

Implementasi Model Pembelajaran Game Based Learning Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Pelajaran Pendidikan Pancasila Dengan Materi Peran Dan Kedudukan Warga Negara Indonesia Elemen Nkri Pada Peserta Didik Kelas X4 Semester Genap Sma Negeri 2 Madiun Tahun Pelajaran 2023/2024

Dhinda Wahyu Putri Elisya, Universitas PGRI Madiun

✉ dhindawahyu@gmail.com

Abstract: *Self-encouragement to make changes by achieving certain goals is the definition of learning motivation. Efforts that can be made are by providing learning using methods, media and learning models that suit the needs of students. This research is Classroom Action Research (PTK) with research subjects of 35 students in class X4 of SMA Negeri 2 Madiun. Kemmis and Mc Taggart's classroom action research model consists of two cycles, with each cycle consisting of two meetings and 4 phases, namely planning, action, observation and reflection. The pre-action condition with a percentage of 78% shows that students' learning motivation is sufficient but can still be improved. The questionnaire given after implementing the game based learning model showed an increase in students' learning motivation who seemed enthusiastic and active, especially through the wordwall web game, which requires problem solving and understanding. While the web blooket game allows students to collect points by answering questions. The implementation of learning has experienced an increase in learning motivation and can be categorized as successful in implementing the game based learning model with a percentage of cycle 1 85% and cycle 2 88%. This learning model can increase learning motivation by being able to actively participate in learning activities in a pleasant atmosphere.*

Keywords: *Learning motivation, Civic Education, Game Based Learning*

Abstrak: Dorongan diri seseorang untuk melakukan perubahan dengan mencapai tujuan tertentu merupakan pemahaman dari motivasi belajar. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan pembelajaran dengan menggunakan metode, media, dan model pembelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didik. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian 35 peserta didik kelas X4 SMA Negeri 2 Madiun. Model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari dua siklus, dengan setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan dan 4 fase yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Kondisi pra tindakan dengan persentase 78% menunjukkan motivasi belajar peserta didik sudah cukup namun masih dapat ditingkatkan. Angket yang diberikan setelah penerapan model pembelajaran *game based learning* menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik yang tampak bersemangat dan aktif, melalui permainan *web wordwall*, yang membutuhkan pemecahan masalah dan pemahaman. *Tournament Game Team* (TGT) mendorong kerja tim dan kolaborasi, sedangkan permainan *web blooket* memungkinkan peserta didik mengumpulkan poin dengan menjawab pertanyaan. Pelaksanaan pembelajaran telah mengalami peningkatan motivasi belajar dan dapat dikategorikan berhasil dalam penerapan model pembelajaran *game based learning* dengan persentase siklus 1 85% dan siklus 2 88%. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar dengan mampu aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan.

Kata kunci: *Motivasi belajar, Pendidikan Pancasila, Game Based Learning*

PENDAHULUAN

Dorongan diri seseorang untuk melakukan perubahan dengan mencapai tujuan tertentu merupakan pemahaman dari motivasi belajar. Proses pembelajaran dapat memberikan dorongan dari faktor internal dan eksternal yang dapat merubah tingkah laku dari peserta didik (Hidayah & Hermansyah, 2016: 3). Peserta didik diharapkan memiliki motivasi belajar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuannya agar hasil belajar memberikan pemahaman penuh bukan hanya sekedar hafalan yang mudah dilupakan. Motivasi belajar setiap orang berbeda-beda, tergantung bagaimana memaknai proses belajar. Motivasi belajar peserta didik dapat didapatkan dari belajar yang didalamnya terjadi sebuah proses, metode dan perilaku. Dalam mencapai tujuan pembelajaran dibutuhkan proses belajar yang melibatkan guru dan peserta didik untuk memberikan umpan balik dan melakukan komunikasi. Merancang pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan dan kondusif merupakan harapan yang diinginkan. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan pembelajaran yang menggunakan metode, media, dan model pembelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didik.

Memberikan makna pembelajaran kepada peserta didik dapat diberikan dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut (Sakdah et al., 2022) proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal dengan memperhatikan komponen pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat disampaikan. Merancang pembelajaran yang menyenangkan dapat diberikan agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan maksimal. Menarik perhatian dan membuat suasana kelas yang tidak monoton dapat dilakukan oleh pendidik dengan memberikan strategi dalam pembelajaran. Strategi yang dilakukan dapat menggunakan media pembelajaran dan model pembelajaran yang memudahkan dalam menyampaikan materi.

Pembelajaran pada pagi hari cenderung lebih mudah berkonsentrasi dan fokus ketika menerima materi yang disampaikan. Sedangkan pada siang hari konsentrasi peserta didik sudah menurun karena kelelahan dengan aktivitas yang dilakukan dari pagi hari (Lestari, 2015: 116). Menyampaikan materi juga dipengaruhi oleh alokasi jam pelajaran, dimana jika telah memasuki waktu siang menjelang sore peserta didik sudah kehilangan konsentrasi dan motivasi belajarnya yang mengakibatkan kurang fokus pada pelajaran. Semangat belajar peserta didik pada pagi hari cenderung akan lebih maksimal karena memiliki fokus belajar yang tinggi dan masih segar. Kegiatan pelajaran yang dilakukan dari pagi membuat peserta didik kelelahan dan kehilangan fokusnya yang mengakibatkan motivasi belajar menurun. Sebagian peserta didik juga mengantuk dan asik bermain handphone jika sudah memasuki waktu jam terakhir. Ditambah lagi dengan mata pelajaran tertentu dengan materi berupa teori dengan metode ceramah, peserta didik cenderung akan kehilangan motivasi belajar karena sudah kelelahan.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran dan model pembelajaran dalam pemberian inovasi. Hal ini dapat dilakukan agar peserta didik tidak bosan dan terasa monoton dengan penyampaian materi Pendidikan Pancasila. Penyampaian materi yang kurang variatif dengan menggunakan metode berceramah memberikan sumbangsih pada besar kecilnya motivasi belajar peserta didik. Sama halnya dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Arimbawa, 2021) bahwa motivasi peserta didik dalam belajar biologi menurun karena pendidik cenderung berceramah atau berbicara tanpa adanya timbal balik dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik.

Merancang pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dapat menggunakan media dan model pembelajaran. Model pembelajaran *game based learning* merupakan model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk memberikan pembelajaran bermakna. Pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan permainan yang memudahkan dalam penyampaian materi merupakan model pembelajaran *game based learning*. Menurut (Purwanti et al., 2022: 1066) metode atau model pembelajaran *game based learning* dengan mampu menggunakan *game* (permainan) dengan memudahkan

dalam kegiatan pembelajaran, merancang pembelajaran yang menarik, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Sependapat dengan pernyataan (Maiga, 2009: 198) yang mengemukakan pendapatnya bahwa dalam lingkungan belajar, bermain dapat memberikan pengalaman belajar yang memudahkan untuk mengingat, terlibat aktif, merasa nyaman, dan membuat pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Menerapkan model *game based learning* dapat memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik pada peserta didik. Peserta didik mudah memahami dan tertarik dengan pembelajaran, merasa nyaman serta tidak mudah bosan dalam penyampaian materi.

Kelas X4 mendapatkan jadwal jam terakhir untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pembelajaran yang dilaksanakan pada jam terakhir cenderung kurang efektif karena peserta didik sudah kehilangan fokusnya. Pada saat diberikan pertanyaan pemantik, sebagian besar peserta didik kelas X4 yang berjumlah 35 orang dapat menjawab dan memperhatikan pelajaran tetapi sebagian tidak memberikan respon. Selain itu peserta didik cenderung tidak berani mengemukakan pendapatnya dan mengajukan pertanyaan kepada pendidik. Oleh karenanya, dalam penelitian tindakan kelas ini mencoba menerapkan model pembelajaran *game based learning* yang diharapkan mampu menambah motivasi belajar dari peserta didik. Untuk dapat melihat penambahan motivasi belajar peserta didik merupakan tujuan khusus dari penelitian ini. Selain itu juga pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berada pada jam terakhir dengan menerapkan model pembelajaran *game based learning* di kelas X4 SMA Negeri 2 Madiun.

