

PENERAPAN METODE *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN *MEDIA E-PUZZLE* TEMATIK AKSI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR**Tsalis Farkhatun Nisak¹, Nila Ubaidah², Niwi Sruti Handayani³**Universitas Islam Sultan Agung^{1,2}, SDN Muktiharjo Kidul 03³e-mail: peserta.34810@ppg.belajar.id¹, nilaubaidah@unissula.ac.id²,niwihandayani26@guru.sd.belajar.id³

Diterima: 15/9/2026; Direvisi: 19/9/2026; Diterbitkan: 30/9/2026

ABSTRAK

Dominasi instruksi berpusat pada guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN Muktiharjo Kidul 03 memicu penurunan antusiasme serta partisipasi aktif murid. Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan *E-Puzzle* Tematik AKSI dalam meningkatkan motivasi belajar murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN Muktiharjo Kidul 03. Mengadaptasi desain Penelitian Tindakan Kelas alur Kemmis dan McTaggart, tindakan intervensi digelar dalam dua siklus berulang. Penentuan partisipan menerapkan teknik *total sampling*, melibatkan seluruh murid kelas III yang berjumlah 28 orang. Pengumpulan data mengombinasikan instrumen lembar observasi, angket motivasi, dan dokumentasi, yang kemudian diolah melalui analisis kuantitatif kualitatif. Skenario pembelajaran diimplementasikan melalui penugasan *puzzle* digital berbasis kelompok yang dikombinasikan dengan tantangan terstruktur serta penguatan nilai-nilai kebangsaan. Hasil evaluasi mengonfirmasi eskalasi motivasi belajar murid secara signifikan, bergerak dari rerata 54,39% pada kondisi awal menjadi 62,68% pada Siklus I, hingga menembus 76,68% pada Siklus II. Secara paralel, rasio ketuntasan klasikal melonjak pesat dari 32,14% menjadi 46,43%, dan akhirnya mencapai ketuntasan sempurna 100% di akhir siklus kedua. Temuan ini membuktikan bahwasanya integrasi kerangka *Game-Based Learning* dan *E-Puzzle* Tematik AKSI efektif merevitalisasi motivasi serta keterlibatan belajar murid sekolah dasar.

Kata Kunci: *E-Puzzle Tematik AKSI, Game Based Learning, Motivasi Belajar***ABSTRACT**

The dominance of teacher-centered instruction in *Pendidikan Pancasila* learning for Grade III students at SDN Muktiharjo Kidul 03 triggered a decline in student enthusiasm and active participation. This study aimed to analyze the implementation of the *Game-Based Learning* (GBL) model assisted by the thematic *E-Puzzle* AKSI in increasing student learning motivation in *Pendidikan Pancasila* instruction for Grade III at SDN Muktiharjo Kidul 03. Adapting the Classroom Action Research design following the Kemmis and McTaggart framework, the intervention was conducted across two iterative cycles. Participant selection employed a total sampling technique, involving all 28 Grade III students. Data collection combined observation sheets, motivation questionnaires, and documentation, which were subsequently processed through quantitative and qualitative analysis. The learning scenario was executed through group-based digital puzzle tasks combined with structured challenges and the reinforcement of national values. The evaluation results confirmed a significant escalation in student learning motivation, increasing from an initial mean of 54.39% to 62.68% in Cycle I, and reaching 76.68% in Cycle II. In parallel, the classical mastery ratio surged markedly from 32.14% to 46.43%, ultimately achieving complete 100% mastery at the end of the second cycle. These findings demonstrate that integrating the *Game-Based Learning* framework with the thematic

E-Puzzle AKSI effectively revitalizes the learning motivation and active engagement of elementary school students.

Keywords: *Game-Based Learning, Learning Motivation, Thematic E-Puzzle AKSI*

PENDAHULUAN

Transformasi proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada tingkat dasar menuntut pergeseran paradigma dari penyampaian dogma teoretis menuju pengondisian pengalaman belajar yang partisipatif. Orientasi instruksional ini memposisikan pemahaman nilai kebangsaan bukan sebagai hafalan simbolis semata, melainkan sebagai bentuk manifestasi karakter, afeksi sosial, serta internalisasi etika dalam ruang aktivitas harian peserta didik. Keberhasilan internalisasi nilai tersebut sangat bergantung pada sejauh mana dinamika kelas mampu memfasilitasi interaksi langsung serta eksplorasi mandiri yang selaras dengan tahap perkembangan kognitif anak. Keterikatan emosional murid terhadap aktivitas kelas menjadi prasyarat mutlak, mengingat konsentrasi, ketekunan, dan retensi belajar tidak dapat dibangun secara instan melalui instruksi verbal satu arah. Menguatkan pandangan tersebut, Kay et al. (2026) mengidentifikasi bahwa stabilitas motivasi belajar memegang peranan krusial dalam memelihara fokus perhatian peserta didik sepanjang interaksi pedagogis berlangsung.

Realitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDN Muktiharjo Kidul 03 justru menunjukkan jarak yang cukup lebar dari idealisme pedagogis tersebut. Evaluasi diagnostik awal memperlihatkan dominasi metode ceramah yang menempatkan guru sebagai pusat informasi tunggal, sehingga memicu kecenderungan pasif, defisit atensi, dan kelesuan antusiasme belajar murid. Kesenjangan ini terkonfirmasi dari baseline data yang mencatat rerata motivasi belajar murid hanya mencapai angka 54,39%, dengan ketercapaian kategori tinggi dan sangat tinggi yang terbatas pada 9 dari 28 anak (32,14%). Fenomena kemerosotan keterlibatan belajar pada jenjang kelas rendah ini sejalan dengan amatan Dianawati et al. (2026), yang menegaskan perlunya restrukturisasi model instruksional konvensional menuju pendekatan yang lebih transformatif dan merangsang keaktifan fisik maupun mental.

Dalam kerangka analitis penelitian ini, motivasi belajar dikonstruksikan sebagai akumulasi dorongan internal dan eksternal yang mengejawantah melalui ketekunan menjalankan tugas, antusiasme terhadap stimulus pembelajaran, serta keterlibatan aktif dalam dinamika kelas. Perancangan lanskap belajar yang kaya akan tantangan adaptif, kejelasan tujuan, serta umpan balik seketika menjadi kebutuhan mendesak untuk mengurai kebiasaan belajar pasif. Relevansi integrasi permainan dalam struktur kurikuler ditegaskan oleh Dalimunthe et al. (2026), yang menemukan bahwa interaksi berbasis gim mampu merevitalisasi gairah belajar anak usia sekolah dasar. Secara lebih komprehensif, eksperimen *cluster-randomized controlled trial* yang dilakukan Yihan et al. (2026) pada skala pendidikan dasar membuktikan bahwa *digital game-based learning* secara signifikan mengeskalisasi berbagai indikator motivasional pada kelompok intervensi.

Sebagai sebuah kerangka kerja pedagogis, *Game-Based Learning* (GBL) menawarkan mekanisme instruksional yang mengintegrasikan aturan, tantangan, pencapaian, serta umpan balik sistemik ke dalam pencapaian tujuan instruksional. Struktur permainan ini mampu mengubah atmosfer kelas yang kaku menjadi ruang eksplorasi yang dinamis dan berorientasi pada penyelesaian masalah. Efektivitas GBL dalam mendongkrak motivasi belajar siswa kelas III telah dibuktikan oleh Dianawati et al. (2026), sejalan dengan berbagai literatur terkait *educational games* yang menyoroti penguatan keterlibatan aktif murid. Kendati demikian, efektivitas kerangka GBL sangat bergantung pada kesesuaian media penyampai, karena

karakteristik media menentukan bentuk interaksi dan kedalaman pengalaman belajar yang dialami anak.

Di antara ragam bentuk permainannya, *puzzle* menawarkan media manipulatif dan visual yang kaya akan stimulasi kognitif serta tantangan pemecahan masalah. Studi Anggraini et al. (2023) menunjukkan keberhasilan *game puzzle* dalam menumbuhkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, sementara Mandolang et al. (2024) mengonfirmasi dampaknya terhadap peningkatan minat serta ketercapaian hasil belajar. Transformasi teknologi kemudian memperluas cakupan media ini ke dalam format digital yang memungkinkan interaksi yang lebih interaktif melalui perangkat lunak pembelajaran. Eksplorasi mengenai efektivitas *game puzzle* digital berbasis *BookWidgets* dilakukan oleh Nurviani (2026), sedangkan Dewi et al. (2026) secara khusus menempatkan penggunaan *puzzle* digital dalam kerangka peningkatan motivasi belajar siswa kelas III.

