

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL GAME BASED LEARNING DI KELAS IV SD NEGERI 02 JAMBAK KABUPATEN PASAMAN

Improving Student Learning Outcomes in Pancasila Education Using the Game-Based Learning Model in Grade IV at SD Negeri 02 Jambak, Pasaman Regency

Adiva Ayodia Prameswari & Rahmatina

Universitas Negeri Padang

adivaayodiap@gmail.com; rahmatina61@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jul 15, 2024	Jul 18, 2024	Jul 21, 2024	Jul 24, 2024

Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes of students and this condition is caused by the preparation of learning plans, teachers have not developed innovative and varied learning models according to the characteristics of students so that in the learning process students are less active and less enthusiastic. The aim of this research is to describe the improvement in student learning outcomes during Pancasila education learning using the game based learning model in class IV of SDN 02 Jambak, Pasaman Regency. This research is classroom action research that uses qualitative and quantitative approaches. Implemented in two cycles, namely cycle I consisting of 2 meetings and cycle II consisting of 1 meeting. Each cycle includes four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were teachers and students of class IV SDN 02 Jambak with a total of 22 students and data collection techniques in the form of observation, tests and non-tests. The research results showed an increase in: a) Teaching modules in cycle I with an average of 82.5 (Good), and cycle II 96% (Very Good), b) Implementation in the teacher aspect of cycle I with an average of 83.5% (Good), and cycle II 95% (Very

Good), while in the student aspect of cycle I with an average of 79% (Fair), and cycle II 92% (Very Good), c) The learning outcomes of students in cycle I obtained an average of 82 (Good) and cycle II with an average of 92 (Very Good). Based on these results, it can be concluded that using the game based learning model can improve student learning outcomes in Pancasila education learning.

Keywords: Game Based Learning, Learning Outcomes, Pancasila Education

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik dan kondisi ini disebabkan dalam penyusunan perencanaan pembelajaran guru belum mengembangkan model pembelajaran inovatif dan variatif sesuai karakteristik peserta didik sehingga pada proses pembelajaran peserta didik kurang aktif dan kurang bersemangat. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *game based learning* di kelas IV SDN 02 Jambak Kabupaten Pasaman. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I terdiri atas 2 pertemuan dan siklus II terdiri atas 1 pertemuan. Di setiap siklus meliputi empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV SDN 02 Jambak dengan jumlah 22 orang peserta didik dan teknik pengumpulan data berupa observasi, tes, dan non tes. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada: a) Modul ajar siklus I dengan rata-rata 82,5 (Baik), dan siklus II 96% (Sangat Baik), b) Pelaksanaan pada aspek guru siklus I dengan rata-rata 83,5% (Baik), dan siklus II 95% (Sangat Baik), sedangkan pada aspek peserta didik siklus I dengan rata-rata 79% (Cukup), dan siklus II 92% (Sangat Baik), c) Hasil belajar peserta didik pada siklus I memperoleh rata-rata 82 (Baik) dan siklus II dengan rata-rata 92 (Sangat Baik). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *game based learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, kurikulum berpengaruh terhadap jalannya proses pembelajaran dan hasil yang akan diperoleh peserta didik. Kurikulum berisi tentang penjelasan pengalaman belajar yang harus ada pada setiap peserta didik. Saat ini, kurikulum yang digunakan di Indonesia adalah kurikulum merdeka. Menurut Lucky (2023), kurikulum merdeka adalah suatu pendekatan pendidikan yang bertujuan untuk memberikan kebebasan, fleksibilitas, dan relevansi dalam proses pembelajaran dengan cara penggunaan berbagai metode pengajaran yang menyesuaikan diri dengan gaya belajar peserta didik dan membuat peserta didik terlibat aktif dalam proses belajar mengajar.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari peserta didik dalam kurikulum merdeka adalah Pendidikan Pancasila. Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah untuk mewujudkan warga negara demokratis yang baik, yang diwujudkan dalam bentuk sikap peserta didik dalam kehidupan sehari-hari agar menjadi pribadi yang berakhlak mulia dan

