammadiyah Birrul Walidain. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas V Sakura. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Games Based Learning berbantuan media Congkasila meningkatkan rata-rata persentase minat belajar siswa dari 74%(cukup) pada siklus I menjadi 81% (sangat tinggi) pada siklus II. Aktivitas belajar siswa meningkat dari 72% (baik) menjadi 90% (sangat baik), sedangkan keterampilan mengajar guru meningkat dari 86% (sangat baik) menjadi 94% (sangat baik). Dengan demikian, model Games Based Learning berbantuan media Congkasila efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, aktivitas belajar, serta keterampilan mengajar guru.

Kata kunci: *Games Based Learning, Congkasila, Minat Belajar*

PENDAHULUAN

Peranan seorang guru dalam proses belajar mengajar mencakup banyak unsur, seperti mengajar, mengorganisasikan kelas, memantau aktivitas siswa, membimbing siswa yang mempunyai masalah, dan memotivasi. Oleh karena itu, efektivitas proses pembelajaran berada di pundak guru, dengan kata lain guru merupakan faktor yang menentukan berhasil tidaknya proses pembelajaran (Agustin et al., 2021). Terdapat salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa sekolah dasar yaitu Pendidikan Pancasila (Rahmalia et al., 2025). Pendidikan Pancasila adalah pendidikan ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban kewarganegaraan, cinta tanah air, serta berjiwa nasional Indonesia (Akhyar & Dewi, 2022).

Urgensi penguatan Pendidikan Pancasila semakin nyata di tengah tantangan mutu pembelajaran nasional. Berdasarkan laporan dari *Programe for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022, Pendidikan di Indonesia mendapat skor 359 (membaca), 366 (matematika), dan 383 (sains), jauh di bawah rata-rata negara OECD yang masing-masing sebesar 476, 472, dan 485 (Alfaruqi & Nurwahidah, 2025). Permasalahan ini tidak sekadar berimplikasi pada daya saing akademik, melainkan juga memengaruhi kemampuan generasi muda dalam mencerna informasi serta memecahkan masalah secara bijak di era global. Dalam konteks ini, Pendidikan Pancasila di sekolah dasar berperan penting dalam menanamkan dan mempertahankan ideologi bangsa sejak dini (Sutisna et al., 2022).

Namun, muatan materi yang sarat nilai dan konsep abstrak sering membuat mata pelajaran ini dianggap membosankan bagi siswa sekolah dasar (Mangalik & Apriliayana, 2024). Persoalan tingkat minat belajar perlu mendapatkan perhatian serius, sebab minat merupakan salah satu faktor psikologis yang secara langsung memengaruhi motivasi dan hasil belajar. Yuliawan et al. (2023) menyatakan salah satu tolak ukur pencapaian pembelajaran di sekolah dengan mengetahui minat siswa mengikuti pembelajaran. Minat ditunjukkan dengan keadaan atau kondisi dari individu yang mempunyai rasa suka terhadap sesuatu yang diminatinya tanpa adanya tekanan atau paksaan dari pihak lain (Sihite & Situmorang, 2024). Banyak siswa yang menunjukkan kurangnya antusiasme atau motivasi terhadap pembelajaran, yang mengakibatkan berkurangnya rasa kepuasan atau kenikmatan dari pelajaran mereka. Pentingnya mengenalkan anak pada pelajaran Pendidikan Pancasila sejak dini agar dapat menumbuhkan minat dan semangat belajarnya. Hal ini dapat dicapai melalui proses pengkondisian yang bertahap. Hal ini mengharuskan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif dan menarik, memastikan bahwa siswa tetap tertarik dan termotivasi selama belajar. Kehadiran guru yang profesional dan lingkungan yang kondusif sangat menentukan tujuan tersebut. Penting untuk diingat bahwa minat bukanlah sesuatu yang bersifat bawaan, melainkan dapat berubah (Nugroho et al., 2024).

Kondisi objektif di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan dengan kriteria ideal tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 18 Juli 2026 di kelas V Sakura SD Muhammadiyah Birrul Walidain, diperoleh informasi bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah. Dalam pandangan siswa, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dianggap kurang menarik, tidak membawa kesan mendalam, dan tidak menyenangkan seolah bukan materi yang perlu dipelajari secara serius. Kondisi ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan belum disertai penggunaan media pembelajaran, sehingga membuat keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran masih terbatas. Untuk memperkuat temuan tersebut, angket minat belajar diberikan kepada siswa kelas V Sakura yang berjumlah 26 orang. Hasil angket menunjukkan bahwa tingkat minat belajar siswa berada pada persentase 66%, dengan rincian 3 siswa berada pada kategori rendah, 18 siswa pada kategori cukup, dan 5 siswa pada kategori

sangat tinggi. Data tersebut diperkuat oleh hasil ulangan harian siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 65, dengan hanya 9 dari 26 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah, yaitu 80. Hal ini disebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran serta tidak berani mengungkapkan pendapat saat guru memberikan pertanyaan, sehingga perlu adanya perubahan dalam proses pembelajaran agar minat siswa dapat meningkat. Kesenjangan antara kondisi awal tersebut dan capaian yang diharapkan dirangkum pada Tabel 1, di mana capaian minat belajar sebesar 66% masih berada di bawah kriteria ketuntasan klasikal minat belajar yang ditetapkan sebesar 75% (Kaharu, 2021).