METODE

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian merupakan peserta didik kelas X4 SMA Negeri 2 Madiun dengan alamat Jl. Biliton No.24, Madiun Lor, Kec. Manguharjo, Kota Madiun, Jawa Timur 63122. SMA Negeri 2 Madiun merupakan tempat Praktek Pengalaman Lapangan dari kegiatan PPG Prajabatan yang menjadi salah satu pertimbangan memilih tempat penelitian. Selain itu SMA Negeri 2 Madiun merupakan lembaga pendidikan yang memberikan lingkungan yang nyaman dan aman bagi warga sekolah dengan mampu memberikan pembiasaan-pembiasaan baik. Lokasi yang strategis dan fasilitas yang menunjang pembelajaran juga dipertimbangkan dalam pemilihan lokasi penelitian.

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas X4 SMA Negeri 2 Madiun dengan jumlah 35 peserta didik yang terdiri dari ... peserta didik laki-laki dan ... peserta didik perempuan. Subjek penelitian dipilih peneliti dengan alasan merupakan kelas praktek dari kegiatan PPL 2 dan telah berkonsultasi dengan guru Pendidikan Pancasila. Selain itu kelas X4 yang jam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada jam terakhir, membuat peserta didik kehilangan motivasi belajarnya.

Model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari dua siklus, dengan setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan dan 4 fase yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*) yang dilakukan setelah siklus dilaksanakan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan oleh peneliti untuk dapat menyelesaikan masalah dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas X4 di SMA Negeri 2 Madiun.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Metode observasi, untuk melihat dampak dari tindakan yang telah dicapai. Wawancara untuk memperoleh data dari guru pamong. Teknik pengumpulan data dokumentasi dilakukan untuk mengetahui data yang berkaitan dengan penelitian seperti foto, video, data siswa dan data sekolah. Sedangkan metode kuesioner bertujuan untuk mendapatkan jawaban dan tanggapan dari seseorang.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa analisis data dari hasil observasi dan analisis data hasil kuesioner. Analisis data hasil observasi dengan melihat indikator yang akan diamati dalam penelitian. Sedangkan analisis data hasil kuesioner dengan memaparkan data yang telah diperoleh dan dihitung dalam persentase. Selanjutnya data dituangkan dalam bentuk kalimat deskriptif kualitatif. Metode alur untuk melakukan analisis data dengan tahapan awal pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Penelitian ini juga menggunakan keabsahan data dengan triangulasi data pada setiap siklusnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permasalahan pada pelajaran Pendidikan Pancasila dapat diselesaikan dengan menyusun Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai solusi konkritnya. Dalam merancang pembelajaran dibutuhkan beberapa komponen, seperti model pembelajaran dan media pembelajaran. Model pembelajaran yang umum digunakan dalam Kurikulum Merdeka sekarang ini adalah Problem Based Learning, Project Based Learning dan Game Based Learning. Pemilihan model pembelajaran dalam PTK ini disesuaikan dengan permasalahan di kelas X4, dimana pelajaran Pendidikan Pancasila berada pada jam terakhir yang menyebabkan motivasi peserta didik menurun.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam dua siklus, yang dimana tahapan awalnya adalah pra tindakan, selanjutnya dilakukan siklus I dan siklus II. Hasil dari PTK ini diharapkan mampu memberikan perubahan dan meningkatkan motivasi belajar. Oleh karenanya setiap siklus terlihat perubahan setelah diberikan tindakan berupa pemberian model pembelajaran dan media pembelajaran. Pada tahap pra tindakan motivasi belajar dari peserta didik cenderung rendah, kemudian pada tahap siklus 1 motivasi belajar peserta didik telah meningkat sesuai dengan yang diharapkan. Selanjutnya penelitian dilanjutkan pada tahap siklus 2 untuk melihat dampak model pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik.

