



Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* melalui Permainan *Wordsearch Puzzle* Terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik Fase C

Lindha Yulianah¹, Sumarno², Fine Reffiane³, Layla Maulida Rizqi⁴

Universitas PGRI Semarang^{1,2,3}, SDN Tandang 01⁴

Email: yulianahlindha@gmail.com

Received: 10 Agustus 2024

Revised: 13 Desember 2024

Accepted: 13 Desember 2024

ABSTRACT

This research aims to identify the influence on students' learning participation after implementing the Game Based Learning model through the Wordsearch Puzzle game. This study was conducted in fifth grade of SDN Tandang 01 in Pancasila Education subject. This research is qualitative descriptive. The subjects of this research were students of fifth grade SDN Tandang 01, and the sample in this study was three students from fifth grade. Data analysis techniques used include: data collection, data processing, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that there is an influence on the learning participation of fifth grade students at SDN Tandang 01 after the implementation of the Game Based Learning model through the Wordsearch Puzzle game, as evidenced by the active involvement and high enthusiasm of students during the learning process. Therefore, this study concludes that the Game Based Learning model through the Wordsearch Puzzle game has a significant influence on the learning participation of fifth grade students at SDN Tandang 01 in Pancasila Education subject.

Keywords: Game based learning model, wordsearch puzzle, learning participation.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi adanya pengaruh terhadap partisipasi belajar peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* melalui permainan *Wordsearch Puzzle*. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VC SDN Tandang 01 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Adapun subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VC SDN Tandang 01, dan sampel pada penelitian ini yaitu tiga peserta didik kelas VC. Teknik analisis data yang digunakan meliputi: pengumpulan data, pengolahan data, presentasi data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh terhadap partisipasi belajar peserta didik kelas VC SDN Tandang 01 setelah diterapkannya model pembelajaran *Game Based Learning* melalui permainan *Wordsearch Puzzle* yang dibuktikan dengan adanya keterlibatan aktif dan antusiasme yang tinggi dari peserta didik selama proses pembelajaran. Maka, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* melalui permainan *Wordsearch Puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap partisipasi belajar peserta didik kelas VC SDN Tandang 01 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata kunci: Model pembelajaran *Game Based Learning*, wordsearch puzzle, partisipasi belajar.

©2024 by Lindha Yulianah, Sumarno, Fine Reffiane, Layla Maulida Rizqi
Under the license CC BY-SA 4.0

PENDAHULUAN

Perkembangan pembelajaran dalam dunia Pendidikan terus meningkat seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi. Paradigma pembelajaran saat ini telah bergeser dari pembelajaran yang berpusat pada guru berubah menjadi

pembelajaran berpusat pada peserta didik atau *student centered*. Artinya, peserta didik memiliki partisipasi belajar aktif dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran menuntut adanya inovasi model, metode, serta pendekatan pembelajaran yang efektif, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sesuai dengan tuntutan pembelajaran pada abad ke 21. Pada hakikatnya, proses pembelajaran tidak hanya melibatkan peserta didik, namun juga melibatkan interaksi antara guru, dan peserta didik untuk menciptakan perubahan dalam pengetahuan dan pengalaman belajar.

Menurut (Fajuri, 2019) bahwa proses pembelajaran yang efektif, memerlukan adanya interaksi yang tinggi antara guru dan peserta didik, partisipasi dan keaktifan belajar. Untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik, seorang guru harus merancang kegiatan pembelajaran dengan menentukan segala keperluan belajar seperti, tujuan, pendekatan, dan metode pembelajaran. Maka, perlu dilakukannya pemilihan model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Soekanto, dkk. dalam (Arifudin, 2022) mengemukakan maksud dari Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang digunakan untuk merencanakan dan mengorganisir pengalaman belajar secara sistematis, dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran yang spesifik. Kerangka ini menjadi acuan bagi pendidik dalam menyiapkan aktivitas pembelajaran yang efektif. Pendapat tersebut selaras dengan Fajriah & Sari dalam (Alfrid Sentosa & Norsandi, 2022) yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang mendeskripsikan langkah-langkah sistematis dalam mengorganisir proses pembelajaran dengan tujuan mencapai hasil belajar yang telah ditentukan. Model ini juga berperan sebagai panduan bagi para perancang dan pengajar dalam menyusun serta melaksanakan aktivitas pembelajaran secara efektif.