Tabel 1. Data Awal Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sakura SD Muhammadiyah Birrul Walidain

Aspek yang Diamati	Kondisi Awal (Prasiklus)	Kriteria	Kesenjangan
Rata-rata minat belajar siswa (angket)	66% (cukup)	≥ 75%	9 poin persentase di bawah kriteria
Nilai rata-rata ulangan harian Pendidikan Pancasila	65	KKTP 80	15 poin di bawah KKTP
Siswa yang mencapai KKTP	9 dari 26 siswa (34,6%)	Nilai ≥ 80	17 siswa (65,4%) belum tuntas

Sumber: Data Peneliti (2026)

Upaya mengatasi permasalahan tersebut ditempuh melalui penerapan model dan media pembelajaran yang tepat supaya menambah antusias siswa saat proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Fatmasari et al. (2025), penggunaan model dan media yang tepat menjadi kombinasi unik yang mampu menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Hal ini didasari oleh karakteristik siswa yang cenderung lebih menyukai pembelajaran secara aktif, karena siswa lebih mudah memahami materi melalui kegiatan praktik dan interaksi langsung dibanding hanya mendengarkan penjelasan guru. Salah satu model pembelajaran yang relevan adalah *Games Based Learning*, yaitu pendekatan pembelajaran yang secara terstruktur mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam proses belajar mengajar guna menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna bagi siswa (Palupi & Suaedi, 2025). Dalam model ini, peran guru bergeser menjadi fasilitator yang merancang dan memandu aktivitas permainan yang selaras dengan tujuan pembelajaran. Teori perkembangan kognitif Piaget dalam Anggrian & Saefurahman (2025) menegaskan bahwa anak usia sekolah dasar belajar paling efektif melalui aktivitas konkret dan interaksi langsung dengan lingkungannya, yang menjadikan permainan sebagai wahana belajar paling sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa. Dengan demikian, penerapan model *Games Based Learning* dinilai sangat tepat untuk menciptakan suasana kelas yang interaktif sekaligus mengatasi permasalahan pembelajaran yang dihadapi.

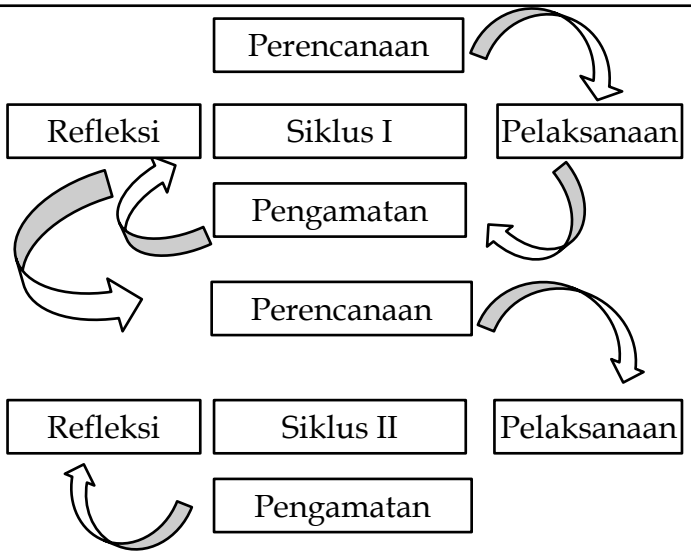
Selain penggunaan model pembelajaran, media pembelajaran juga penting dalam melaksanakan proses pembelajaran. Aini et al. (2024) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan komponen yang tidak terpisahkan dan penting dalam sistem pembelajaran. Namun, fenomena di sekolah menunjukkan bahwa guru belum menggunakan media yang inovatif, sehingga pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi tidak menarik. Padahal, siswa sekolah dasar berada pada fase di mana aktivitas bermain masih menjadi bagian integral dari proses belajar serta tumbuh kembang mereka. Melalui permainan, siswa dapat belajar secara