Motivasi belajar peserta didik telah meningkat sesuai dengan yang diharapkan pada tahapan siklus 2. Guru pamong Pendidikan Pancasila juga terlibat dalam penelitian ini dengan melakukan diskusi terhadap permasalahan yang ada dalam pembelajaran dan hipotesis tindakan. Untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik diperlukan kolaborasi untuk dapat menerapkan pembelajaran *game based learning*. Dalam penelitian ini akan dibahas mengenai permasalahan dan hipotesis tindakan untuk mendapat jawaban dari permasalahan. Jawaban permasalahan yang akan dicari adalah apakah ada peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah dilaksanakannya pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan penerapan model pembelajaran *game based learning*.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berada pada jam terakhir pelajaran, membuat sebagian peserta didik yang kehilangan motivasi belajar, bosan, asik bermain sendiri dan semangat belajar yang menurun. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang berceramah dan yang menyebabkan peserta didik tidak terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Penyampaian materi yang tidak dapat memberikan minat belajar dan motivasi belajar peserta didik. Oleh karenanya diberikan tindakan oleh peneliti untuk dapat mengukur kenaikan motivasi belajar peserta didik dengan mengaplikasikan model *game based learning* yang memanfaatkan *web game bloket* dan *wordwall*. Peserta didik dituntut untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dengan mampu menjawab soal yang disusun dalam bentuk game.

Setelah kegiatan pembelajaran berakhir, peneliti menyebarkan angket untuk melihat kenaikan motivasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* kepada peserta didik. Diketahui bahwa sebagian besar peserta didik menyukai pembelajaran dengan model pembelajaran *game based learning* yang memudahkan dalam memahami materi yang diberikan. Dari hasil angket dapat terlihat peningkatan motivasi belajar peserta didik yang disajikan dalam bentuk data berikut ini.

TABEL 1. *Persentase Motivasi Belajar Peserta Didik Setiap Siklusnya*

NO.	Pertanyaan	Pra Tindakan	Siklus 1	Siklus 2
1.	Saya mengikuti pembelajaran dengan datang tepat waktu	74%	89%	93%
2.	Saya selalu bersemangat belajar Pendidikan Pancasila di kelas	65%	85%	93%
3.	Untuk meningkatkan motivasi belajar saya menyukai pembelajaran dengan model <i>game based learning</i>	87%	93%	96%
4.	Saya senang mencari informasi yang berkaitan dengan pelajaran, karena dapat menambah ilmu yang dimiliki	83%	87%	89%
5.	Guru memberikan tugas sesuai dengan kemampuan agar saya mampu mengerjakan dengan mudah	83%	85%	89%
6.	Saya memperhatikan penjelasan dari guru dengan baik	82%	83%	88%
7.	Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menerapkan Model pembelajaran <i>game based learning</i> mampu meningkatkan hasil belajar	87%	93%	95%
8.	Saya rajin belajar agar mendapatkan nilai yang baik	87%	89%	90%
9.	Saya merasa senang ketika guru memberikan pujian atas keberhasilan dalam menuntaskan soal yang berkaitan dengan Pendidikan Pancasila	85%	91%	93%
10.	Saya berusaha menemukan alternative pemecahan masalah jika menghadapi kesulitan dalam pelajaran	87%	90%	91%
11.	Melalui kegiatan diskusi dengan teman memudahkan saya dalam menyelesaikan kesulitan	89%	89%	91%
12.	Belajar sendiri lebih memudahkan saya dalam proses menyelesaikan tugas	65%	70%	73%
13.	Saya selalu mengkonsentrasikan perhatian terhadap pelajaran Pendidikan Pancasila	74%	77%	80%
14.	Membaca buku Pendidikan Pancasila merupakan hal yang saya sukai	45%	76%	82%
15.	Saya jenuh dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila jika hanya dilakukan dengan metode ceramah	73%	77%	83%
16.	Saya berusaha mengerjakan tugas Pendidikan Pancasila agar mendapatkan nilai yang sangat baik	87%	89%	93%
17.	Saya mempersiapkan materi pelajaran dengan baik pada pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah	56%	82%	84%
18.	Sebelum pembelajaran saya merasa telah mempunyai pemahaman pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila	69%	75%	75%
19.	Saya merasa metode pembelajaran berbasis game pada pelajaran Pendidikan Pancasila telah sesuai dengan keinginan saya.	83%	90%	91%
20.	Kegiatan berdiskusi dan bertukar pikiran dengan teman merupakan hal yang menyenangkan	87%	88%	89%