Pemanfaatan media permainan digital dalam ruang lingkup Pendidikan Pancasila belakangan ini terus berkembang dengan variasi fokus kognitif dan afektif yang beragam. Ulfa dan Hamidaturrohman (2026) merancang *Journey Board Game* untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa SD, sedangkan Wirawan dan Bektiningsih (2026) mengembangkan media interaktif berbasis *Scratch* guna mengoptimalkan hasil belajar. Di sisi lain, tinjauan literatur Asrawi et al. (2026) menggarisbawahi potensi *puzzle* manipulatif dalam mengasah kemampuan visual-spasial, meskipun kajian tersebut belum menyentuh dimensi motivasional maupun ranah Pendidikan Pancasila. Pemetaan terhadap literatur terdahulu memperlihatkan bahwa eksplorasi mengenai GBL, media digital, motivasi, dan ranah materi Pendidikan Pancasila masih dikaji secara parsial, sehingga menyisakan celah akademis pada integrasi GBL berpemandu *E-Puzzle* digital yang secara khusus dirancang untuk menjawab persoalan motivasi belajar murid kelas III.

Menjawab kesenjangan tersebut, penelitian ini mengajukan tindakan intervensi melalui penerapan *Game-Based Learning* berbantuan *E-Puzzle* Tematik AKSI (Aku Anak Indonesia) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDN Muktiharjo Kidul 03. *E-Puzzle* Tematik AKSI dikonstruksi untuk memadukan tantangan pemecahan *puzzle* digital, dinamika kerja kelompok, serta penguatan materi identitas kebangsaan ke dalam satu alur permainan yang utuh. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada sintesis holistik antara model GBL, media *E-Puzzle* tematik digital, dan kontekstualisasi tema "Aku Anak Indonesia" yang difokuskan untuk mengatasi permasalahan motivasi belajar. Berdasarkan pemikiran tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan *Game-Based Learning* berbantuan *E-Puzzle* Tematik AKSI dalam meningkatkan motivasi belajar murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDN Muktiharjo Kidul 03.

METODE PENELITIAN

Prosedur intervensi pembelajaran ini dirancang berbasis tindakan reflektif menggunakan alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif yang mengadaptasi skema Kemmis dan McTaggart, mencakup empat fase utama yang berulang: *planning*, *acting*, *observing*, dan *reflecting*. Peneliti berkolaborasi secara intensif dengan guru kelas III SDN Muktiharjo Kidul 03 Kota Semarang pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Pengambilan subjek menggunakan teknik *total sampling* (sampel jenuh), di mana seluruh anggota populasi siswa kelas III yang berjumlah 28 orang (16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan) secara menyeluruh dijadikan partisipan aktif. Pelaksanaan tindakan dialokasikan dalam dua siklus utama, dengan masing-masing siklus terdiri atas dua kali tatap muka berdurasi 2×35 menit. Aspek etika penelitian telah dipenuhi sebelum pengumpulan data dimulai,

ditandai dengan diterimanya persetujuan etik (*ethical approval*) dari pihak sekolah serta pemberian lembar persetujuan (*informed consent*) yang ditandatangani oleh orang tua atau wali murid sebagai bentuk kesediaan partisipasi anak secara sukarela.

Proses tindakan di ruang kelas mengintegrasikan alur *Game-Based Learning* (GBL) dengan media digital *E-Puzzle* Tematik AKSI yang memuat materi simbol dan nilai-nilai Pancasila. Pembelajaran diawali dengan stimulus konsep awal, dilanjutkan dengan pengorganisasian murid ke dalam kelompok kecil beranggotakan 5–6 orang untuk menyelesaikan tantangan *puzzle* secara bergantian dengan batas waktu tertentu. Kompleksitas tantangan disusun secara berjenjang dari tingkat sederhana ke tingkat yang lebih rumit guna memelihara atensi murid. Setelah *puzzle* tersusun sempurna, guru memberikan penguatan nilai-nilai kebangsaan, sementara peneliti dan kolaborator merekam seluruh dinamika interaksi menggunakan lembar observasi. Instrumen penelitian mencakup lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta angket motivasi belajar yang dikembangkan sendiri berdasarkan enam indikator motivasi dari Uno meliputi hasrat berhasil, dorongan belajar, cita-cita, penghargaan, aktivitas menarik, dan lingkungan kondusif. Sebelum digunakan, seluruh instrumen tersebut telah melalui tahap validasi ahli (*expert judgment*) oleh dosen ahli media dan ahli materi untuk menjamin keabsahan isi dan keterserapan instrumen pada siswa kelas rendah.

Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif sesuai dengan karakteristik data yang diperoleh. Data kuantitatif bersumber dari skor angket motivasi serta observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dikalkulasi menggunakan persentase, kemudian dikategorikan ke dalam lima rentang kriteria (Sangat Tinggi/Sangat Baik: 81–100%, Tinggi/Baik: 61–80%, Sedang: 41–60%, Rendah: 21–40%, dan Sangat Rendah: 0–20%). Tingkat keberhasilan penelitian (*benchmark*) ditetapkan berdasarkan pencapaian ketuntasan klasikal, yakni minimal 75% dari total murid mencapai kriteria motivasi belajar "Tinggi" atau "Sangat Tinggi", serta aktivitas guru minimal berkategori "Baik". Sementara itu, data kualitatif berupa temuan lapangan dan catatan reflektif diolah melalui prosedur reduksi data, penyajian deskriptif, serta penarikan kesimpulan. Hasil refleksi pada Siklus I menjadi pijakan utama untuk merevisi dan menyesuaikan skenario tindakan pada Siklus II, terutama terkait pengelolaan ruang kelas, kejelasan petunjuk permainan, ketersediaan perangkat digital, dan efisiensi manajemen waktu pengerjaan *puzzle*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kondisi Awal dan Pelaksanaan Siklus

Hasil pengukuran pada tahap Pra Siklus menunjukkan kondisi motivasi belajar murid sebelum penerapan *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *E-Puzzle* Tematik AKSI. Pengukuran dilakukan menggunakan angket motivasi belajar yang mencakup enam indikator, yaitu keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, harapan serta cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif. Dari 28 murid yang mengikuti penelitian, sebagian besar belum mencapai kategori motivasi tinggi dan sangat tinggi sehingga diperlukan tindakan pembelajaran pada tahap berikutnya. Setelah tindakan diterapkan, pengukuran kembali dilakukan pada akhir setiap siklus untuk memperoleh gambaran perubahan motivasi belajar murid. Rekapitulasi hasil pengukuran motivasi belajar pada setiap tahap penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Motivasi Belajar Murid pada Setiap Tahap

Tahap Penelitian	Rata-rata Motivasi	Murid Kategori Tinggi dan Sangat Tinggi	Ketuntasan Klasikal
Pra Siklus	54,39%	9 dari 28 murid	32,14%
Siklus I	62,68%	13 dari 28 murid	46,43%
Siklus II	76,68%	28 dari 28 murid	100%

Berdasarkan Tabel 1, pengukuran motivasi dilakukan secara bertahap pada kondisi awal dan setelah tindakan pada setiap siklus. Pada Pra Siklus, hasil pengukuran berada pada kategori sedang dan belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus I, kategori rata-rata motivasi berada pada tingkat tinggi, tetapi capaian klasikal belum memenuhi batas keberhasilan penelitian. Pada Siklus II, seluruh murid telah mencapai kategori tinggi atau sangat tinggi sehingga kriteria keberhasilan klasikal penelitian terpenuhi. Hasil tersebut selanjutnya menjadi dasar pelaporan perkembangan pelaksanaan tindakan dan data observasi pada setiap siklus.

Pelaksanaan tindakan pada setiap siklus mengikuti tahapan PTK yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada Siklus I, kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui aktivitas *Game Based Learning* berbantuan E-Puzzle Tematik AKSI secara berkelompok. Murid diarahkan menyelesaikan puzzle digital secara bergantian dengan tingkat tantangan yang disusun dari sederhana menuju lebih kompleks dan disertai batas waktu pengerjaan. Hasil observasi selama pelaksanaan Siklus I digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perbaikan pada Siklus II, terutama berkaitan dengan pengelolaan kelas, pemberian motivasi, pendampingan murid, ketersediaan perangkat, kejelasan petunjuk, dan pengaturan waktu. Pada Siklus II, tindakan dilaksanakan dengan memperhatikan hasil refleksi tersebut dan kembali diikuti pengukuran motivasi pada akhir siklus.

Aktivitas Guru dalam Pelaksanaan Tindakan

Selain pengukuran motivasi belajar, penelitian juga melakukan observasi terhadap aktivitas guru selama penerapan tindakan. Observasi digunakan untuk mencatat keterlaksanaan kegiatan pembelajaran pada setiap siklus berdasarkan lembar observasi yang telah disiapkan. Data aktivitas guru dihitung dalam bentuk persentase dan diklasifikasikan berdasarkan kategori penilaian yang digunakan dalam penelitian. Hasil observasi menunjukkan adanya perubahan capaian aktivitas guru antara Siklus I dan Siklus II, sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Aktivitas Guru pada Setiap Siklus