alami tanpa merasa terpaksa, karena proses belajar berlangsung dalam suasana yang dekat dengan dunia mereka (Towe, 2026). Temuan serupa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan berpengaruh positif terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa (Maliani et al., 2025). Berangkat dari kondisi tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran Congkasila (Congklak Kartu Pancasila) sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang inovatif dan menyenangkan. Media ini dirancang secara sistematis dengan mengintegrasikan unsur permainan tradisional ke dalam materi Pendidikan Pancasila. Proses pembuatannya diawali dengan menyiapkan komponen utama berupa papan dan biji congklak. Selanjutnya, dikembangkan kartu-kartu tantangan yang memuat butir-butir soal materi Pendidikan Pancasila. Butir soal tersebut diklasifikasikan secara saksama berdasarkan tingkat kesukarannya melalui penandaan warna, yaitu biru untuk tingkat mudah, hijau untuk tingkat sedang, dan merah untuk tingkat sulit. Dengan mekanisme tersebut, permainan Congkasila dirancang untuk memadukan unsur gerak, kerja sama, dan berpikir kritis secara bersamaan dalam satu aktivitas yang menyenangkan sekaligus penuh tantangan bagi siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Na'im & Utaminingsih (2025) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* menunjukkan peningkatan minat belajar siswa yang signifikan di kalangan siswa kelas V di SDN 1 Bakalan Krapyak, dengan peningkatan nilai rata-rata dari 72,50 pada siklus I menjadi 81,65 pada siklus II. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Gunadi & Wahyana (2024) menyatakan bahwa penerapan *Games Based Learning* yang dibantu dengan media permainan berburu ubur-ubur menunjukkan hasil positif pada siswa kelas II SDN Blotongan 02 Salatiga, dengan nilai rata-rata yang meningkat dari 59 pada prasiklus menjadi 68 pada siklus I, dan mencapai 89 pada siklus II. Dapat diartikan bahwa penerapan model *Games Based Learning* dengan memasukkan unsur media pembelajaran merupakan strategi efektif dalam proses pembelajaran. Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa menggunakan model *Games Based Learning* berbantuan media Congkasila di kelas V Sakura SD Muhammadiyah Birrul Walidain.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut David Hopkins dalam Ananda (2021), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh pelaku pendidikan dalam situasi pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dalam praktik pendidikan. Penelitian dilaksanakan selama dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Rancangan penelitian ini mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart dalam Nanda et al. (2021), yang mengandalkan sistem spiral refleksi diri yang berawal pada *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observing* (pengamatan), dan *reflecting* (refleksi). Hasil refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah Birrul Walidain pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Subjek dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V Sakura SD Muhammadiyah Birrul Walidain yang berjumlah 26 siswa, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pemilihan subjek ini didasarkan pada kondisi kelas yang menunjukkan perlunya peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, observasi, dan wawancara. Angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa berdasarkan indikator menurut Slameto (dalam Karisma et al., 2022), yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa. Selanjutnya, observasi diterapkan untuk mengamati aktivitas belajar siswa dan keterampilan mengajar guru. Indikator aktivitas belajar siswa mengacu pada Paul B. Diedrich (dalam Ulum, 2022) mencakup kegiatan mendengarkan, kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan motorik, kegiatan mental, dan kegiatan emosional. Sementara itu, keterampilan mengajar guru dinilai berdasarkan indikator menurut Shoffa (2017), yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, keterampilan menjelaskan, bertanya, membimbing diskusi kelompok, mengadakan variasi, memberikan penguatan dan pengelolaan kelas, serta menutup pembelajaran. Sebagai pelengkap, teknik wawancara dilakukan untuk memperoleh data pendukung terkait pelaksanaan proses pembelajaran secara mendalam.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase peningkatan minat belajar siswa, sedangkan analisis kualitatif dilakukan terhadap hasil observasi dan wawancara terkait aktivitas belajar siswa serta keterampilan mengajar guru. Hasil pada setiap siklus dibandingkan untuk mengetahui perkembangan setelah penerapan model *Games Based Learning* berbantuan media Congkasila. Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan peningkatan minat belajar siswa, aktivitas belajar siswa, dan keterampilan mengajar guru. Tindakan penelitian ini dinyatakan berhasil apabila memenuhi kriteria ketuntasan klasikal, yaitu minat belajar siswa mencapai sekurang-kurangnya 75% (Kaharu, 2021), aktivitas belajar siswa mencapai sekurang-kurangnya 70% (Gustina, 2023), dan keterampilan mengajar guru mencapai sekurang-kurangnya 75% (Ayumi et al., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan yang terdiri atas dua siklus, peneliti terlebih dahulu melakukan tahap prasiklus untuk mengetahui kondisi awal siswa di kelas V

Sakura. Tahap ini dilakukan melalui penyebaran angket. Angket ini diisi sendiri oleh siswa tanpa pengaruh dari orang lain. Berdasarkan hasil pengisian angket tersebut, diperoleh hasil rekapitulasi minat belajar siswa pada tahap prasiklus sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Angket Prasiklus Minat Belajar Siswa Kelas V Sakura SD Muhammadiyah Birrul Walidain

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Rendah	0	0%
Rendah	3	11,5%
Cukup	18	69,2%
Sangat Tinggi	5	19,2%
Persentase Tertinggi		84%
Persentase Terendah		48%

Sumber: Data Peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 1, data menunjukkan bahwa tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat rendah (0%), sedangkan sebanyak 3 siswa (11,5%) berada pada kategori rendah. Sebagian besar siswa, yaitu 18 siswa (69,2%), berada pada kategori cukup, dan sisanya sebanyak 5 siswa (19,2%) berada pada kategori sangat tinggi. Adapun persentase tertinggi yang diperoleh siswa adalah sebesar 84%, sedangkan persentase terendah sebesar 48%, yang menunjukkan bahwa kemampuan minat belajar siswa kelas V Sakura masih beragam dan belum merata.