21. Membangun suasana kelas yang nyaman dan aman	87%	88%	89%
membuat saya suka belajar dikelas			
Presentasi per kualifikasi	78%	85%	88%
Kategori	Cukup	Baik	Baik

PEMBAHASAN

Kondisi Pra Tindakan

Setelah melakukan diskusi dengan guru pamong, maka peneliti merancang pembelajaran dengan model pembelajaran *game based learning* untuk mampu meningkatkan motivasi belajar dari peserta didik. Pelajaran Pendidikan Pancasila yang dilaksanakan pada jam terakhir pelajaran membuat peserta didik kehilangan motivasi belajarnya. Hal ini juga didukung dengan hasil penelitian dari oleh Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022) mengaplikasikan model pembelajaran *game based learning* dengan menggunakan *web game Kahoot* memberikan dampak dalam motivasi belajar peserta didik dan hasil belajarnya. Merancang pembelajaran dengan bermain juga menumbuhkan sikap keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan terbentuknya suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan persentase indikator sebelum dilaksanakannya penelitian, motivasi belajar peserta didik cenderung cukup atau masih dikatakan kurang. Hal ini terlihat dari presentasi yang menunjukkan angka 76% untuk rata-rata dari pertanyaan yang diberikan dalam bentuk kuesioner. Peserta didik cenderung masih telat mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila yang ditunjukan presentasi sebanyak 74% yang tidak tepat waktu untuk masuk kelas. Antusias peserta didik untuk mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila dikatakan cukup dengan persentase 64%. Selain itu beberapa peserta didik yang sulit untuk mengkonsentrasikan dan merasa bosan terhadap pembelajaran. Beberapa peserta didik pada saat pembelajaran asik mengobrol sendiri, bermain gadget dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Terdapat peserta didik yang tidak memberikan respon jika diberikan pertanyaan oleh guru ketika sedang menerangkan materi pelajaran. Pelajaran Pendidikan Pancasila yang berada pada jam terakhir membuat peserta didik kehilangan motivasi belajar.

Minat belajar peserta didik terhadap pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah, hal ini dikarenakan persentase 45% untuk minat membaca buku yang berkaitan dengan pelajaran. Buku pelajaran yang tidak dimiliki semua peserta didik dan malas untuk mencari bahan bacaan yang membuat minat belajar peserta didik rendah. Selain itu juga untuk mempersiapkan materi pelajaran Pendidikan Pancasila yang tidak semua peserta didik belajar sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Sebelum pembelajaran, peserta didik telah mampu memahami materi awal pelajaran.

Pelaksanaan Siklus 1 dan Siklus 2

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan *web game wordwall* dan *Team Game Tournament* (TGT) dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *game based learning*, peserta didik merasa kebingungan dalam memahami pembelajaran yang baru pertama kali mereka dapatkan. Hal ini karena pembelajaran memanfaatkan *game* berupa *wordwall*, *Team Game Tournament* (TGT) dan *web game blooket*. Peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan baik setelah diberikan penjelasan dan pendampingan. Peserta didik sudah terlibat secara aktif dalam pembelajaran dengan mampu mengemukakan pendapatnya dan bertanya jika terdapat materi yang belum diketahui.

Hasil kuesioner yang didapatkan setelah kegiatan pembelajaran dengan model *game based learning* diketahui terdapat kenaikan motivasi belajar peserta didik dengan persentase 93% pada siklus dari yang awal pada tahap pra tindakan yaitu 87%.

Sedangkan setelah dilaksanakan siklus 2 persentase motivasi belajar peserta didik naik sebanyak 3% menjadi 96%. Peserta didik merasa bersemangat dan ingin tau lebih tentang permainan yang diberikan. Untuk *web game wordwall* peserta didik menjawab soal dengan mencari kata dan mengisi teka-teki. Dari kegiatan ini mereka tertarik untuk dapat menyelesaikan soal dengan pemahaman yang dimiliki. Sedangkan untuk *Team Game Tournament* (TGT) menuntut peserta didik untuk dapat bekerjasama menyelesaikan soal yang diberikan secara bergantian. Untuk *web game blookey*, peserta didik diajak untuk mengumpulkan point dengan menjawab soal.

Peneliti memberikan kebebasan peserta didik untuk dapat mencari informasi tambahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran agar peserta didik mendapatkan kemerdekaan belajarnya. Hal ini sesuai dengan hasil kuesioner yang terlihat bahwa pada siklus 1 sebanyak 87% dan pada siklus 2 meningkat pada angka 89%. Peserta didik senang untuk mencari informasi yang berkaitan dengan pelajaran, karena dapat menambah ilmu yang dimiliki. Setelah mencari informasi, peserta didik melakukan diskusi dengan guru dan memberikan pembelajaran yang bermakna.

Memberikan asesmen diagnostik sebelum kegiatan pembelajaran, memudahkan guru untuk mengetahui gaya belajar dan pemahaman awal yang dimiliki oleh peserta didik. Dari hasil asesmen ini digunakan sebagai acuan dalam merancang pembelajaran dan tugas yang diberikan kepada peserta didik. Hal ini bertujuan agar tugas yang diberikan sesuai dengan kemampuan peserta didik. Dari kuesioner yang diberikan hasil persentase pada siklus 1 sebanyak 85% dan siklus 2 meningkatkan sebanyak 89%. Dengan mempertimbangkan tugas yang diberikan kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Pemberian tugas yang disusun dengan *web game* juga memberikan variasi dalam pembelajaran agar meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Pendidikan abad-21 ini memberikan keleluasaan kepada guru untuk merancang pembelajaran sesuai dengan gaya belajar dan kebutuhan peserta didik. Guru dapat merancang media pembelajaran berbasis teknologi untuk memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan. Dari hasil kuesioner pada siklus 1 83% dan siklus 2 88%, peserta didik dapat memperhatikan guru ketika menerangkan pembelajaran yang dimana dirancang menggunakan teknologi seperti power point dan video pembelajaran. Hal ini juga disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik yaitu visual, auditori dan kinestetik yang disediakan dalam kegiatan pembelajaran. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan santai jika guru mampu merancang pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

Melalui model pembelajaran *game based learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan persentase kuesioner sebanyak 93% pada siklus 1. Setelah dilakukan perbaikan dalam pembelajarannya, hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 95%. Hal ini juga didukung dengan hasil ulangan harian peserta didik dengan materi yang diberikan dengan model pembelajaran *game based learning* cukup meningkat dari pembelajaran sebelumnya. Tetapi jika peserta didik mendapatkan nilai jelek, mereka akan memperbaiki nilai tersebut dengan rajin belajar agar mendapatkan hasil yang baik. Dengan menerapkan *game based learning* yang membantu peserta didik memahami materi dengan persentase 89% pada siklus 1 dan 90% pada siklus 2. Hal ini karena peserta didik juga terlibat aktif dengan mampu menemukan dan mengemukakan pendapatnya.

Meningkatkan motivasi belajar peserta didik juga dapat dilakukan dengan memberikan pujian yang tulus. Pujian yang diberikan secara tulus, objektif dan jujur ini memberikan bantuan untuk peserta didik dapat memberikan semangat dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan pujian yang diberikan guru kepada peserta didik juga dapat membentuk hubungan yang baik dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dari hasil kuesioner yang diberikan kepada peserta didik menunjukkan bahwa mereka menjadi tambah bersemangat mengikuti pembelajaran ketika diberikan

pujian oleh guru. Persentase pada siklus 1 sebesar 91% dan siklus 2 93% yang menunjukkan bahwa memberikan pujian berdampak positif terhadap peserta didik.

Hasil kuesioner yang menanyakan bagaimana peserta didik menyelesaikan kesulitan dalam pembelajaran dengan mencari solusi alternatif dengan berdiskusi dengan teman dengan jumlah persentase pada siklus 1 sebesar 90% dan meningkat menjadi 91%. Peserta didik lebih menyukai melakukan diskusi dengan teman terlebih dahulu dan menanyakan kepada guru jika mengalami kesulitan. Dari kegiatan diskusi ini membentuk peserta didik untuk dapat berpikir kritis, memiliki pengetahuan baru, mampu mengemukakan pendapat dan membangun hubungan baik dengan teman.

Penerapan model pembelajaran *game based learning* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan fokus belajar peserta didik dengan mampu bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Hal ini sesuai dengan persentase pada siklus 1 77% menjadi 80% pada siklus 2. Tetapi masih banyak peserta didik yang kurang suka untuk belajar mandiri dengan membaca buku yang berkaitan dengan pelajaran Pendidikan Pancasila dengan persentase pada siklus 1 76% dan siklus 2 82%. Oleh karenanya diberikan kebebasan untuk mencari materi pembelajaran sesuai dengan gaya belajarnya. Misalnya dengan memberikan video pembelajaran dan *podcast* untuk gaya belajar audio dan visual.

Pembelajaran yang masih berfokus pada guru atau *teacher centered learning* dengan metode ceramah. Media pembelajaran yang digunakan masih minim dan mengandalkan LKS atau buku pelajaran membuat peserta didik hanya melihat, mencatat, mendengar dan tidak adanya diskusi. Oleh karenanya peserta didik bosan dan jenuh dengan pembelajaran yang dirancang dengan metode ceramah. Dari hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode cerah dan berpusat kepada guru membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan sebesar 80% dari keseluruhannya. Dengan memberikan model pembelajaran *game based learning* diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan peserta didik.

Pelajaran Pendidikan Pancasila yang masih dianggap membosankan dan kurang disukai oleh peserta didik membuat minat belajar dan motivasi belajar menurun. Hal ini disebabkan oleh materi yang cenderung hafalan, guru yang galak, menggunakan metode ceramah membuat peserta didik tidak tertarik untuk mendalami pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karenanya dirancang proses kegiatan pelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *game based learning* dan memanfaatkan teknologi dalam menyusun media serta penugasannya. Dari penerapan pembelajaran ini peserta didik mampu mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik agar mendapatkan nilai yang bagus dengan persentase pada siklus 1 89% dan meningkat pada siklus 2 sebesar 93%. Sedangkan peserta didik juga telah mempersiapkan materi pembelajaran sebelum guru menerangkan dengan mencari di internet atau buku yang memudahkan dalam memahaminya. Hal ini juga ditunjukkan pada hasil persentase pada siklus 1 82% dan siklus 2 84% yang menunjukkan terdapat perubahan terhadap peserta didik. Peserta didik juga telah memiliki kemampuan dan pemahaman materi pelajaran sebelum dilakukan pembelajaran. Pembelajaran yang berbasis game membuat peserta didik bersemangat untuk mencari materi dan dapat menjawab soal dengan benar. Pernyataan ini didukung dengan persentase pada siklus 1 dan siklus 2 sebesar 75%.

Peneliti mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Khaerunnisa, K., Latri, L., & Lestari, R. (2022) juga memberikan hasil yang serupa, dimana penerapan model pembelajaran *game based learning* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada kelas IV SD Telkom Makassar. Peserta didik juga telah terlibat aktif dalam pembelajaran dan merasa senang dalam penerapan model pembelajaran *game based learning*. Sependapat dengan penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Didik Dwi Prasetya, Wahyu Sakti G.I, Syaad Patmanthara (2013) dengan mengembangkan digital *game based learning* yang dapat memberikan lingkungan pembelajaran yang menarik dan memotivasi anak dalam belajar serta bermain. Selain itu juga dapat memberikan penguatan nilai-nilai karakter, sehingga tidak hanya untuk belajar kognitif dan motorik

saja. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa persentase pada siklus 1 menunjukkan 90% peserta didik yang sesuai dengan keinginannya untuk pembelajaran berbasis *game*. Sedangkan pada siklus 2 peningkatan sebanyak 1% yaitu 91% yang menyukai pembelajaran dengan *game* untuk menghasilkan pemahaman yang bermakna oleh peserta didik.

Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik dan membangun hubungan yang baik. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik atau *student centered learning* yang dimana guru menjadi fasilitator dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran juga memerlukan kerjasama antara guru dan peserta didik serta peserta didik dengan teman sebaya. Pada kegiatan pembelajaran menyenangkan diperlukan kerjasama yang membantu mengembangkan pengetahuannya. Persentase hasil kuesioner menunjukkan pada siklus 1 sebesar 88% dan siklus 89% untuk peserta didik mampu mengemukakan pendapat dan bertukar pemahaman yang dimiliki. Kondisi kelas yang santai dan nyaman memberikan suasana belajar dengan memperhatikan kesiapan peserta didik yang sesuai dengan persentase siklus 1 sebanyak 88% dan meningkat pada siklus 2 sebesar 89%.

Model pembelajaran *game based learning* merupakan model pembelajaran yang efektif diterapkan dengan mampu membangkitkan semangat dan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik dalam model pembelajaran *game based learning* mampu terlibat aktif dan berkonsentrasi dalam kegiatan permainan dalam pembelajaran. Dalam penerapannya dibutuhkan inovasi dan strategi agar penerapan model pembelajaran *game based learning* dapat optimal serta memberikan pengalaman menyenangkan peserta didik dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian tindakan kelas untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *game based learning*. Pelaksanaan siklus 1 dan siklus 2 telah mengalami peningkatan motivasi belajar dan dapat dikategorikan berhasil dalam penerapan model pembelajaran *game based learning*. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *game based learning* dalam meningkatkan motivasi belajarnya. Menyediakan lingkungan yang menyenangkan pada kegiatan pembelajaran yang membuat peserta didik tidak mudah bosan dan merasa nyaman dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan *Wordwall Game Quis* berpadukan *Classroom* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Azan Dan Wong. (2018). Model Pembelajaran *Game-Based Learning*
- Hidayah, N., & Hermansyah, F. (2016). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 1–21. <https://doi.org/10.24042/terampil.v3i2.1190>
- Khaerunnisa, K., Latri, L., & Lestari, R. (2022). Penerapan Metode *Games Based Learning* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV. *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(3), 516–520. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/26574>
- Kompri. (2016). Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa. Bandung: PT Rosda Karya.

- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Prasetya, D. D., G.I. W. S., & Syaad, P. (2013). Digital *Game-Based Learning* Untuk Anak Usia Dini. *Tekno*, 20, 45–50. <http://journal.um.ac.id/index.php/tekno/article/view/4114/3988>
- 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>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Wijayanti, A. T. (2016). PENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN INDUSTRI PERHOTELAN KELAS X UPW 1 MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING* (CTL) SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2015 / 2016