Tahap	Persentase Aktivitas Guru	Kategori
Siklus I	74%	Baik
Siklus II	86%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2, aktivitas guru pada Siklus I berada pada kategori baik, sedangkan pada Siklus II berada pada kategori sangat baik. Perubahan tersebut tercatat setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus II disesuaikan dengan hasil refleksi dari pelaksanaan sebelumnya. Aspek perbaikan yang dilakukan meliputi pengelolaan kelas, pemberian motivasi, pendampingan

murid, serta optimalisasi pelaksanaan kegiatan permainan. Data observasi tersebut digunakan sebagai bagian dari dokumentasi keterlaksanaan tindakan dalam penelitian.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan bahwa pengukuran motivasi belajar dan observasi aktivitas guru dapat dilakukan pada setiap tahap tindakan secara terstruktur. Data motivasi digunakan untuk menentukan ketercapaian indikator keberhasilan penelitian, sedangkan data observasi digunakan untuk mencatat pelaksanaan pembelajaran selama siklus berlangsung. Pada akhir Siklus II, kriteria keberhasilan klasikal yang ditetapkan dalam penelitian telah terpenuhi berdasarkan hasil pengukuran motivasi belajar. Dengan demikian, penelitian dihentikan pada Siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Peningkatan motivasi belajar yang terjadi setelah penerapan *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan *E-Puzzle* Tematik AKSI menunjukkan adanya perubahan pada pengalaman belajar murid, terutama dari aktivitas yang sebelumnya lebih banyak menerima penjelasan menuju kegiatan yang menuntut keterlibatan langsung. Dalam penelitian ini, permainan tidak ditempatkan sebagai aktivitas tambahan, tetapi menjadi bagian dari proses pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui kegiatan menyusun *puzzle*, bekerja dalam kelompok, mengikuti aturan permainan, dan menyelesaikan tantangan sesuai waktu yang tersedia. Kondisi tersebut memberikan ruang bagi murid untuk berpartisipasi secara lebih aktif sekaligus mempertahankan perhatian selama proses pembelajaran. Temuan ini memiliki kesesuaian dengan kajian Byusa, Kampire, dan Mwesigye (2022) yang melalui tinjauan sistematis menunjukkan bahwa *game-based learning* dapat mendukung motivasi belajar sekaligus pemahaman melalui aktivitas pembelajaran yang lebih berorientasi pada keterlibatan peserta didik. Hasil tersebut juga searah dengan Minisa et al. (2025), yang melalui kajian *systematic literature review* melaporkan bahwa penerapan GBL pada pembelajaran sekolah dasar berkaitan dengan peningkatan keterlibatan, pemahaman konsep, dan motivasi belajar.

Jika ditinjau dari karakteristik media, *E-Puzzle* Tematik AKSI memberikan bentuk pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan penyampaian materi secara verbal saja. Potongan gambar, aktivitas menyusun, batas waktu, serta kerja kelompok membuat murid berhadapan dengan tugas yang memiliki tujuan langsung dan dapat diamati perkembangannya selama permainan. Mekanisme tersebut dapat membantu menghubungkan materi Pendidikan Pancasila dengan aktivitas yang lebih konkret, terutama karena materi mengenai simbol, nilai, dan perilaku sesuai Pancasila perlu dikaitkan dengan pengalaman yang mudah dikenali oleh murid sekolah dasar. Hati, Kurnia, dan Wahyudi (2024) mengembangkan *E-Puzzle* pada materi simbol Pancasila dan melaporkan bahwa media tersebut dikembangkan secara khusus untuk mendukung pembelajaran materi simbol Pancasila pada sekolah dasar. Temuan tersebut memperkuat relevansi penggunaan *E-Puzzle* dalam konteks Pendidikan Pancasila, sedangkan penelitian ini memperluas penggunaannya dengan menempatkan media tersebut sebagai bagian dari model GBL dan mengarahkannya pada tema “Aku Anak Indonesia”.

Hubungan antara permainan digital dan motivasi belajar juga dapat dipahami melalui penelitian yang menggunakan bentuk media permainan yang berbeda. Nugroho (2023), misalnya, mengembangkan GBL berbantuan Wordwall dan menemukan peningkatan motivasi pada pembelajaran matematika sekolah dasar, sehingga memperlihatkan bahwa struktur permainan dapat dipadukan dengan tujuan instruksional dan bukan sekadar berfungsi sebagai hiburan. Lestari dan Salsabila (2023) mengembangkan media *digital puzzle* interaktif dan menunjukkan bahwa media tersebut memperoleh penilaian valid serta respons positif dalam penggunaannya pada pembelajaran sekolah dasar. Wulandari et al. (2023) juga mengkaji

penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan menempatkan motivasi belajar sebagai salah satu aspek yang dapat diperhatikan ketika teknologi pembelajaran digunakan secara terarah. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya mendukung kecenderungan penggunaan media interaktif, tetapi menunjukkan bahwa kombinasi antara struktur GBL dan karakter visual *E-Puzzle* dapat ditempatkan secara khusus dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III.