Tabel 3. Hasil Analisis Angket Prasiklus Minat Belajar Siswa Kelas V Sakura SD Muhammadiyah Birrul Walidain

Indikator Minat Belajar	Total	
	Skor	Persentase
Perasaan Senang	338	65%
Keterlibatan Siswa	335	64%
Ketertarikan	344	66%
Perhatian Siswa	359	69%
Rata-rata Persentase		66%
Kategori		Cukup

Sumber: Data Peneliti (2026)

Kondisi awal minat belajar siswa pada tahap prasiklus juga dikaji berdasarkan empat indikator minat belajar, sebagaimana disajikan pada Tabel 2. Hasil analisis menunjukkan bahwa indikator perhatian siswa memperoleh persentase tertinggi, yaitu sebesar 69%, sedangkan indikator keterlibatan siswa memperoleh persentase terendah, yaitu sebesar 64%. Secara keseluruhan, rata-rata persentase dari keempat indikator tersebut adalah 66%, yang berada pada kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa dari 26 siswa kelas V Sakura, minat belajar siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila belum sepenuhnya optimal, khususnya pada aspek keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga diperlukan intervensi melalui penerapan model dan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif pada siklus tindakan berikutnya.

Tabel 4. Hasil Analisis Angket Minat Belajar Siswa Siklus I dan II

Kategori	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Rendah	0	0%	0	0%

Rendah	0	0%	0	0%
Cukup	11	42,3%	7	26,9%
Sangat Tinggi	15	57,7%	19	73,1%
Persentase Tertinggi	88%		98%	
Persentase Terendah	58%		61%	

Sumber: Data Peneliti (2026)

Tabel diatas menunjukkan bahwa setelah dilaksanakan penenilitian pada siklus I dan II dengan model *Games Based Learning* berbantuan media Congkasila, diperoleh peningkatan minat belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I, tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat rendah maupun rendah, sementara sebanyak 11 siswa (42,3%) berada pada kategori cukup dan 15 siswa (57,7%) telah mencapai kategori sangat tinggi, dengan persentase tertinggi sebesar 88% dan persentase terendah sebesar 58%. Pada Siklus II, terjadi peningkatan lebih lanjut, ditandai dengan berkurangnya jumlah siswa pada kategori cukup menjadi 7 siswa (26,9%) dan bertambahnya jumlah siswa pada kategori sangat tinggi menjadi 19 siswa (73,1%), dengan persentase tertinggi sebesar 98% dan persentase terendah 61%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Games Based Learning* berbantuan media Congkasila secara konsisten mendorong pergeseran minat belajar siswa dari kategori cukup menuju kategori sangat tinggi,

Tabel 5. Hasil Analisis Indikator Minat Belajar Siswa Siklus I dan II

Indikator Minat Belajar	**Siklus I**		**Siklus II**	
	Skor	**Persentase**	**Skor**	**Persentase**
Perasaan Senang	391	75%	416	80%
Keterlibatan Siswa	378	73%	424	82%
Ketertarikan	401	77%	423	81%
Perhatian Siswa	379	73%	420	81%
Rata-rata Persentase	74%		81%	
Kategori	Cukup		Sangat Tinggi	

Sumber: Data Peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 4, terjadi peningkatan pada seluruh indikator minat belajar dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, indikator ketertarikan memperoleh persentase tertinggi (77%), sedangkan keterlibatan siswa dan perhatian siswa menjadi yang terendah (73%). Pada Siklus II, indikator keterlibatan siswa mengalami peningkatan signifikan menjadi persentase tertinggi (82%), sementara perasaan senang menjadi yang terendah (80%). Secara keseluruhan, rata-rata persentase meningkat dari 74% (kategori cukup) pada Siklus I menjadi 81% (kategori sangat tinggi) pada Siklus II.

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan II

Indikator	**Siklus I**			**Siklus II**		
	Pert I	**Pert 2**	**Pert 3**	**Pert 1**	**Pert 2**	**Pert 3**
Kegiatan Mendengarkan	6	6	7	7	7	8
Kegiatan Visual	2	3	3	3	3	4
Kegiatan Lisan	6	7	7	9	10	11
Kegiatan Motorik	7	7	7	8	8	8
Kegiatan Mental	6	5	7	7	7	7
Kegiatan Emosional	5	6	6	7	7	8
Persentase	67%	71%	77%	85%	88%	96%
Rata-rata Persentase	72%			90%		
Kategori	Baik			Sangat Baik		

Sumber: Data Peneliti (2026)

Hasil observasi terhadap aktivitas belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Hasil observasi ini diperoleh pada saat proses pembelajaran pada siklus I dan II. Berdasarkan data dalam tabel, pada siklus I, rata-rata persentase aktivitas belajar siswa mencapai 72%, yang dikategorikan sebagai Baik. Selanjutnya, pada siklus II, terjadi peningkatan sebesar 18%, sehingga mencapai 90%, yang masuk dalam kategori Sangat Baik. Peningkatan ini mencerminkan perbaikan dalam strategi pengajaran, efektivitas dalam mengelola kelas, serta keberhasilan dalam menerapkan model *Games Based Learning* berbantuan media Congkasila secara lebih optimal.

