

# Peningkatan Hasil Belajar Materi Hak dan Kewajiban Dengan Game-based Learning Berbantuan Permainan Kartu Kwartet

Istiqomah As Sayfullooh, Yeni Erita,  
Nafsi Latifah

[isassayfullooh@student.unp.ac.id](mailto:isassayfullooh@student.unp.ac.id), [yenierita@fip.unp.ac.id](mailto:yenierita@fip.unp.ac.id),  
[nafsylatifah@gmail.com](mailto:nafsylatifah@gmail.com)

Universitas Negeri Padang, SDIT Generasi Rabbani

## Abstrak

Hasil belajar siswa kelas 3 SDIT Generasi Rabbani masih belum mencapai standar yang diharapkan. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar materi hak dan kewajiban siswa kelas 3 SDIT Generasi Rabbani dengan menggunakan pendekatan Game-based Learning berbantuan permainan kartu kwartet. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan Model Kemmis & McTaggart. Setelah dilakukan penelitian, didapatkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dari awalnya hanya 25% yang mendapatkan predikat "Amat Baik", menjadi 50% di siklus I, lalu 75% di siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa Game-based Learning berbantuan permainan kartu kwartet dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban.

**Kata Kunci:** *Game-based Learning; kartu kwartet; hak dan kewajiban; permainan non-digital*

## **PENDAHULUAN**

Materi hak dan kewajiban merupakan materi yang krusial bagi siswa di jenjang sekolah dasar. Pengajaran materi ini bertujuan untuk menanamkan pemahaman dasar kepada siswa mengenai peran mereka sebagai seorang warga negara yang baik (Salsabila et al., 2021). Dengan memahami hak dan kewajiban, mereka dapat menerapkan sikap tanggung jawab dalam menjalankan keseharian mereka (Wati et al., 2021). Selain itu, pemahaman tersebut juga dapat mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam kehidupan demokratis di masyarakat (Prasetia & Waspodo, 2019). Materi hak dan kewajiban di dalam Kurikulum 2013 merupakan bagian dari mata pelajaran PPKn.

Pembelajaran PPKn di sekolah dasar dapat diajarkan melalui berbagai pendekatan. Namun, di antara berbagai pendekatan yang ada, pendekatan yang menarik untuk dilaksanakan di sekolah dasar adalah pendekatan yang memasukkan *game* (permainan) dalam proses pembelajaran. Pendekatan seperti itu dikenal dengan istilah *Game-based Learning* atau Pembelajaran Berbasis Permainan (Wijaya et al., 2019). *Game-based Learning* menarik untuk dilaksanakan di sekolah dasar karena hubungannya dengan kecenderungan anak-anak yang menyukai permainan. Mereka rela mengeluarkan usaha yang lebih untuk bermain dibandingkan membaca buku. Bahkan ada penemuan

yang menyatakan bahwa alasan anak-anak tidak menyukai sekolah lebih karena mereka bosan, bukan karena mereka lelah (Amdan & Salleh, 2016). Oleh karena itu, boleh saja belajar menghabiskan banyak waktu dan tenaga, tapi jangan sampai belajar menjadi kegiatan yang tidak menyenangkan (Alinier, 2007).

*Game-based Learning* merupakan pendekatan yang didesain dengan menggabungkan antara tugas-tugas pembelajaran dengan permainan (*game*) secara menarik, bermakna dan efektif. *Game-based Learning* dianggap sukses ketika tugas-tugas pembelajaran yang terkandung di dalamnya dapat terlaksana dengan baik tanpa mengurangi kualitas dari permainan (Jan L. Plass et al., 2020). *Game-based Learning* juga dapat diartikan sebagai lingkungan dimana konten dan cara permainan dapat meningkatkan pengetahuan dan penguasaan skill pemainnya. Di sisi lain, aktivitas dalam permainan melibatkan kemampuan pemecahan masalah dan tantangan yang memancing munculnya kebahagiaan atas pencapaian dalam diri pemainnya (Qian & Clark, 2016). Adapun aktivitas guru dalam *Game-based Learning* dapat berupa satu atau lebih dari aktivitas berikut; memberi bantuan (*support*), memberi semangat, ikut berinteraksi dalam permainan, memberi panduan (*guide*), mengelola ruang kelas, memberi umpan balik dan melakukan penilaian (Sun et al., 2020).