Menurut Pinder dalam (Nur et al., 2023) menyatakan bahwa model permainan dalam proses pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam memotivasi dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan partisipasi belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*. *Game Based Learning*

adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan dengan tujuan untuk memfasilitasi proses belajar menjadi lebih mudah, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif (Purwanti et al., 2022). Menurut De Freitas dalam (Nur et al., 2023) Penggunaan permainan dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, seperti:

1. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Melatih kemampuan seperti ketrampilan literasi dan numerasi.
3. Berperan sebagai alat terapi untuk mengatasi masalah kognitif.
4. Mengizinkan peserta didik untuk berperan dalam situasi atau profesi tertentu sebelum melakukan praktek di dunia nyata.
5. Memberdayakan peserta didik untuk menjadi pembuat konten multimedia atau berbasis game.

Game Based Learning dapat digunakan sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi belajar peserta didik dengan mengintegrasikan permainan dalam proses pembelajarannya. *Game Based Learning* dapat diterapkan dalam berbagai jenis mata pelajaran seperti Matematika, IPAS, Bahasa Indonesia, sampai Pendidikan Pancasila. *Game Based Learning* sendiri memiliki berbagai jenis permainan yang dapat digunakan, mulai dari permainan konvensional (tanpa menggunakan teknologi) dan berbasis teknologi, baik menggunakan perangkat komputer maupun gadget. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik adalah dengan menggunakan permainan *Wordsearch Puzzle*.

Wordsearch Puzzle adalah permainan di mana kita mencari kata-kata yang tersembunyi dalam grid huruf yang tersusun acak, berbentuk persegi atau persegi panjang. Kata-kata ini bisa ditemukan dalam arah horizontal, vertikal, atau diagonal, dengan kata-kata yang harus dicari namun telah ditentukan sebelumnya dalam permainan ini. (Sandria & Syahri, 2023). Teknik dalam permainan *Wordsearch Puzzle* adalah menemukan kata-kata yang telah ditentukan dimulai dari kiri ke kanan atau sebaliknya dengan memperhatikan huruf pertama dari kata-kata yang telah ditentukan. Menurut (Sandria & Syahri, 2023) metode ini memiliki beberapa keunggulan, seperti: mendorong peserta didik untuk berdiskusi secara menyenangkan, menyediakan pembelajaran dalam kelompok, mendorong

kerjasama antara peserta didik dalam belajar dengan teman sekelas, dan mengajak peserta didik untuk belajar secara mandiri.

Partisipasi belajar adalah kemampuan emosional dan mental individu dalam mengikuti proses pembelajaran secara aktif serta dapat memahami dan mengolah informasi dengan baik. Pendapat ini diperkuat oleh (Safitri et al., 2024) Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran mencakup keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran, yang terlihat dari tindakan fisik dan psikologis yang mereka tunjukkan. Melalui partisipasi ini, peserta didik menunjukkan minat dan keseriusan mereka terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan observasi yang dilakukan ketika PPL I terlihat bahwa partisipasi belajar peserta didik kelas VC di SDN Tandang 01 tergolong rendah atau kurang dalam proses pembelajarannya. Hal ini disebabkan karena kurangnya ketertarikan atau penurunan partisipasi belajar dari peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Faktor atau penyebab dari penurunan partisipasi belajar peserta didik tidak hanya bersumber dari metodologinya saja, namun juga dapat bersumber dari strategi pembelajaran yang dipakai. Penentuan strategi pembelajaran yang tidak mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan kurangnya partisipasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, penting untuk dilakukannya penelitian lebih mendalam terkait dengan bagaimana penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* melalui permainan *Wordsearch Puzzle* terhadap partisipasi belajar peserta didik kelas VC di SDN Tandang 01.

METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Arikunto dalam (Fadilah & Wulandari, 2021) menyatakan bahwa penelitian deskriptif melibatkan proses pengumpulan data dengan mempertimbangkan faktor-faktor pendukung terkait dengan objek penelitian. Sedangkan penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menggali dan memahami fenomena tertentu melalui pengalaman yang dialami oleh partisipan, seperti

perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan aspek lainnya. (Aprillia et al., 2023) Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* melalui permainan *Wordsearch Puzzle* terhadap partisipasi belajar peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan di SD N Tandang 01 pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 dengan subjek penelitian peserta didik dari kelas V. Sampel pada penelitian ini adalah 3 peserta didik kelas VC. Sedangkan objek pada penelitian ini yakni partisipasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Untuk memperoleh data yang valid, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data wawancara dan observasi. Wawancara digunakan untuk mendapatkan segala informasi yang mendalam terkait dengan subjek penelitian. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati situasi dan kondisi yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik analisis data yang digunakan diadaptasi dari Wilis dalam (Fadilah & Wulandari, 2021) meliputi empat tahapan, yaitu pengumpulan data, pengolahan data, presentasi data, dan penarikan kesimpulan. Adapun analisis data dilakukan berdasarkan indikator partisipasi belajar peserta didik yang diadaptasi dari Fredrick dalam (Purba et al., 2021) yaitu, keterlibatan siswa didefinisikan sebagai suatu meta-konstruksi yang mencakup keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* melalui permainan *Wordsearch Puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada proses pembelajarannya. Pengumpulan data dilakukan pada saat peneliti melakukan Praktik Pengalaman Lapangan I (PPL I). Berdasarkan hasil pengalaman mengajar yang telah dimiliki oleh peneliti, terdapat beberapa peserta didik kelas VC yang terlihat kurang memperhatikan proses pembelajaran dan cenderung melakukan gerakan tambahan seperti, aktif bergerak meninggalkan tempat duduk, bercerita dengan teman, dan mengganggu teman lainnya ketika proses pembelajaran berlangsung. Dari temuan tersebut, peneliti berupaya

menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* melalui permainan *Wordsearch Puzzle* dalam proses pembelajarannya. Model pembelajaran ini ternyata berpengaruh pada semangat dan partisipasi belajar peserta didik.

Dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* melalui permainan *Wordsearch Puzzle* ada beberapa tahapan atau langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti pada kegiatan pembelajaran. Namun, sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti menampilkan beberapa gambar terkait dengan materi pembelajaran yang disajikan melalui slide power point. Kemudian, peserta didik diminta untuk mengamati gambar yang telah disajikan oleh peneliti. Pemberian gambar bertujuan memberikan pemahaman konsep dan memotivasi peserta didik untuk aktif bertanya jawab terkait dengan materi pembelajaran dengan peneliti. Untuk mendukung pemahaman yang mendalam dan partisipasi belajar peserta didik, peneliti menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* melalui permainan *Wordsearch Puzzle*.

Sintak I – Memilih Game Sesuai Topik

Pada fase ini peneliti memilih media permainan *Wordsearch Puzzle* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang bertema “Merawat Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dengan persatuan dan kesatuan”. Peneliti memilih permainan ini karena dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan berkolaborasi dengan antar teman.

Sintak II – Penjelasan Konsep

Fase kedua dalam model pembelajaran ini, peneliti memberikan penjelasan terkait dengan mekanisme dan konsep awal dari permainan *Wordsearch Puzzle* ini. Kemudian, peneliti juga menjelaskan tujuan dan tantangan yang harus diselesaikan dalam permainan ini. Dengan pemberian penjelasan kepada peserta didik terkait dengan tujuan dan mekanisme dari permainan ini, peserta didik dapat menjalankan dan menyelesaikan permainan ini dengan baik.

Sintak III – Penjelasan Aturan Permainan

Pada fase ini, peneliti menjelaskan peraturan permainan yang berlaku selama permainan *Wordsearch Puzzle* berlangsung. Peraturan dibuat dengan melibatkan

peserta didik untuk turut memberikan pendapat terkait dengan hukuman apa yang didapatkan bagi pelanggar. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengembangkan dan mengekspresikan dirinya. Setelah memahami peraturan yang disampaikan, peserta didik dan peneliti menyepakati peraturan yang telah dibuat bersama.

Sintak IV – Bermain Game

Berikutnya, peserta didik bermain game *Wordsearch Puzzle* dengan tema “Merawat Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dengan persatuan dan kesatuan”. Peserta didik dibagi menjadi tujuh kelompok yang masing-masing memiliki 4 anggota kelompok. Masing-masing kelompok berlomba untuk menyelesaikan permainan *Wordsearch Puzzle* dengan mencari kata-kata yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Pencarian kata dapat dilakukan dengan mencari huruf yang dimulai dari kiri ke kanan, kanan ke kiri, secara horizontal atau vertikal. Anggota kelompok yang sudah menemukan kata yang tersembunyi bergantian dengan anggota kelompok lainnya untuk menemukan kata berikutnya. Setelah menemukan seluruh kata-kata tersembunyi, peserta didik diminta untuk menyusun kata tersebut menjadi sebuah kalimat yang benar. Bagi kelompok yang berhasil menyusun kalimat lebih dahulu dan benar, kelompok tersebut yang menjadi pemenang dari permainan *Wordsearch Puzzle* ini.

Sintak V – Merangkum Pengetahuan

Di akhir fase pembelajaran, peserta didik diminta untuk menyimpulkan hal-hal yang didapatkan dari permainan *Wordsearch Puzzle* yang dimainkan. Kesimpulan yang dibuat oleh peserta didik dikaitkan dengan materi pembelajaran. Untuk memperkuat pemahaman mendalam peserta didik, peneliti memberikan penguatan kepada peserta didik terkait dengan permainan yang telah dilakukan.

Partisipasi Belajar Peserta Didik

Hasil penelitian didapatkan dari lembar observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Pengumpulan data observasi didapatkan berdasarkan pengamatan secara langsung pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VC ketika proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan pengumpulan data wawancara didapatkan berdasarkan wawancara secara langsung dengan peserta

didik setelah pembelajaran selesai. Fokus penelitian ini adalah mengidentifikasi pengaruh penerapan *Game Based Learning* melalui permainan *Wordsearch Puzzle* terhadap partisipasi belajar peserta didik. Penelitian ini didasarkan pada indikator partisipasi belajar peserta didik, meliputi: keterlibatan perilaku, keterlibatan emosional, dan keterlibatan kognitif.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, hasil penelitian mengungkapkan bahwa setelah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* melalui permainan *Wordsearch Puzzle* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap partisipasi belajar peserta didik. Penerapan model pembelajaran tersebut memberikan pengaruh yang positif terhadap proses pembelajaran. Beberapa sikap yang ditunjukkan setelah penerapan model pembelajaran ini adalah adanya keterlibatan aktif dari peserta didik, baik secara perilaku, emosional maupun keterlibatan kognitifnya. Selain itu, peserta didik juga sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal itu dibuktikan dengan adanya semangat dan motivasi yang tinggi dalam melakukan dan menyelesaikan permainan.

Keterlibatan Perilaku

Keterlibatan perilaku ditunjukkan dari partisipasi peserta didik dalam mencari kata dalam puzzle. Tingkat konsentrasi yang ditunjukkan oleh peserta didik ketika mencari kata dalam puzzle terlihat dari bagaimana cara peserta didik memfokuskan perhatian pada lembar kerja yang disajikan. Gestur atau gerakan tubuh peserta didik mencerminkan tingkat keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Serta kecepatan dalam menemukan kata pada puzzle juga menjadi tolak ukur partisipasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa sampel 1, 2 dan 3 berpartisipasi sangat aktif dalam permainan *Wordsearch Puzzle*. Sangat aktif dalam menemukan kata-kata dalam puzzle ditunjukkan oleh sampel 1 dan 3. Sedangkan sampel 3 menunjukkan partisipasi aktif dalam menemukan kata-kata dalam puzzle. Hal tersebut didukung dengan data hasil wawancara yang diungkapkan oleh sampel 1 “*Saya mulai dari sudut kiri atas dan mencari huruf pertama dari kata yang saya cari. Lalu saya lihat ke segala arah untuk*

menemukan huruf berikutnya”, sampel 2 “Saya biasanya cari huruf yang mencolok dulu, seperti Q atau Z. Lalu saya perhatikan kata-kata di sekitarnya. Kadang saya juga minta bantuan teman sebangku kalau kesulitan”, sampel 3 “Saya punya beberapa strategi. Pertama, saya lingkari semua huruf awal dari kata-kata yang dicari. Lalu, saya cek sekeliling huruf itu. Saya juga suka bertukar tips dengan teman-teman tentang cara cepat menemukan kata”.

Keterlibatan Emosional

Keterlibatan emosional ditunjukkan dari respons afektif peserta didik selama aktivitas pembelajaran berlangsung. Antusiasme yang terlihat dari peserta didik menunjukkan minat dan semangat dalam mengikuti permainan. Kegembiraan dan perasaan senang yang ditunjukkan selama kegiatan berlangsung. Interaksi sosial antar peserta didik menciptakan ragam respons emosional, kerjasama yang terjalin menumbuhkan semangat untuk menyelesaikan permainan. Serta kegigihan dan ketekunan yang ditunjukkan oleh peserta didik ketika menghadapi kesulitan dalam menemukan kata dalam puzzle. Keterlibatan emosional ini memberikan pengalaman belajar baru kepada peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa sampel 1 dan 3 memiliki antusiasme yang tinggi dan aktif dalam proses pembelajarannya. Sedangkan sampel 2 menunjukkan antusiasme yang sangat aktif selama proses pembelajaran. Didukung dengan data hasil wawancara yang diungkapkan oleh sampel 1 *“Saya merasa senang dan bersemangat. Belajar jadi lebih menyenangkan dengan permainan ini”,* sampel 2 *“Awalnya saya bingung, tapi lama-lama jadi seru. Saya merasa tertantang untuk menemukan semua kata”,* sampel 3 *“Saya merasa agak tegang tapi juga senang. Seperti detektif yang mencari petunjuk tersembunyi”.*

Keterlibatan Kognitif

Keterlibatan kognitif ditunjukkan dari pengembangan berbagai strategi yang digunakan oleh peserta didik dalam menyelesaikan permainan. Strategi yang digunakan menunjukkan kemampuan berpikir kritis untuk menemukan informasi dan kemampuan peserta didik dalam memahami serta menjelaskan maknanya. Keterlibatan kognitif juga tercermin dari bagaimana cara peserta didik menghubungkan kata-kata yang ditemukan dengan pengetahuan yang mereka

miliki menjadi sebuah kalimat yang terpadu. Selain itu, tingkat konsentrasi yang dimiliki oleh peserta didik juga menjadi salah satu indikator pada penelitian ini. Hasil observasi menunjukkan bahwa sampel 1 sangat aktif dalam menghubungkan kata-kata yang ditemukan dengan pengetahuan yang dimiliki. Sampel 2 dan 3 menunjukkan hasil aktif dalam mengubungkan kata-kata yang ditemukan dengan pengetahuan yang dimiliki. Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa, sampel 1 *“Ya, saya merasa lebih mudah memahami. Karena saya bisa melihat kata-kata penting dan mengingat artinya sambil bermain”*, sampel 2 *“Lumayan. Saya jadi lebih ingat kata-katanya, tapi kadang masih perlu penjelasan tambahan dari guru tentang artinya”*, sampel 3 *“Ya, saya merasa lebih mudah paham. Saya suka mendiskusikan arti kata-kata yang saya temukan dengan teman-teman. Karena setelah kami menemukan kata-kata tersebut, selanjutnya kami menyusun kata-kata tersebut menjadi sebuah kalimat”*.

Tabel 1. Indikator Partisipasi Belajar

| Indikator Partisipasi Belajar | Observasi | Wawancara |
|--------------------------------------|--|---|
| Keterlibatan Perilaku | Peserta didik terlibat aktif dalam permainan <i>Wordsearch Puzzle</i> . | Peserta didik aktif dalam menemukan kata-kata tersembunyi. |
| Keterlibatan Emosional | Peserta didik memiliki antusiasme yang tinggi dalam mengikuti permainan <i>Wordsearch Puzzle</i> . | Peserta didik terlihat bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik mampu memahami materi pembelajaran melalui permainan dengan mudah. |
| Keterlibatan Kognitif | Peserta didik mampu menghubungkan kata-kata dengan pengetahuan yang dimiliki | |

Penelitian ini menunjukkan hasil yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sandria, P., & Syahri, M. (2023) yang menyimpulkan bahwa melalui penerapan media pembelajaran *Wordsearch Puzzle* mampu meningkatkan ragam kemampuan yang dimiliki peserta didik khususnya pada keaktifan belajar peserta didik dalm mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada kelas VII di SMP Negeri 1 Batu.

Berdasarkan data hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* melalui permainan *Wordsearch Puzzle* berpengaruh terhadap partisipasi belajar peserta didik kelas

VC SDN Tandang 01 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Partisipasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran dinilai aktif dan terdapat antusiasme yang tinggi terhadap proses pembelajaran. Dengan penerapan model pembelajaran ini juga dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep dengan mudah dan mendalam. Penerapan model pembelajaran ini dapat diterapkan pada pembelajaran berikutnya agar pembelajaran berjalan dengan efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan.

SIMPULAN

Game Based Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru untuk memberikan variasi baru dalam kegiatan pembelajaran. Terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung model pembelajaran tersebut, salah satunya adalah media permainan *Wordsearch Puzzle*. Model pembelajaran GBL memiliki 5 sintak pembelajaran yang dapat diterapkan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik kelas VC SDN Tandang 01 dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* melalui permainan *Wordsearch Puzzle* berpengaruh terhadap partisipasi belajar peserta didik fase C. Keberhasilan dari penelitian ini terjadi karena adanya keterlibatan aktif dan antusiasme yang tinggi oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfrid Sentosa, & Norsandi, D. (2022). Model Pembelajaran Efektif Di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan*, 23(2), 125–139. <https://doi.org/10.52850/jpn.v23i2.7444>
- Aprillia, M., Rahmawati Subagio, P., Pembayun, S., & Nur Aeni, A. (2023). Penggunaan Video Animasi Powtoon Untuk Menteladani SHATAFAT (sidiq, amanah, tabligh, fathonah) Bagi Peserta didik SD. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 3(4), 141–149. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.282>
- Arifudin, D. S. R. N. Y. W. K. D. O. (2022). Implementasi Media Peraga dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, Vol 6 No 1 (2022): *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 71–77. <https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/view/3035/876>

- Fadilah, E. N., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Penggunaan Metode Saintifik dalam Peningkatan Keaktifan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 431–438. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p431-438>
- Fajuri. (2019). Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dalam upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I SD Negeri 27 Ampenan. *Jurnal Paedagogy*, 6(1), 20–26.
- Nur, K., Muis, A., & Mulianti. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Mengikuti Proses Pembelajaran melalui Game Based Learning (GBL) di UPT SMA Negeri 1 Bone Karyati. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran Upaya*, 5(3), 576–582.
- Purba, J. E. L., Nababan, G., & Aji, K. A. (2021). Mengukur Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Online Siswa Kelas Vii Di Sekolah Abc Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Magister Pendidikan Matematika (JUMADIKA)*, 3(2), 100–109. <https://doi.org/10.30598/jumadikavol3iss2year2021page100-109>
- Purwanti, R., Rusdi, M., & Habibi, A. (2022). Pengembangan Modul Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Mata Pelajaran Ipa Bagi Peserta Didik Tunadaksa Kelas Xii Smalb Negeri Kota Jambi. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 1065–1078. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1345>
- Safitri, E., Zakso, A., Purnama, S., Sulistyarini, & Bistari. (2024). Meningkatkan Partisipasi Belajar Peserta Didik melalui Media Crossword Puzzle pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Siantan. *Jurnal on Education*, 06(02), 15298–15307.
- Sandria, P., & Syahri, M. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Word Search Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 10(2), 224–230. <https://doi.org/10.36706/jbti.v10i2.22217>