Tabel 7. Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I dan II

Indikator	Siklus I			Siklus II		
	Pert I	**Pert 2**	**Pert 3**	**Pert 1**	**Pert 2**	**Pert 3**
Kegiatan Pendahuluan	13	14	15	15	15	15
Keterampilan Menjelaskan	10	9	9	11	11	11
Keterampilan Bertanya	11	11	11	11	12	12
Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok	10	10	10	11	11	11
Keterampilan Mengadakan Variasi	8	8	8	8	8	8
Keterampilan Memberikan Penguatan dan Pengelolaan Kelas	10	11	11	11	11	12
Keterampilan Menutup Pembelajaran	6	6	6	7	7	7
Persentase	85%	86%	88%	74%	75%	76%
Rata-rata Persentase	86%			94%		
Kategori	Sangat Baik			Sangat Baik		

Sumber: Data Peneliti (2026)

Hasil observasi terhadap keterampilan mengajar guru menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Hasil observasi ini diperoleh pada saat proses pembelajaran pada siklus I dan II. Tabel 6 menunjukan bahwa hasil observasi keterampilan mengajar guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, keterampilan mengajar guru mencapai 86% dengan kategori Sangat Baik. Pada siklus II, terjadi peningkatan sebesar 8%, sehingga mencapai 94%, yang tetap berada dalam kategori Sangat Baik. Peningkatan ini menunjukkan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran dan pengelolaan kelas oleh guru.

Pembahasan

Minat belajar merupakan kondisi psikologis siswa yang menunjukkan rasa suka terhadap suatu aktivitas belajar tanpa adanya tekanan atau paksaan dari pihak lain (Sihite & Situmorang, 2024). Kondisi awal siswa kelas V Sakura pada tahap prasiklus menunjukkan rata-rata minat belajar sebesar 66% dengan kategori cukup, jauh di bawah kriteria ketuntasan klasikal minat belajar yang ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu sekurang-kurangnya 75% (Kaharu, 2021). Indikator keterlibatan siswa menjadi capaian terendah pada tahap ini sebesar 64%, sejalan dengan hasil ulangan harian yang menunjukkan hanya 9 dari 26 siswa yang mencapai KKTP yang ditetapkan sekolah. Rendahnya capaian tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional serta belum digunakannya media pembelajaran yang inovatif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini sejalan dengan temuan Islam et al. (2024) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran yang kurang sesuai berpotensi menurunkan motivasi belajar siswa serta memengaruhi prestasi akademiknya secara keseluruhan.

Penerapan model *Games Based Learning* berbantuan media Congkasila menunjukkan peningkatan minat belajar siswa secara bertahap. Pada siklus I, rata-rata persentase minat belajar meningkat menjadi 74% (kategori cukup), namun capaian ini masih berada tepat di bawah kriteria ketuntasan klasikal sebesar 75% yang ditetapkan dalam penelitian ini (Kaharu, 2021), sehingga tindakan perlu dilanjutkan pada siklus II. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, rata-rata persentase minat belajar berhasil meningkat menjadi 81% dengan kategori sangat tinggi, yang berarti telah melampaui kriteria ketuntasan klasikal yang disyaratkan. Pencapaian ini juga tampak dari pergeseran jumlah siswa antarkategori, yaitu berkurangnya siswa pada kategori cukup dari 11 siswa (42,3%) menjadi 7 siswa (26,9%), serta bertambahnya siswa pada kategori sangat tinggi dari 15 siswa (57,7%) menjadi 19 siswa (73,1%). Hasil ini sejalan dengan temuan Minisa et al. (2025) dan Widiana (2022) yang menyatakan bahwa penerapan *Games Based Learning* secara konsisten mampu meningkatkan minat dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar dibandingkan metode konvensional. Temuan serupa dilaporkan pada penerapan model pembelajaran berbasis permainan tradisional yang meningkatkan skor minat belajar siswa sekolah dasar secara signifikan (Fitrianingsih et al., 2026).

Berdasarkan hasil analisis indikator, seluruh indikator minat belajar mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Indikator keterlibatan siswa, yang pada siklus I menjadi salah satu capaian terendah (73%), justru mengalami peningkatan paling signifikan menjadi capaian tertinggi pada siklus II (82%). Peningkatan ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam permainan congklak yang dipadukan dengan kartu tantangan bertingkat mampu mendorong siswa untuk tidak lagi menjadi penerima informasi secara pasif. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman konkret dan interaksi dengan lingkungannya (Bustomi et al., 2024). Melalui unsur permainan tradisional yang dipadukan dengan materi Pendidikan Pancasila, siswa memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan bermakna, sehingga nilai-nilai Pancasila tidak hanya dipelajari secara teoretis, tetapi juga dihayati melalui aktivitas bermain yang mengandung nilai kejujuran, kerja sama, dan sikap sportif sebagaimana terkandung dalam filosofi permainan congklak (Ansya et al., 2025). Temuan ini juga memperkuat pandangan Yuningsih & Agustin (2024) bahwa permainan tradisional berperan penting dalam menumbuhkan dimensi-dimensi Profil Pelajar Pancasila, seperti gotong royong, mandiri, dan bernalar kritis, melalui pengalaman bermain yang alami bagi anak.