*Game-based Learning* memberikan pengalaman pembelajaran yang berbeda kepada siswa bila dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Pada pembelajaran tradisional, siswa cenderung lebih banyak mendengar penjelasan guru. Paradigma lama yang mengibaratkan siswa bagai botol kosong yang siap diisi oleh guru, membuat pembelajaran menjadi nampak seperti sekedar proses perpindahan pengetahuan. Pembelajaran seperti ini dapat memengaruhi keaktifan, daya berpikir kritis dan keberanian peserta didik dalam mengungkapkan apa yang mereka rasakan (Mujahida & Rus'an, 2019). Sedangkan pada pembelajaran dengan *Game-based Learning*, siswa diarahkan untuk terlibat lebih banyak dalam kegiatan pembelajaran, sehingga motivasi belajar mereka diharapkan dapat meningkat (Apriani & Prastiawan, 2019). *Game-based Learning* mendorong peserta didik untuk mendapatkan pengalaman melalui proses berpikir mandiri, sehingga dapat menjadi cara efektif untuk meningkatkan kreatifitas dan kemampuan berpikir kritis mereka (Karaman et al., 2022). *Game-based Learning* juga membantu mengembangkan *growth mindset* (pola pikir berkembang). Dalam permainan, pemain didorong untuk tidak menyerah ketika gagal. Pemain dapat mengulang permainan secara terus-menerus sampai ia dapat memenangkannya. Kegagalan dalam *Game-based Learning* lebih bersifat positif untuk *growth mindeset*, karena

kegagalan dalam permainan tidak dianggap seburuk kegagalan dalam tes akademik (Adipat et al., 2021).

Permainan yang digunakan dalam *Game-based Learning* seringkali dikaitkan dengan digital. Pandangan tersebut tidak sepenuhnya salah, karena memang studi tentang *Game-based Learning* didominasi oleh permainan yang bersifat digital (Mohd. Yusof & Shahrill, 2021). Namun, bukan berarti permainan non-digital tidak dapat digunakan dalam *Game-based Learning*. Banyak permainan non-digital yang dapat digunakan dalam *Game-based Learning* seperti permainan memecahkan kode (Mohd. Yusof & Shahrill, 2021), ular tangga (Afandi, 2015; Halim & Yaqin, 2022), monopoli (Kurniawati, 2021), kartu (Nuranisya & Lestari, 2020), permainan tradisional (Nugraha & Manggalastawa, 2021) dan lain sebagainya. Bahkan terdapat kondisi yang tidak memungkinkan penggunaan permainan digital, sehingga permainan non-digital lebih diutamakan. Contohnya, kondisi kelas yang heterogen dan tidak memiliki dukungan gawai (Pranata, 2023). Selain kondisi, ada juga beberapa tantangan dalam penggunaan permainan digital seperti sumber daya finansial yang tidak mumpuni, kurangnya pengetahuan dan pelatihan tentang teknologi informasi, dan kurangnya insfrastruktur yang mendukung (Kaimara et al., 2021). Tiga tantangan tersebut tidak terlalu membatasi permainan non-digital,

karena permainan non-digital dapat dikembangkan secara mandiri oleh guru, dapat dibuat dari bahan-bahan sederhana dan daur ulang, serta tidak membutuhkan infrastruktur atau pengetahuan teknologi informasi yang tinggi dalam penggunaannya.

Permainan non-digital juga mempunyai beberapa kelebihan lainnya dibandingkan permainan digital. Permainan non-digital menggunakan barang-barang fisik yang nyata seperti dadu, kartu, papan permainan dan sebagainya. Siswa juga dapat lebih bebas dalam menentukan strategi dan mengeksplorasi solusi. Permainan non digital memberikan siswa dan guru kesempatan untuk berdiskusi tentang berbagai cara pengembangan permainan agar lebih kompetitif dan menyenangkan, seperti dengan memodifikasi aturan dan jalan permainan. Berbeda dengan permainan digital, permainan non-digital juga membuat siswa terhubung secara langsung, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti kemampuan berinteraksi, kerjasama tim, dan sikap respek terhadap lawan (Hamid et al., 2022).

Berdasarkan berbagai deskripsi tentang kelebihan *Game-based Learning* serta efek positifnya dalam merubah lingkungan pembelajaran menjadi aktif, menyenangkan dan berpusat pada siswa, maka kami tertarik untuk mencoba apakah pendekatan tersebut

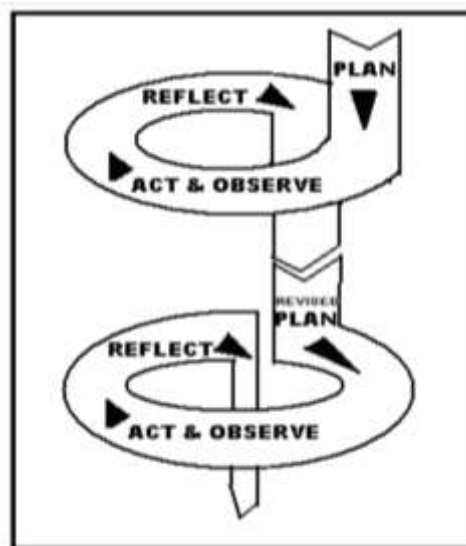
dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDIT Generasi Rabbani Agam yang belum mencapai standar yang diharapkan. Lalu, berdasarkan kondisi sekolah yang masih baru berdiri sehingga minim fasilitas dan infrastruktur yang mumpuni, serta terbatasnya kemampuan finansial orang tua siswa untuk mendukung pembelajaran digital, maka kami memilih permainan non-digital untuk diterapkan dalam penelitian ini. Permainan yang kami gunakan dalam penelitian ini adalah permainan kartu kwartet yang kami desain secara mandiri. Kartu kwartet tersebut berisi tentang hak dan kewajiban anak dalam peran mereka sebagai seorang hamba Tuhan, sebagai seorang anak di rumah dan sebagai seorang siswa di sekolah.

Penggunaan kartu kwartet dalam pembelajaran sudah tidak asing lagi. Salah satunya adalah penelitian dari Mulyono, dkk yang menggunakan kartu kwartet untuk meningkatkan hasil belajar materi peninggalan sejarah Hindu-Buddha secara signifikan. Menurut mereka, kartu kwartet merupakan permainan yang cocok digunakan dalam pembelajaran, karena menampilkan deskripsi dan gambar. Anak SD di rentang usia 7-11 tahun merupakan anak-anak yang berada di rentang tingkat perkembangan intelektual operasional konkret berdasarkan teori Piaget. Anak pada tingkat operasional konkret dianggap sudah mampu melakukan klasifikasi dan

pengelompokan masalah, sehingga mereka tidak akan kesulitan dalam mengikuti aturan utama kartu kwartet, yaitu mengelompokkan kartu berdasarkan keterangan dan gambar yang tertera di kartu (Mulyono et al., 2016).

## **METODE**

Jenis penelitian yang kami gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan penelitian yang dilakukan dengan maksud mengumpulkan informasi agar dapat digunakan dalam proses perbaikan cara menyelenggarakan pendidikan. PTK bertujuan untuk meningkatkan praktik dan keadaan dibandingkan menghasilkan pengetahuan, serta permasalahannya ditentukan oleh praktisi terkait. Adapun model PTK yang kami gunakan adalah model yang dikembangkan oleh Kemmis & McTaggart. Proses dalam model ini memiliki siklus-siklus reflektif berbentuk spiral yang mencakup perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi (Yaumi & Damopolii, 2016). Ilustrasi spiral tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1. Siklus Model PTK Kemmis & McTaggart (Yaumi & Damopolii, 2016)**

PTK ini kami laksanakan di SDIT Generasi Rabbani Agam. Partisipan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 3 sebanyak 4 orang, 2 orang laki-laki dan 2 orang perempuan. Penelitian ini menjadikan hasil belajar PkN materi Hak dan Kewajiban sebagai objek untuk ditingkatkan. Data kualitatif kami kumpulkan dengan cara wawancara, observasi dan dokumen. Sedangkan data kuantitatif berupa nilai kami kumpulkan dengan melakukan tes tertulis. Analisis data kualitatif pada PTK ini dilakukan dengan 3 tahapan yang saling berkesinambungan, yaitu tahap reduksi, penyajian dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Analisis data kuantitatif difokuskan perbandingan hasil belajar siswa. Kriteria keberhasilan tindakan ditandai dengan hasil belajar

mayoritas partisipan memenuhi standar. Standar yang digunakan sebagai acuan yaitu predikat "Amat Baik" dengan rentang nilai 92-100. Predikat tertinggi digunakan sebagai acuan mengingat jumlah siswa yang sedikit, sehingga lebih mudah untuk diperhatikan, dipandu dan diarahkan dibandingkan kelas dengan jumlah siswa yang banyak. Ketika kriteria keberhasilan telah tercapai, maka siklus tidak lagi dilanjutkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas, diketahui bahwa kebanyakan siswa kelas 3 SDIT Generasi Rabbani masih belum mampu membedakan secara baik antara hak dan kewajiban. Hal ini juga tercermin dari hasil ujian mereka dengan hanya 1 siswa yang mendapatkan predikat "Amat Baik", sedangkan 3 siswa lainnya hanya mendapat predikat "Cukup". Selain itu, terdapat 1 orang siswa yang berkebutuhan khusus sehingga harus didampingi oleh orang tua selama kegiatan pembelajaran. Lalu berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah, diketahui bahwa sekolah ini baru saja dibangun dan mayoritas gurunya berusia lanjut, sehingga membutuhkan ide baru dan inovasi kreatif dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal pembelajaran, ditemukan bahwa wali kelas masih menggunakan pendekatan

*teacher centered* dalam mengajar. Kegiatan diawali dengan siswa diminta untuk membaca teks secara nyaring secara bergiliran. Setelah itu siswa diminta untuk membaca dalam hati. Kemudian guru mengajak siswa bertanya jawab mengenai materi yang dibaca. Selesai tanya jawab, guru akan menerangkan materi secara lebih rinci. Setelah guru menjelaskan materi, siswa diminta mengerjakan tugas yang ada di buku. Sebelum pembelajaran berakhir, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah mereka pelajari.

Berdasarkan data-data kualitatif yang didapatkan, perencanaan tindakan-pun dilakukan. Perencanaan tindakan meliputi pembuatan RPP, pembuatan media, penyusunan lembar observasi dan pengembangan tes hasil belajar.

Setelah perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi dilakukan. Pada siklus I, pelaksanaan tindakan dimulai dengan kegiatan awal pembelajaran yang meliputi orientasi, apersepsi, motivasi, dan pembagian siswa menjadi 2 kelompok. Kelompok dibagi berdasarkan jenis kelamin agar sejak dini siswa dapat membiasakan diri dengan budaya menjaga hubungan antara lawan jenis di dalam Islam.

Setelah kegiatan awal, pembelajaran dilanjutkan ke kegiatan inti. Pada kegiatan inti, siswa yang sudah duduk berkelompok diminta untuk

saling berhadapan. Mereka diminta untuk mendengar penjelasan tentang aturan permainan kartu kwartet yang akan dilaksanakan. Siswa dipersilahkan untuk bertanya apabila masih ada aturan yang belum mereka pahami. Setelah semua siswa terkonfirmasi memahami aturan permainan, permainan dilanjutkan dengan membagikan 3 kartu untuk setiap kelompok. Setiap kelompok diminta untuk mengumpulkan set lengkap kartu dengan atribut yang sama. Kelompok yang mengumpulkan set lengkap terbanyak maka mereka dianggap sebagai pemenang dalam permainan. Antar kelompok dapat saling bertukar kartu agar dapat melengkapi set yang mereka miliki.

Pada proses jalannya permainan di siklus I, terlihat siswa masih canggung. Siswa juga terlihat kurang mampu bekerjasama, dibuktikan dengan siswa yang nampak lebih cerdas di setiap kelompok memegang kendali permainan. Mereka juga tidak sabar ketika anggota kelompok mereka terlambat merespon atau memberi saran. Meskipun dibuat berkelompok agar siswa dapat berkomunikasi dan berdiskusi, namun permainan pada di siklus I ini terlihat seperti permainan antara 2 orang saja. Permainan di siklus ini dilakukan dalam 2 set, dimana kedua set tersebut dimenangkan oleh kelompok laki-laki.

Setelah permainan usai, setiap kelompok diminta untuk membagi set

yang mereka kumpulkan menjadi dua bagian, sehingga didapatkan 4 bagian set. Masing-masing bagian set dibagikan kepada setiap siswa. Setelah itu, mereka diminta untuk membacakan atribut set dan menjelaskan gambar yang ada di kartu-kartu yang mereka pegang secara bergiliran. Siswa dipersilahkan untuk merespon apabila penjelasan teman mereka kurang tepat. Ketika diperlukan, peneliti juga merespon penjelasan siswa.

Setelah sesi permainan, peneliti membimbing siswa untuk melakukan tanya jawab mengenai hak dan kewajiban. Pada sesi tanya jawab ini, masih ada siswa yang belum mampu membedakan antara hak dan kewajiban secara jelas. Peneliti-pun mengulangkan kembali penjelasan materi. Ketika siswa merespon bahwa mereka sudah paham, barulah peneliti melanjutkan ke kegiatan akhir pembelajaran.

Pada kegiatan akhir pembelajaran, peneliti memberikan tes tertulis untuk mendapatkan nilai hasil belajar siswa pada siklus I ini. Setelah tes, peneliti membimbing siswa untuk menyimpulkan pembelajaran. Tidak lupa peneliti juga memberikan arahan agar siswa dapat menjalankan hak dan kewajiban mereka sesuai dengan materi yang telah mereka pelajari.

Seusai tahap tindakan dan observasi, refleksi-pun dilakukan. Refleksi dilakukan dengan mengulas kembali secara kritis perubahan yang muncul dari siswa, kelas maupun

peneliti. Pada tahap ini, peneliti menemukan bahwa hasil belajar mayoritas siswa belum memenuhi standar yang diinginkan. 2 orang siswa sudah mendapatkan nilai dengan predikat "Amat Baik". Kedua siswa ini adalah siswa yang memonopoli permainan dari setiap kelompok. Sedangkan 2 orang siswa lainnya, seorang mendapatkan nilai dengan predikat "Baik", sedangkan siswa yang berkebutuhan khusus masih berada di predikat "cukup". Siswa yang berkebutuhan khusus sepertinya belum memahami makna dari hak dan kewajiban, meski dapat mengingat contoh-contohnya dari keterangan yang ada di kartu. Berdasarkan hasil tes tersebut, peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian ke siklus II.

Siklus II dimulai dengan perencanaan. Perencanaan dilakukan dengan membuat RPP, lembar observasi dan tes hasil belajar. Permainan kartu kwartet yang digunakan masih sama dengan siklus I. Namun, aturan permainan sedikit dirubah. Untuk mengurangi monopoli dari salah satu anggota kelompok, maka peneliti akan mewajibkan setiap anggota kelompok mengambil keputusan secara bergiliran. Anggota kelompok yang pintar boleh memberikan saran, namun tidak boleh menyerobot giliran keputusan teman kelompoknya. Peneliti juga berusaha untuk mempersiapkan diri menghadapi siswa yang berkebutuhan khusus dengan memikirkan strategi agar ia

dapat memahami makna dari hak dan kewajiban, bukan hanya mengingat contoh-contohnya saja.

Kegiatan awal pada tahap tindakan dan observasi di siklus II ini berjalan hampir sama dengan siklus I. Ketika masuk permainan di kegiatan inti, ada sedikit perbedaan. Kali ini siswa terlihat lebih siap untuk berpartisipasi dalam permainan. Siswa dari kelompok perempuan juga terlihat lebih bersemangat, karena mereka termotivasi untuk membalas kekalahan mereka pada permainan di siklus I. Sebelum permainan dimulai, peneliti menjelaskan perubahan aturan bahwa setiap anggota kelompok mendapat giliran mengambil keputusan. Perubahan ini direspon baik oleh kelompok perempuan, dengan memberikan sebagian kartu kepada teman kelompoknya. Langkah ini kemudian diikuti oleh kelompok laki-laki.

Permainan di siklus II ini berjalan lebih lancar dan terstruktur. Setiap siswa mendapat giliran untuk memutuskan kartu apa yang ingin mereka tukar. Selain itu, monopoli dalam permainan juga perlahan berkurang. Siswa yang lebih pintar terlihat mulai dapat mempercayai dan menghargai keputusan temannya. Mereka juga terlihat mau memberi waktu lebih lama apabila temannya tidak bisa menjawab secara cepat. Awalnya permainan di siklus II ini akan dilakukan sebanyak 2 kali seperti pada siklus pertama. Namun



karena kelompok perempuan memenangkan kedua set tersebut, siswa meminta sesi tambahan agar dapat dilihat siapa pemenangnya. Melihat antusias siswa, akhirnya peneliti setuju mengadakan set ketiga. Set ketiga akhirnya dimenangkan oleh kelompok laki-laki, sehingga skor permainan menjadi 3-2 bila dihitung dari siklus I.

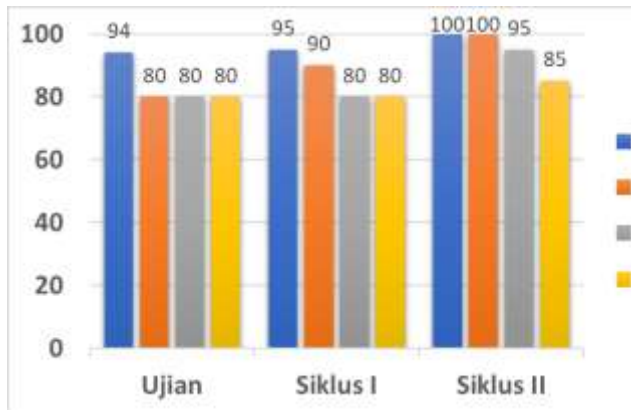
Setelah sesi permainan, seperti pada siklus I, siswa diminta untuk menjelaskan atribut dan gambar yang ada pada kartu. Tiga orang siswa sudah mampu menjelaskan dengan baik, namun siswa yang berkebutuhan khusus belum bisa menjelaskan makna yang tepat tentang hak dan kewajiban ketika diminta untuk menjelaskannya. Demi mempermudah pemahamannya, peneliti mengaitkan hak dengan hal-hal yang menyenangkan yang dia inginkan dan kewajiban dengan hal-hal yang melelahkan yang harus dia lakukan. Peneliti juga menggunakan gambar-gambar di kartu sebagai alat bantu dalam menjelaskan. Melalui cara seperti itu, dia terlihat mulai bisa menalar perbedaan hak dan kewajiban tanpa terpaku kepada ingatan.

Mengingat siswa sudah mampu menjelaskan materi dengan baik, peneliti tidak lagi melakukan tanya jawab sesudah permainan. Peneliti langsung melanjutkan pembelajaran ke kegiatan akhir dengan memberikan tes untuk menilai hasil belajar siswa. Setelah siswa menyelesaikan tes, peneliti membimbing

siswa untuk menyimpulkan pelajaran dan berdo'a. Setelah memberikan arahan agar siswa melaksanakan hak dan kewajiban mereka, peneliti mempersilahkan siswa untuk pulang.

Tahap refleksi pada siklus II ini dilakukan dengan menilai hasil tindakan yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil observasi, kegiatan pembelajaran terlihat aktif dan kondusif. Siswa terlihat antusias dalam mengikuti permainan. Siswa pada siklus II ini juga nampak sudah mampu berkomunikasi secara lebih baik dengan teman sesama kelompoknya. Jiwa pantang menyerah juga terlihat dari usaha kelompok perempuan untuk mengejar ketertinggalan mereka di siklus I dan permintaan sesi ketiga dari kedua kelompok untuk menentukan siapa pemenang di antara mereka. Untuk hasil belajar, berdasarkan nilai tes, 3 orang siswa mampu mendapatkan nilai dengan predikat "Amat Baik". Siswa yang berkebutuhan khusus hanya mampu mendapatkan predikat "Baik". Namun itu dirasa cukup, mengingat kriteria keberhasilan tindakan adalah mayoritas hasil belajar siswa mendapatkan predikat "Amat Baik". Oleh karena itu, penelitian ini tidak dilanjutkan ke siklus III.

Perbandingan yang lebih jelas antara nilai ujian, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan grafik di Gambar 2, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dari 3 fase pembelajaran, yaitu nilai ujian, siklus I dan siklus II. Pada nilai ujian, hanya 1 siswa yang dapat nilai "Amat Baik", atau 25% dalam persentase. Pada siklus I, jumlah siswa yang mendapatkan predikat "Amat Baik" meningkat menjadi 50%. Pada siklus II, jumlah siswa yang mendapat predikat "Amat baik" sudah meningkat menjadi 75%. Satu orang siswa yang tidak mendapatkan predikat "Amat baik" memiliki kebutuhan khusus, sehingga tidak dapat dituntut sama dengan siswa lainnya.

Peningkatan dalam penelitian ini merupakan penguatan dari hasil penelitian peneliti-peneliti lainnya yang terlebih dahulu menggunakan kartu kwartet untuk meningkat hasil belajar. Contohnya penelitian oleh Mulyono, dkk yang menggunakan kartu kwartet untuk meningkatkan hasil belajar mata

pelajaran IPS tentang peninggalan sejarah Hindu-Buddha. Pada siklus I, persentase ketuntasan siswa hanya 45%. Kemudian di siklus ke II, persentase ketuntasan siswa meningkat hingga mencapai 75%. Pada akhirnya, di siklus III persentase ketuntasan siswa sudah mencapai 90%. Pencapaian ini melewati target yang ditetapkan sebelumnya, yaitu 85% (Mulyono et al., 2016).

## KESIMPULAN

Pendekatan *Game-based Learning* berbantuan permainan non-digital kartu kwartet dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Hak dan Kewajiban di Sekolah Dasar. Pernyataan ini diperkuat dengan hasil observasi dan nilai tes di setiap siklus penelitian. Berdasarkan observasi, selama mengikuti pembelajaran dengan *Game-based Learning*, siswa dapat belajar secara lebih aktif dan antusias. Selain itu mereka juga belajar untuk bekerjasama dan pantang menyerah. Adapun berdasarkan hasil tes pada akhir setiap siklus, terjadi peningkatan hasil belajar siswa ditandai dengan presentase siswa yang mendapat predikat "Amat Baik" meningkat dari 25%, menjadi 50% di siklus I dan 75% di siklus II.

Kesimpulan di atas mengisyaratkan bahwa *Game-based Learning* dapat menjadi solusi dalam meningkatkan hasil belajar. Bagi sekolah, terkhusus SDIT Generasi Rabbani dan SD-SD lain yang masih baru

berkembang, tidak ada salahnya untuk tidak terpaku pada metode pembelajaran tradisional demi mencoba inovasi-inovasi pembelajaran terbaru seperti *Game-based Learning* ini. Tidak harus menggunakan permainan digital yang mahal dan butuh dukungan infrastruktur canggih. Guru bisa berkreasi dengan membuat permainan non-digital. Bahkan guru dapat pula melibatkan siswa dalam proses pembuatan permainan tersebut.

## REFERENSI

- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Ausawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542-552.  
<https://doi.org/10.46328/ijte.169>
- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77.  
<https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Alinier, G. (2007). Learning Through Play: Simulation Scenario= Obstacle Course+ Treasure Hunt. *Clinical Simulation: Operations, Engineering, and Management*, 745-749.  
<https://doi.org/10.1016/B978-012372531-8.50124-2>
- Amdan, E. F., & Salleh, S. M. (2016). E-Learning applications and computer graphics games for education: Design framework. *Information (Japan)*, 19(9B), 3963-3970.
- Apriani, R., & Prastiawan, A. (2019). *Impact of Game-Based Learning on Learning Motivation High School Students*. 382(Icet), 602-606.  
<https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.148>
- Halim, M. L. Al, & Yaqin, M. A. (2022). The Effect of Game-Based Learning Through the Snake and Ladder Game on Students' Speaking Skills. *Jurnal Reforma*, 11(2), 23-32.  
<http://www.jurnalpendidikan.unisla.ac.id/index.php/reforma/article/view/703>
- Hamid, S. H., Zulkipli, N., & Mohamad, F. S. (2022). The Effects of Non-Digital Game-Based Learning and Cognitive Level of Questions on Isometric Transformations. *Asian Journal of University Education*, 18(1), 34-50.  
<https://doi.org/10.24191/ajue.v18i1.17167>
- Jan L. Plass, Mayer, R. E., & Homer, B. D. (2020). *Handbook of Game-Based Learning*. The MIT Press.
- Kaimara, P., Fokides, E., Oikonomou, A., & Deliyannis, I. (2021). Potential Barriers to the Implementation of Digital Game-Based Learning in the Classroom: Pre-service Teachers' Views. *Technology, Knowledge and Learning*, 26(4), 825-844.  
<https://doi.org/10.1007/s10758->

021-09512-7

977/pdf

- Karaman, B., Er, H., & Karadeniz, O. (2022). Teaching with Educational Games in Social Studies: A Teacher's Perspective. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 21(1), 124-137.
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1-5. <https://journal.actual-insight.com/index.php/pedagogi/article/view/74>
- Mohd. Yusof, N. A., & Shahrill, M. (2021). The Effects of Non-Digital Game-Based Learning on Students' Mathematical Perspectives and Achievements. *Southeast Asian Mathematics Education Journal*, 11(1), 25-40. <https://doi.org/10.46517/seamej.v11i1.113>
- Mujahida, & Rus'an. (2019). Analisis Perbandingan Teacher Centered Dan Learner Centered. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 2(2), 323-331. <https://doi.org/10.56488/scolae.v2i2.74>
- Mulyono, Julia, & Kurnia, D. (2016). Penggunaan Media Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha di Indonesia dalam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 481-490. <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/download/2>
- Nugraha, Y. A., & Manggalastawa, M. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(1), 31-37. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n1.p31-37>
- Nuranisya, K., & Lestari, A. N. (2020). Media Karpin (Kartu Pintar) Untuk Pembelajaran Benda Hidup Dan Tak Hidup Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST 2020*, 37-39. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sn-pgsd/article/view/8874>
- Pranata, O. D. (2023). Penerapan Game-based Learning sebagai Alternatif Solusi Mengajar di Kelas Heterogen. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlash*, 8(3), 337-350. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/AIJP/article/download/7597/5088>
- Prasetya, H. M. & Wasposito, T. S. (2019). Pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap pemahaman siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5(2). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/4920>
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50-58. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>

- Salsabila, A. A., Anatasya, E., Cahyani, K., & Dewi, D. A. (2021). Penanaman Hak dan Kewajiban untuk Generasi Bangsa melalui Metode Pembelajaran Role Playing di Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 1–6. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.163>
- Sun, L., Chen, X., & Ruokamo, H. (2020). Digital Game-based Pedagogical Activities in Primary Education: A Review of Ten Years' Studies. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 16(2). <https://doi.org/10.37120/ijttl.2020.16.2.02>
- Wati, D. S., Mahfud, H., & Saputri, D. Y. (2021). Analisis peran guru dalam menerapkan sikap tanggung jawab siswa pada pembelajaran ppkn materi hak , kewajiban , dan tanggung jawab di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(4), 1–6. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/download/49108/30653>
- Wijaya, A. B., Suliswaningsih, S., & Pritama, A. D. (2019). Meningkatkan Rasa Nasionalisme Siswa Melalui Game Base Learning. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 19(1), 196–204. <https://doi.org/10.30812/matrik.v19i1.496>
- Yaumi, M., & Damopolii, M. (2016). *Action Research: Teori, Model dan Aplikasi*. Kencana.