beradab (Ina Magdalena, 2020). Dengan diajarkannya mata pelajaran pendidikan pancasila di sekolah akan menghasilkan peserta didik yang berakhlak mulia dan beradab yang ditunjukkan dengan tingkat kemampuannya terhadap materi pelajaran yang tinggi.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 19 Desember 2023 dan hasil wawancara pada tanggal 20 Desember 2023 yang peneliti lakukan bersama guru kelas IV SDN O2 Jambak Kabupaten Pasaman, penulis menemukan beberapa masalah dari segi perencanaan pembelajaran, yaitu (1) Modul ajar belum dimodifikasi dan masih menggunakan perangkat pembelajaran dari kemendikbud (2) Modul ajar belum sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di kelas (3) Model pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya inovatif dan variatif sesuai dengan topik pembelajaran dalam perangkat pembelajaran. Dari segi pendidik, yaitu (1) Pendidik cenderung menggunakan metode ceramah (2) Pendidik kurang menggunakan model pembelajaran sesuai karakteristik peserta didik di kelas (3) Pendidik masih terpusat pada materi di buku (4) Pendidik kurang memberikan waktu yang lebih untuk peserta didik berdiskusi mencari pengetahuan dengan caranya sendiri (5) Pendidik belum sepenuhnya memberikan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran (6) Pendidik kurang menggunakan media pembelajaran yang memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dan dari segi peserta didik, yaitu (1) Peserta didik pasif dalam pembelajaran, kurang antusias, dan tidak bersemangat (2) Peserta didik kurang fokus dan masih banyak bermain (3) Kurangnya kerjasama antar peserta didik (4) Peserta didik kurang mempunyai rasa keberanian dalam mengemukakan ide atau pendapat (5) Peserta didik belum bisa menyimpulkan materi yang dipelajari (6) Peserta didik tidak termotivasi untuk mengasah kemampuan diri (7) Peserta didik tidak berupaya menjadi yang terbaik di kelas

Mengatasi permasalahan tersebut perlu dilakukannya perbaikan, perubahan, serta tindak lanjut dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat ditingkatkan. Berdasarkan uraian diatas, masalah tersebut dapat diatasi melalui implementasi kurikulum merdeka dengan tepat. Langkah awal yang dapat dilakukan pendidik adalah menyusun perencanaan pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk modul ajar, yakni satu unit perangkat pembelajaran yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana yang disusun untuk membantu peserta didik mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas. Dalam modul ajar harus menggunakan suatu model pembelajaran yang interaktif.

Model pembelajaran interaktif tersebut adalah pembelajaran berbasis permainan (*games based learning*). Menurut Nur Hidayah (2023), model pembelajaran ini merupakan suatu pembelajaran dimana bahan pelajaran didemonstrasikan menggunakan permainan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, pemahaman konsep dan pemecahan masalah bagi peserta didik dengan menimbulkan suasana yang menyenangkan namun tidak mengurangi urgensi pembelajaran di kelas. Menurut Hayu Eka Anggraini (2021), kelebihan model pembelajaran *game based learning* yakni sebagai berikut: (1) Peserta didik dapat lebih berinteraksi dan berperan langsung dalam pembelajaran (2) Peserta didik cenderung lebih mudah memahami materi (3) Peserta didik akan aktif dalam pembelajaran (4) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, gembira, dan ceria (5) Menumbuhkan rasa solidaritas dan kekompakan antar peserta didik (6) Memudahkan guru dalam membantu peserta didik untuk meningkatkan semangat belajar.

Langkah-langkah model *game based learning* menurut Permana (2022) (1) Memberikan topik atau materi permainan (2) Menyiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan (3) Menjelaskan petunjuk atau langkah pembelajaran (4) Menjelaskan kepada peserta didik peraturan permainan dan berapa lama proses permainan (5) Membagi peserta didik menjadi kelompok (6) Selama proses pembelajaran guru sebagai pemimpin (7) Guru mengumumkan peringkat peserta didik (8) Guru memberikan evaluasi.

Keberhasilan model pembelajaran yang dilakukan guru sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Pencapaian hasil belajar peserta didik dapat diketahui setelah melaksanakan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilalui peserta didik. Hasil belajar dapat dikatakan meningkat apabila terdapat selisih antara hasil belajar awal dengan hasil belajar akhir (Rahmatina T. &, 2021). Menurut Fitria, Y. (2023), hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat dikategorikan menjadi tiga aspek, yaitu aspek pengetahuan yang menunjukkan sampai dimana tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam pemahaman materi pembelajaran, aspek sikap yang menunjukkan karakteristik perilaku seperti perasaan, minat, dan emosi peserta didik, kemudian aspek keterampilan yang menunjukkan tingkat bakat individu dalam penyelesaian tugas atau tahap tertentu.

Berdasarkan masalah yang peneliti temukan, peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Game Based Learning di Kelas IV SDN 02 Jambak Kabupaten Pasaman”.

METODE

Setting Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di SD Negeri 02 Jambak Kabupaten Pasaman, adapun alasan peneliti memilih sekolah tersebut dikarenakan:

- a. Sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka.
- b. Sekolah bersedia bekerjasama dalam menerima pembaharuan pada proses pembelajaran.
- c. Guru belum pernah menerapkan model *game based learning*.

Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah guru dan peserta didik di kelas IV SD Negeri 02 Jambak Kabupaten Pasaman. Jumlah peserta didik di kelas IV yaitu 22 orang terdiri dari 11 orang laki-laki dan 11 orang perempuan.

Waktu/Lama Penelitian

Waktu dilaksanakannya penelitian ini direncanakan pada semester II Januari-Juli Tahun Ajaran 2023/2024 di kelas IV SD Negeri 02 Jambak Kabupaten Pasaman. Dari tahap perencanaan hingga penelitian laporan hasil penelitian akan dilaksanakan pada 2 siklus, di mana siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan dan siklus II dilakukan dalam satu kali pertemuan.

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif dilakukan dengan cara mengamati perilaku orang-orang yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan (Basrowi, 2008). Pendekatan kualitatif pada penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai hasil pengamatan modul ajar dan proses pembelajaran yang dilakukan praktisi. Pendekatan kuantitatif dilakukan dengan cara meneliti populasi atau sampel tertentu untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2018). Pendekatan kuantitatif pada penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar peserta didik yang terdiri dari aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Rahmatina & Sukma (2015) menjelaskan bahwa “penelitian tindakan kelas dilakukan dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan mutu/kualitas pembelajaran di

kelas”. Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan merancang rencana perubahan dan perbaikan praktik pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

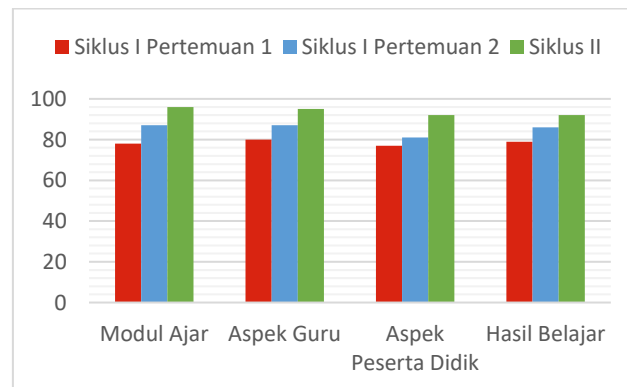
HASIL

Pada bagian ini akan disajikan hasil dari penelitian dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *game based learning* dari 3 aspek, yaitu: perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, dan hasil belajar peserta didik. Perencana pembelajaran dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *game based learning* di kelas IV SD Negeri 02 Jambak Kabupaten Pasaman dituangkan dalam bentuk modul ajar yang komponen penyusunnya terdiri dari capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan penilaian atau asesmen. Modul ajar dirancang sesuai dengan model *game based learning* dimana pada siklus I pertemuan 1 diperoleh 78% dengan kategori cukup (C), kemudian meningkat pada siklus I pertemuan 2 menjadi 87% dengan kategori baik (B), dan pada siklus II menjadi 96% dengan kriteria keberhasilan sangat baik (A).

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *game based learning* di kelas IV SD Negeri 02 Jambak Kabupaten Pasaman terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai langkah-langkah dengan model *game based learning*. Adapun hasil penilaian aktivitas guru yang diperoleh pada siklus I pertemuan 1 adalah 80% dengan kualifikasi baik (B), meningkat pada siklus I pertemuan 2 memperoleh persentase 87% dengan kualifikasi baik (B), dan siklus II dengan perolehan persentase keberhasilan 95% dengan kualifikasi sangat baik (A). Sedangkan pada aktivitas peserta didik siklus I pertemuan 1 memperoleh persentase 77% dengan kualifikasi cukup (C), pada siklus I pertemuan 2 memperoleh persentase 85% dengan kualifikasi baik (B), dan meningkat pada siklus II memperoleh persentase keberhasilan 92% dengan kualifikasi sangat baik (A).

Hasil belajar peserta didik menggunakan model *game based learning* dinilai dari 3 aspek yaitu afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotorik (keterampilan). Pada penilaian sikap terjadi peningkatan dari siklus I hingga siklus II, namun guru tetap perlu melakukan bimbingan kepada peserta didik agar hasil yang didapatkan dapat terus ditingkatkan. Pada penilaian pengetahuan siklus I pertemuan 1 diperoleh 14 orang dengan kriteria sudah mencapai tujuan, sedangkan 8 orang dengan kriteria belum mencapai tujuan dengan

persentase rata-rata 78. Pada siklus I pertemuan 2 diperoleh 18 orang dengan kriteria sudah mencapai tujuan dan 5 orang dengan kriteria belum mencapai tujuan dan perolehan persentase rata-rata 84. Kemudian meningkat pada siklus II diperoleh 20 orang ber kriteria sudah mencapai tujuan dan 2 orang ber kriteria belum mencapai tujuan dengan perolehan persentase rata-rata 91. Pada penilaian psikomotorik siklus I pertemuan 1 diperoleh 17 orang ber kriteria sudah mencapai tujuan dan 5 orang ber kriteria belum mencapai tujuan dengan persentase rata-rata 79. Pada siklus I pertemuan 2 diperoleh 20 orang ber kriteria sudah mencapai tujuan dan 2 orang ber kriteria belum mencapai tujuan dengan persentase rata-rata 88. Pada siklus II mengalami peningkatan diperoleh 20 orang ber kriteria sudah mencapai tujuan dan 2 orang ber kriteria belum mencapai tujuan dengan persentase rata-rata 92. Dengan demikian, model *game based learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.



Grafik 1. Rekapitulasi hasil penelitian siklus I dan siklus II

PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *game based learning* terdiri dari 3 aspek, yaitu: perencanaan pembelajaran berupa modul ajar, pelaksanaan pembelajaran dari aspek guru dan aspek peserta didik, dan hasil belajar peserta didik. Perencanaan pelaksanaan pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *game based learning* di kelas IV SDN 02 Jambak Kabupaten Pasaman pada siklus II sudah terlaksana dengan sangat baik sehingga proses pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan lancar sesuai yang diharapkan. Hal ini terjadi karena dilakukannya refleksi serta perbaikan agar hasil yang diperoleh menjadi maksimal dari perencanaan pembelajaran pada siklus I hingga siklus II. Hasil pengamatan modul ajar

siklus I yakni 82,5 dengan kualifikasi baik (B) dan semakin meningkat pada siklus II yakni 96 dengan kualifikasi sangat baik (SB).

Pelaksanaan terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti yang mengacu pada langkah pembelajaran model *game based learning* dan kegiatan penutup. Pelaksanaan pembelajaran dengan mengikuti langkah-langkah dalam model *game based learning* pada siklus II mengalami peningkatan jika dibandingkan pada siklus I. Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru pada siklus I menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran memperoleh rata-rata 83,5% (B) dengan kriteria baik. Dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 95% (A) dengan kriteria sangat baik. Sedangkan pada aktivitas peserta didik pada siklus I dengan persentase nilai yang diperoleh adalah 79% (C) dengan kriteria cukup. Dan lebih meningkat lagi pada siklus II dengan persentase nilai 92% (SB) dengan kriteria sangat baik. Dari hal ini, terlihat bahwa ada peningkatan dari kegiatan mengajar guru dan aktivitas peserta didik pada tahap pelaksanaan mulai dari siklus I sampai siklus II.

Penilaian terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *game based learning* pada siklus I memperoleh presentase nilai rata-rata yaitu 83 dengan kualifikasi baik (B) dan semakin meningkat pada siklus II yaitu 92 dengan kualifikasi sangat baik (A). Dengan demikian pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *game based learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *game based learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal tersebut terbukti dari hasil pengamatan perencanaan berupa modul ajar, hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran berupa pengamatan aktivitas guru dan peserta didik, serta hasil belajar peserta didik dari aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotorik (keterampilan) yang menunjukkan peningkatan dari siklus I hingga siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Basrowi, S. &. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hayu Eka Anggraini, N. S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Ina Magdalena, A. S. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan dan Sains*.
- Lucky Taufik Sutrisno, T. M. (2023). Efektivitas Pembelajaran Berdiferensiasi Sebagai Sebuah Pendekatan untuk Kemerdekaan. *Jurnal Riset Pedagogik*.
- Nur Hidayah, S. L. (2023). Efektivitas Penerapan Metode Game Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadist Kelas VI DI MIS Sidorejo Tirto Pekalongan. *Indonesia Journal of Islamic Elementary Education*.
- Permana, N. S. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*.
- Rahmatina & Sukma, E. (2015). Peningkatan Keterampilan Menulis Deskripsi dengan Menggunakan Strategi Mind Map di Sekolah Dasar. *PGSD FIP UNP Padang*.
- Rahmatina, T. &. (2021). Peningkatan Hasil belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Scramble Di Kelas V SD Negeri 02 Kubang Kabupaten Lima Puluh Kota. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Ridwan, M., Desyandri & Fitria, Y. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Talking Stick di Kelas V Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 6(2), 1-10.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.