Peningkatan minat belajar tersebut turut berdampak pada aktivitas belajar siswa. Pada siklus I, rata-rata persentase aktivitas belajar siswa telah mencapai 72% (kategori baik), yang berarti sejak awal tindakan sudah melampaui kriteria ketuntasan klasikal aktivitas belajar sebesar 70% yang ditetapkan dalam penelitian ini (Gustina, 2023). Capaian ini kembali meningkat signifikan pada siklus II menjadi 90% (kategori sangat baik), jauh melampaui ambang ketuntasan klasikal yang disyaratkan. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek kegiatan lisan, yang naik dari rata-rata skor 6 menjadi 11 pada pertemuan ketiga siklus II, menandakan bahwa siswa semakin berani mengungkapkan pendapat dan menjawab tantangan soal dalam permainan Congkasila. Kondisi ini dapat dijelaskan melalui teori *flow* yang dikemukakan Csikszentmihalyi, yang menyatakan bahwa keterlibatan mendalam dalam aktivitas yang menantang namun tetap sesuai dengan kemampuan siswa dapat menciptakan pengalaman belajar yang optimal (Suharta & Budayana, 2026). Tingkat kesukaran soal pada kartu Congkasila yang dibedakan berdasarkan warna (biru, hijau, merah) memungkinkan siswa memperoleh tantangan yang proporsional dengan kemampuannya, sehingga mendorong konsentrasi dan keterlibatan penuh selama permainan berlangsung. Hal serupa

ditemukan Sukirman et al. (2023) pada penggunaan media permainan tradisional engklek, yang terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini juga relevan dengan pernyataan Annisa et al. (2022) bahwa media pembelajaran berbasis permainan secara umum berdampak positif terhadap efektivitas proses dan hasil belajar siswa. Penggunaan media kartu fisik berbasis permainan yang dilengkapi kompetisi antarkelompok juga terbukti meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila (Kartika & Sakdiyah, 2026).

Sejalan dengan peningkatan aktivitas belajar siswa, keterampilan mengajar guru turut mengalami peningkatan dari 86% (kategori sangat baik) pada siklus I menjadi 94% (kategori sangat baik) pada Siklus II. Capaian pada Siklus I ini pun telah melampaui kriteria ketuntasan klasikal keterampilan mengajar guru sebesar 75% yang ditetapkan dalam penelitian ini (Ayumi et al., 2025), dan terus meningkat secara konsisten hingga siklus II. Peningkatan ini tidak terlepas dari pergeseran peran guru dari sumber utama informasi menjadi fasilitator yang merancang dan memandu aktivitas permainan Congkasila agar selaras dengan tujuan pembelajaran. Guru dituntut mampu mengelola kelas secara efektif selama permainan berlangsung, termasuk menjaga fokus seluruh siswa yang bermain secara berkelompok. Hal ini relevan dengan prinsip manajemen kelas yang dikemukakan Kounin, kesadaran penuh guru terhadap seluruh kejadian di kelas, serta kemampuan melibatkan seluruh siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga tidak ada siswa yang merasa diabaikan (Restiana et al., 2026). Semakin baik guru menguasai prinsip-prinsip tersebut, semakin kondusif pula suasana kelas yang tercipta, sehingga turut mendukung peningkatan minat dan aktivitas belajar siswa secara keseluruhan.

Keberhasilan media Congkasila dalam menumbuhkan minat belajar juga tidak terlepas dari muatan nilai budaya yang melekat pada permainan congklak sebagai kearifan lokal. Cahyani et al. (2023) menegaskan bahwa permainan tradisional mengandung nilai-nilai karakter, seperti kejujuran, kedisiplinan, dan kerja sama, yang dapat tertanam secara alami pada diri siswa melalui aktivitas bermain. Hal serupa juga dikemukakan Yusup et al. (2023) bahwa permainan tradisional daerah, termasuk congklak, dapat diimplementasikan sebagai sarana pembelajaran yang efektif bagi siswa sekolah dasar karena dekat dengan budaya dan keseharian mereka. Dengan demikian, integrasi congklak ke dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berfungsi meningkatkan minat belajar semata, tetapi juga menjadi sarana pelestarian budaya sekaligus penguatan karakter Pancasila siswa sekolah dasar.

Secara keseluruhan, ketiga indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu minat belajar (≥75%), aktivitas belajar (≥70%), dan keterampilan mengajar guru (≥75%), telah tercapai pada akhir siklus II dengan capaian berturut-turut sebesar 81%, 90%, dan 94%. Terpenuhinya seluruh kriteria ketuntasan klasikal tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk menghentikan tindakan pada siklus II dan menyatakan bahwa penerapan model *Games Based Learning* berbantuan media Congkasila efektif dalam mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa kelas V Sakura pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan pada ketiga aspek tersebut juga menunjukkan hubungan yang saling menguatkan satu sama lain, minat belajar yang tumbuh melalui pengalaman bermain yang menyenangkan mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, sementara keterampilan guru dalam mengelola aktivitas permainan turut menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi tumbuhnya minat tersebut. Temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penerapan *Games Based Learning* berbantuan media permainan, baik berbasis digital maupun tradisional, secara konsisten mampu meningkatkan minat dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar (Minisa et al., 2025). Hasil

serupa dilaporkan pada penerapan model pembelajaran berbasis permainan kartu di kelas V yang meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Husna & Hariyani, 2026).