Temuan penelitian juga perlu dibaca dari sisi karakter pembelajaran Pendidikan Pancasila, karena tujuan pembelajaran tidak berhenti pada pencapaian pengetahuan faktual mengenai simbol atau sila Pancasila. Jasmin, Salsabila, dan Tjandra (2025) melalui kajian tentang *Simulation and Game-Based Learning* dalam Pendidikan Pancasila menjelaskan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat dikaitkan dengan motivasi, partisipasi, pemahaman nilai Pancasila, serta pengembangan karakter seperti gotong royong, kemandirian, tanggung jawab, dan berpikir kritis. Dalam penelitian ini, aktivitas kelompok ketika menyelesaikan *puzzle* memberikan konteks interaksi yang memungkinkan murid saling berbagi tugas dan mendiskusikan penyelesaian permainan sebelum menghubungkannya dengan materi. Hasil tersebut memiliki titik temu dengan Najib, Martati, dan Faradita (2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *Educaplay* dapat mendukung berbagai aspek kolaborasi siswa sekolah dasar, termasuk kontribusi aktif, pembagian tugas, tanggung jawab, kompromi, dan penghargaan terhadap pendapat anggota kelompok. Perbedaannya, penelitian ini menempatkan kolaborasi tersebut sebagai bagian dari mekanisme tindakan untuk mendukung motivasi belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, bukan sebagai variabel utama yang diukur secara tersendiri.

Peningkatan capaian dari Siklus I ke Siklus II memperlihatkan bahwa penggunaan media permainan tidak dapat dipisahkan dari kualitas pelaksanaan pembelajaran. Pada Siklus I, masih ditemukan kebutuhan perbaikan dalam pengelolaan kelas, pemberian motivasi, pendampingan murid, kejelasan petunjuk, ketersediaan perangkat, dan pengaturan waktu, sehingga hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk menata kembali pelaksanaan tindakan pada Siklus II. Pola tersebut menunjukkan fungsi refleksi dalam PTK sebagai proses perbaikan tindakan, bukan sekadar tahap administratif setelah pembelajaran selesai. Temuan ini relevan dengan Abdullah dan Tussadia (2025) yang menempatkan keterlibatan dan motivasi sebagai aspek yang perlu diperhatikan dalam penggunaan multimedia berbasis permainan edukatif di sekolah dasar, serta dengan Fatimah et al. (2026) yang membahas pentingnya strategi *gamification* yang berkelanjutan dalam konteks transformasi pembelajaran sekolah dasar dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan penekanan bahwa keberadaan teknologi permainan perlu disertai pengelolaan pembelajaran yang terencana agar aktivitas permainan tetap terhubung dengan tujuan pembelajaran.

Dari perspektif penerapan media, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa efektivitas *E-Puzzle* tidak semata-mata ditentukan oleh bentuk medianya, tetapi oleh kesesuaian antara desain permainan, materi, karakteristik peserta didik, dan strategi guru dalam menggunakannya. Amalia dan Ruja (2025), melalui penelitian tindakan kelas dengan penggunaan Quizizz dan refleksi digital, menunjukkan bahwa unsur *gamification* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif sekaligus memberikan ruang bagi siswa untuk merefleksikan pengalaman belajarnya. Temuan tersebut dapat dibandingkan dengan penelitian ini yang menggunakan *E-Puzzle* dan refleksi antarsiklus sebagai mekanisme perbaikan tindakan, meskipun bentuk media dan jenjang pendidikan yang digunakan berbeda. Sementara itu, Hati et al. (2024) dan Lestari dan Salsabila (2023) memberikan dasar bahwa media *puzzle* digital perlu memiliki kesesuaian dengan materi serta karakteristik peserta didik

sebelum digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, kontribusi penelitian ini terletak pada penggabungan GBL, *E-Puzzle* Tematik AKSI, materi Pendidikan Pancasila, dan mekanisme refleksi PTK dalam satu rangkaian tindakan yang diterapkan pada murid kelas III.

Secara keseluruhan, temuan penelitian memperlihatkan bahwa perubahan motivasi belajar dalam konteks penelitian ini terbentuk melalui interaksi antara model GBL, media *E-Puzzle* Tematik AKSI, aktivitas kolaboratif, dan perbaikan pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus. Kesimpulan tersebut perlu dipahami secara proporsional karena penelitian menggunakan desain PTK pada satu kelas dengan 28 murid, sehingga hasilnya terutama menggambarkan perubahan pada konteks kelas yang diteliti dan belum dapat digeneralisasikan secara langsung ke seluruh sekolah dasar. Meskipun demikian, hasil penelitian memberikan implikasi praktis bahwa guru dapat mempertimbangkan media permainan digital yang sederhana dan sesuai materi untuk menciptakan aktivitas belajar yang lebih partisipatif, dengan tetap memperhatikan kesiapan perangkat, kejelasan instruksi, pengaturan waktu, serta pendampingan selama permainan. Fatimah et al. (2026) menekankan pentingnya keberlanjutan strategi *gamification*, sedangkan Byusa et al. (2022) menunjukkan bahwa bukti penelitian mengenai GBL mencakup hubungan dengan motivasi dan pemahaman belajar; kedua perspektif tersebut mendukung perlunya penggunaan permainan sebagai bagian dari rancangan pedagogis, bukan sebagai unsur hiburan yang berdiri sendiri. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terutama berada pada konteks integrasi *E-Puzzle* Tematik AKSI bertema “Aku Anak Indonesia” dengan GBL dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III serta penggunaan refleksi antarsiklus untuk menyempurnakan penerapannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *E-Puzzle* Tematik AKSI pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar murid kelas III dari tahap awal hingga siklus II. Perubahan tersebut tidak hanya berkaitan dengan penggunaan media *digital*, tetapi juga dengan perancangan aktivitas belajar yang memadukan tantangan, pemecahan *puzzle*, interaksi antarmurid, dan penguatan materi dalam tema “Aku Anak Indonesia”. Rangkaian kegiatan tersebut memberikan ruang kepada murid untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran, bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di sekolah dasar. Dengan demikian, dalam konteks penelitian tindakan kelas ini, integrasi GBL dan *E-Puzzle* Tematik AKSI dapat dimaknai sebagai pendekatan pembelajaran yang mendukung terciptanya keterlibatan belajar sekaligus peningkatan motivasi murid, bukan sekadar sebagai penggunaan permainan untuk membuat pembelajaran lebih menarik.

Keberhasilan tindakan juga memperlihatkan bahwa pemanfaatan media berbasis permainan perlu disertai pengelolaan pembelajaran yang terencana dan perbaikan berdasarkan hasil refleksi setiap siklus. Penyesuaian terhadap kejelasan instruksi, pengaturan waktu, kesiapan perangkat, pendampingan murid, dan pengelolaan aktivitas kelompok menjadi bagian penting agar permainan tetap terarah pada tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Secara praktis, *E-Puzzle* Tematik AKSI berpeluang dikembangkan dengan variasi materi, tingkat kesulitan, bentuk tantangan, umpan balik, dan fitur interaktif yang lebih beragam, kemudian diterapkan pada materi atau konteks pembelajaran lain yang sesuai. Penelitian lanjutan juga dapat melibatkan kelas, sekolah, atau jenjang yang berbeda serta menggunakan desain penelitian yang memungkinkan perbandingan antarkelompok, sehingga keterterapan temuan dapat dikaji secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. N., & Tussadia, N. H. (2025). Analisis penggunaan multimedia berbasis game edukatif terhadap peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *At-Tasyrih: Jurnal Pendidikan dan Hukum Islam*, 11(2), 328–338. <https://ejournal.unisbajambi.ac.id/index.php/attasyrih/article/view/393>
- Amalia, A. N., & Ruja, I. N. (2025). Meningkatkan semangat belajar dan motivasi siswa melalui platform gamifikasi Quizizz dan refleksi pembelajaran digital berbasis Google Form: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(2), 9174–9182. <https://jerkin.org/index.php/jerkin/article/view/3122>
- Anggraini, C., Sulistyowati, P., & Cahyandari, V. I. (2023). Penerapan media pembelajaran game puzzle dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD Negeri Kebonsari II Kota Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(10), 960–966. <https://doi.org/10.17977/um065v3i102023p960-966>
- Asrawi, S. H., Syamsulrizal, S., & Astutik, H. S. (2026). Efektivitas media puzzle manipulatif dalam meningkatkan kemampuan visual-spasial siswa sekolah dasar pada materi bangun datar: *Systematic literature review*. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(2), 997–1012. <https://jurnal.bimaberilmu.com/index.php/jagomipa/article/view/4452>
- Byusa, E., Kampire, E., & Mwesigye, A. R. (2022). Game-based learning approach on students' motivation and understanding of chemistry concepts: A systematic review of literature. *Heliyon*, 8(5). [https://www.cell.com/heliyon/fulltext/S2405-8440\(22\)00829-5](https://www.cell.com/heliyon/fulltext/S2405-8440(22)00829-5)
- Dalimunthe, Y. A., Riandari, F., Ginting, R., Afifa, R. M., & Kurniawan, F. A. (2026). Implementasi media pembelajaran berbasis game interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SD IT An-Naas. *RESPINARIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 50–54. <https://ejournal.katersipublisher.com/index.php/RESPINARIA/article/view/226>
- Dewi, S. C., Riyadi, R., Chumdari, C., Suryandari, K. C., & Salimi, M. (n.d.). Analysis of the use of digital puzzle media on elementary school student's learning motivation (Case study of 3rd grade students at SDN 1 Sajen academic year 2025/2026). *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 9(1). <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/117948>
- Dianawati, N. K. S., Yasa, I. M. W., & Aryana, I. M. P. (2026). Pengaruh model pembelajaran game based learning berbasis Squid Game dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 2 Yangapi Bangli. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(3), 349–356. <https://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan/article/view/6444>
- Fatimah, I., Irianti, I. S., Taryanti, W. H. N., Murtiyasa, B., & Masduki, M. (2026). Implementing sustainable gamification strategies in elementary schools: A case study of digital transformation and student engagement. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 5(1), 1894–1904. <https://ejournal.papanda.org/index.php/jirpe/article/view/3268>
- Hati, S. S., Kurnia, I., & Wahyudi, W. (2024, August). Kevalidan media pembelajaran E-Puzzle pada materi simbol Pancasila di kelas 1 sekolah dasar. In *Prosiding SEMDIKJAR*



- (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran) (Vol. 7, pp. 1127–1135).
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/5299>
- Jasmin, F., Salsabila, L., & Tjandra, W. (2025). Simulation and game-based learning sebagai strategi pembentukan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 24(2), 507–513.
<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jmb/article/view/54661>
- Kay, P. M., Kesuma, G. C., & Hasanah, U. (2026). Motivasi belajar dan konsentrasi belajar peserta didik: Studi korelasional pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK. *SAKALIMA: Pilar Pemberdayaan Masyarakat Pendidikan*, 3(2), 46–61. <https://journal.wiseedu.co.id/index.php/sakalima/article/view/472>
- Lestari, W. M., & Salsabila, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif puzzle digital materi lingkaran kelas VI SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 7–14.
<https://journal.unusida.ac.id/index.php/ner/id/article/view/995>
- Mandolang, E., Tamboto, F. I., Walewangko, S. A., & Dolas, I. P. (2024). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan minat dan hasil belajar PKN siswa sekolah dasar. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 86–98.
<https://doi.org/10.59632/sjpp.v2i2.311>
- Minisa, A. N., Tsabita, F., Adrias, A., & 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 (JUPENDIS)*, 3(2), 295–303.
<https://jurnal.itbsemarang.ac.id/index.php/JUPENDIS/article/view/3189>
- Najib, A., Martati, B., & Faradita, M. N. (2024). Analisis keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis games Educaplay pada pembelajaran IPAS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1964–1978.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/16995>
- Nugroho, F. A. (2023). Pengembangan game based learning berbantuan Wordwall dalam pembelajaran matematika materi pecahan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(4), 498–505.
<http://ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/528>
- Nurviani, R. (2026). Penggunaan media edukasi game puzzle digital berbasis BookWidgets dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III SD. *Ebtida: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(1). <https://ejournal.uniramalang.ac.id/ebtida/article/view/9756>
- Ulfa, F. M., & Hamidaturrohman, H. (2026). Efektivitas media Journey Board Game terhadap kemampuan berfikir kritis siswa pada Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 306–316.
<https://ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/nusra/article/view/6220>
- Wulandari, E., Faturrohman, H., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Ningsih, F. (2023). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SDIT Insan Mulia Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1415–1424.
<https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2086>
- Wirawan, A., & Bektiningsih, K. (2026). Pengembangan media pembelajaran interaktif Scratch pada Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Paedagogie*, 21(1), 959–966.
<https://journal.unimma.ac.id/Paedagogie/en/article/view/16301>



Yihan, L., Cuong, T. V., Norbert, S., & Józsa, K. (2026). Digital game-based learning in primary education: A cluster-randomized controlled trial on knowledge, skills, and motivation. *Technology, Knowledge and Learning*, 1–24.
<https://link.springer.com/article/10.1007/s10758-026-10028-1>