KESIMPULAN

Penerapan model *Games Based Learning* berbantuan media Congkasila terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V Sakura SD Muhammadiyah Birrul Walidain, yang ditunjukkan melalui peningkatan skor angket minat belajar dari 74% pada siklus I menjadi 81% pada siklus II, serta peningkatan aktivitas belajar siswa dari 72% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II dan keterampilan mengajar guru dari 86% pada siklus I menjadi 94% pada siklus II. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menegaskan bahwa siswa sekolah dasar belajar paling efektif melalui aktivitas konkret dan interaksi langsung. Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi pendidik untuk memanfaatkan media atau stimulus tambahan agar siswa lebih tertarik dan dapat lebih mudah diarahkan dalam proses pembelajaran seperti Congkasila, sebagai alternatif strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan subjek yang terbatas pada satu kelas di satu sekolah, sehingga hasil belum tentu dapat digeneralisasikan pada konteks kelas atau sekolah lain. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas model *Games Based Learning* berbantuan media Congkasila pada subjek yang lebih luas serta jenjang kelas dan materi yang berbeda.

REFERENSI

Agustin, L. L., Fakhriyah, F., & Pratiwi, I. A. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Pada Materi Siklus Air Kelas V Di SDN 2 Sengonbugel. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, *1*(3), 167–177. https://doi.org/10.51574/jrip.v1i3.85

Aini, A. N., Masfuah, S., & Fakhriyah, F. (2024). Pengembangan Media Jejak Petualangan Sains (JPS) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(1), 719–728. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971

Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, *6*(1), 1541–1546. https://doi.org/https://doi.org/10.31316/jk.v6i1.2772

Alfaruqi, A. Z., & Nurwahidah. (2025). Refleksi Skor PISA Indonesia dan Hasil Asesmen Kompetensi Guru Madrasah 2024 : Tantangan Peningkatan Kompetensi Guru. *Jurnal Pendidikan IPS*, *15*(1), 11–19. https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpi.v15i1.2559

Ananda, R. (2021). Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidkan*, *1*(1), 1–8. https://doi.org/https://edukatif.org/index.php/edukatif/indeks

Anggrian, M., & Saefurahman, I. M. (2025). Teori perkembangan kognitif piaget dan implementasinya dalam pembelajaran di PAUD. *RECQA : Research Early Childhood Qurrota A'yun*, *2*(1), 1–11.

Annisa, N. A., Rusdiyani, I., & Nulhakim, L. (2022). Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, *11*(1), 201–213. https://doi.org/https://doi.org/10.34005/Akademika.v11i01.1939

Ansya, Y. A., Salsabilla, T., & Mailani, E. (2025). Peran Permainan Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Sekolah Dasar. *JRPMS (Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah)*, *9*(1), 1–9. https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jrpms.091.01

Ayumi, M. D., Ningsih, W. S., & Sari, C. K. (2025). Pentingnya Keterampilan Dasar Mengajar Dalam Mencapai Pembelajaraan Berkualitas : Literature Review. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, *23*(1), 58–64.

Bustomi, Sukardi, I., & Astuti, M. (2024). Pemikiran Konstruktivisme Dalam Teori Pendidikan Kognitif Jean Piaget dan Lev Vygotsky. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *7*(4), 16376–16383. https://doi.org/http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp

Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Putri, S. R., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, *2*(3), 183–194. https://doi.org/https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.796

Fatmasari, D., Ratnasari, Y., & Zuliana, E. (2025). Efektivitas Model PBL Berbantuan Media STEM Lidi pada Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Negeri Pasucen 02. *Social, Humanities, and Educational Studies*, *8*(2), 295–304. https://doi.org/https://dx.doi.org/10.20961/shes.v8i2.105296

Fitrianingsih, R., Adiansha, A. A., & Haris. (2026). Pengaruh Game Based Learning Berbantuan MPA'A NCIMI Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas II SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(03), 370–380. https://doi.org/https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/60449/34397/214215

Gunadi, R. R., & Wahyana, A. (2024). Penerapan Metode Permainan Berburu Ubur-Ubur Untuk Meningkatkan Minat Peserta Didik Dalam Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN Blotongan 02, Salatiga. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *10*(4), 223–238.

Gustina, E. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Picture and Picture Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas IX 3 Di SMPN 1 Pariaman. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, *3*(2), 168–175. https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.4214

Husna, H., & Hariyani, Y. (2026). Pengaruh Model Game Based Learning Berbasis Card Game Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila di UPTD SDN Tengket 2 Arosbaya. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(03), 379–384. https://doi.org/https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/62547/34547

Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, & Adnin, I. (2024). Pengaruh model pembelajaran game based learning terhadap motivasi belajar peserta didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, *3*(2024), 619–628. https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640

Kaharu, F. (2021). Penerapan Metode Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *7*(2), 507–522.

Karisma, E. T., Setiawan, D., & Oktavianti, I. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kelas IV SDN Jleper 01. *Jurnal Prasasti Ilmu*, *2*(3), 121–126.

Kartika, R. B., & Sakdiyah, S. H. (2026). Analisis Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Pendekatan Game Based Learning Berbantuan Media Kartu Pasangan Pada Siswa Kelas VII-7 SMPN 23 Malang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(03), 362–371. https://doi.org/https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/62287/35420

Maliani, Y., Suastika, I. N., & Dantes, N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis

Permainan Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, *15*(1), 50–61. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpepi.v15i1.4808

Mangalik, A. D., & Apriliayana, N. P. (2024). Pemahaman Mengenai Hak dan Kewajiban pada Mata Pelajaran PKN Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa Sekolah Dasar di Kota Tarakan. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, *6*(1), 1–8. https://doi.org/://doi.org/10.35334/judikdasborneo.v6i1

Minisa, A. N., Tsabita, F., & Syam, S. P. (2025). Analisis Penggunaan Game Based Learning terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 295–303. https://doi.org/https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3189

Na'im, S., & Utaminingsih, S. (2025). Penerapan Metode Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Di SDN 1 Bakalan Krapyak. *Tunas Nusantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *7*(1), 51–62.

Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Windariyah, D. S., Fakhrurrazi, Khermarinah, Bawa, S. M., Warlizasusi, J., Hurit, R. U., Harizahayu, Arianto, D., Wahab, A., Romdloni, Aini, A. N., & Rai, I. D. G. A. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif*. CV. Adanu Abimata.

Nugroho, A., Tinggi, S., Bina, K., & Utara, S. (2024). Minat Siswa SMP Swasta Pelita Medan Terhadap Pelajaran Olahraga Sepak Bola. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, *5*(1), 360–370. https://doi.org/https://doi.org/10.55081/jumper.v5i1.2711

Palupi, S. R., & Suaedi, H. (2025). Model Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Memfasilitasi Pembelajaran Aktif Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Jember pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Pendek. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *9*(2), 13123–13131.

Rahmalia, D., Yulimarta, E., Sarmita, D., Warnelis, E., & Desmaneni. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Group Investigation Siswa Kelas IV B SD Negeri 01 Pasa Surian Kabupaten Solok. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, *3*(1), 153–164. https://doi.org/https://doi.org/10.59435/gjmi.v3i1.1148

Restiana, T., Wuarlela, B. F., Hukubun, D. E., Elmas, A., Talakua, M., & Heumassy, A. P. (2026). Penerapan strategi manajemen kelas untuk meningkatkan hasil fokus belajar siswa kelas V (lima) SD Negeri 1 Latihan SPG Ambon. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(1), 160–176. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.43008

Shoffa, S. (2017). *Keterampilan Dasar Mengajar Microteaching* (M. Pers, Ed.).

Sihite, M. S. R., & Situmorang, S. M. (2024). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.

Suharta, I. G. P., & Budayana, I. N. (2026). Pengembangan Game Edukasi Geodetektif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Transformasi Geometri SMP. *CITIZEN: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, *6*(2), 480–490. https://doi.org/10.53866/jimi.v6i2.1398

Sukirman, Hisbullah, & Tasiah, N. (2023). Media Pembelajaran berbasis Permainan Tradisional Engklek untuk Mengembangkan Pemahaman Literasi Membaca Peserta Didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, *3*(1), 38–49. https://doi.org/https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i1.927

Sutisna, M., Sucherman, U. U., Suandi, D., & Kumalasari, S. (2022). Urgensi Pendidikan Pancasila Sejak Dini Bagi Generasi Z. *Jurnal Citizenship Virtues*, *2*(2), 327–338.

Towe, M. M. (2026). Pemanfaatan Permainan Lompat Angka Untuk Mengasah Keterampilan

Numerasi Matematika di SDK Nubuntawa Kolotobo. *COMMUNITY : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(2), 864–875. https://doi.org/https://doi.org/10.51878/community.v6i2.10776

Ulum, M. (2022). Upaya Meningkatkan Visualisasi , Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Karton Bekas Snack. *Jurnal Pendiidkan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, *2*(2), 65–69. https://doi.org/10.59818/jpi.v2i2.200

Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, *10*(1), 1–10. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925

Yuliawan, E., Sofyan, A., & Ilham. (2023). Minat Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK di SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Timur. *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan*, *12*(2), 123–133. https://doi.org/https://doi.org/10.22437/csp.v12i2.26925

Yuningsih, T. I., & Agustin, M. (2024). Permainan Tradisional dalam Menunjang Profil Pelajar Pancasila Fase Fondasi. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *7*(1), 130–136. https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.606

Yusup, R., Utomo, Agustini, U., & Abidin, Z. (2023). Analisis Beberapa Permainan Tradisional Sunda Implementasinya Dalam Pembelajaran Anak SD. *Jurnal Belaindika :Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan*, *5*(2), 67–78. https://doi.org/https://doi.org/10.52005/belaindika.v5i2.126

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA