



Penerapan Media *Game Based Learning* (GBL) Berbantu Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila

Lensi Megah Retta*, Ina Andriani

STKIP PGRI Nganjuk

*Email korespondensi : lensi@stkipnganjuk.ac.id

Diterima:
17 Januari 2024

Dipresentasikan:
20 Januari 2024

Disetujui Terbit:
3 Februari 2024

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila melalui penerapan media *Game Based Learning* (GBL) berbantu media gambar. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan selama 4 bulan yaitu pada bulan September sampai dengan bulan Desember 2023. Penelitian dilaksanakan di SMK Kosgoro Nganjuk di kelas X BDP dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Teknik pengambilan data yaitu observasi dan *test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dari siklus I yakni 68% meningkat menjadi 80% pada siklus II. Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantu Media Gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila.

Kata Kunci: nilai-nilai Pancasila, *game based learning*, media gambar, hasil belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran wajib yang harus ada di setiap jenjang pendidikan mulai tingkat dasar, menengah, atas maupun Pendidikan tinggi sebagaimana amanat kurikulum. Mata pelajaran PKn memiliki peran penting dan strategis dalam pembentukan maupun penguatan karakter warga negara. Penguatan karakter warga negara dapat berlangsung optimal jika terdapat keterlibatan di semua elemen masyarakat, baik pemerintah, sekolah, keluarga maupun komunitas di masyarakat (Retta, 2021). Dalam hal ini, sekolah memiliki peran besar untuk membentuk karakter peserta didik melalui mata pelajaran PKn. Dimana dalam mata pelajaran PKn memiliki 3 komponen (*civic knowledge, civic skill dan civic disposition*) yang dapat membentuk serta menguatkan karakter peserta didik seperti karakter demokratis, tanggung jawab, mandiri dan peduli yang nantinya dapat tumbuh menjadi pribadi lebih baik.

Berdasarkan data yang ada, minat peserta didik dalam belajar PKn cukup menjadi perhatian karena *output* yang diharapkan tidak sesuai dengan realita. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik yang tidak memenuhi KKM padahal pelajaran PKn sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, minat menjadi penting dalam memulai suatu pelajaran dan minat merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar. Salah satu materi pada PKn adalah Penerapan Nilai-Nilai Pancasila yang bertujuan agar siswa mampu mengembangkan kecerdasan yang diwujudkan melalui pemahaman, keterampilan sosial dan intelektual serta berprestasi dalam memecahkan masalah di lingkungan. Bunyamin dalam Sari (2022) mengungkapkan bahwa nilai-nilai Pancasila juga diimplementasikan oleh Presiden Soekarno pada tahun 1960. Soekarno menguraikan apa saja dasar yang harus dimiliki oleh Indonesia sebagai negara merdeka.



Beliau menyebutkan beberapa hal yang pertama ada kebangsaan atau nasionalisme, lalu yang kedua internasionalisme atau kemanusiaan, mufakat atau permusyawaratan, keadilan sosial, kemudian yang kelima yaitu Ketuhanan dan kebudayaan. Oleh karena itu, sebagai peserta didik perlu mencontoh para *founding father* dalam mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila.

Implementasi nilai-nilai Pancasila di lingkungan sekolah terdapat beberapa masalah. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas X BDP, permasalahan yang ditemukan pada saat mempelajari materi ini adalah hasil belajar PKN sangat rendah, karena siswa kurang mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, khususnya di lingkungan sekolah. Permasalahan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah lemahnya penerapan nilai-nilai Pancasila dalam mencegah kenakalan remaja di sekolah. Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam mencegah kenakalan remaja di SMK Kosgoro dilakukan dengan pengamalan nilai-nilai Pancasila terhadap siswa di lingkungan sekolah. Permasalahan hasil belajar di atas dikarenakan guru belum menggunakan metode dan model pembelajaran yang menarik dengan materi yang ada. Dalam penelitian PTK ini, digunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). Dimana model pembelajaran *Game Based Learning* memiliki kelebihan yaitu peserta didik dapat berinteraksi dan berperan secara langsung dalam pembelajaran, mempermudah siswa dalam memahami materi dan menjadi lebih aktif, bertahan lama dalam ingatan siswa, guru dapat mengevaluasi kemampuan siswa secara langsung dan menimbulkan rasa senang sehingga siswa menjadi lebih ceria (Asmaka, 2019). Oleh karena itu, untuk menarik minat peserta didik dalam belajar maka digunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi penerapan nilai-nilai Pancasila.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis data angka dan statistika. Penelitian dilakukan selama 4 bulan yaitu pada bulan September sampai dengan bulan Desember 2023 di SMK Kosgoro, Nganjuk. Subjek PTK adalah kelas X BDP SMK Kosgoro Nganjuk yang terdiri dari 20 siswa. Teknik pengumpulan data melalui observasi, data siklus dan pemberian angket setelah proses belajar berlangsung. Teknik analisis data menggunakan data kuantitatif berupa hasil belajar peserta didik di setiap siklus. Hasil PTK dapat diketahui keakuratannya dengan melakukan perbandingan kondisi peserta didik sebelum dan setelah dilakukan tindakan. Sugiyono (2013) berpendapat bahwa hasil dari adanya perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan hasil sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data tes awal guru mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa dalam mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila, maka perlu diberikan pre tes (tes awal) yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Tes tersebut disampaikan sebagai alat untuk mendiagnosa siswa, juga berfungsi untuk mengetahui persepsi peserta didik tentang materi yang akan dibahas selanjutnya hasil tes awal. Pelaksanaan PTK ini melalui 2 siklus yang hasilnya dijabarkan sebagai berikut:

Pelaksanaan Tindakan kelas Siklus 1

Tahap Perencanaan

Pada Tahapan ini seorang guru melakukan:

1. Menyusun Modul Ajar dengan Metode *Game Based Learning*;



2. Menyiapkan alat/Perlengkapan yang diperlukan dalam Penelitian Tindakan Kelas yaitu *Pop-up book*;
3. Menyusun Instrumen Observasi guru dan peserta didik.

Tahap Pelaksanaan

Pada Tahap Pelaksanaan ini seorang guru melakukan:

Peserta didik dengan jumlah 20 Orang. setiap masing-masing peserta didik mendapatkan bola untuk memberikan pemahaman mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila yang ada disekolah dan dituliskan di media *pop-up book* kemudian melemparkan bola ke peserta didik selanjutnya.

Pada saat masing-masing peserta didik memberikan pemahaman didepan, guru berkeliling sambil memberikan motivasi dan meluruskan masalah jika ada permasalahan yang menyimpang dari pembahasan. Setelah masing-masing peserta didik mampu memberi pemahaman mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila peserta didik memulai *Game Based Learning* dengan melempar bola ke peserta yang akan dilempar bola. Disini guru berperan hanya sebagai motivator dan fasilitator dalam pengajaran.

Tahap Observasi

Pada siklus 1. Hasil observasi dituliskan dalam bentuk Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik

No	Interval	Nilai
1.	40-50	0
2	51-60	9
3	61-70	4
4	71-80	4
5	81-90	3
6	91-100	0
Jumlah		20

Tahap Refleksi

Renungan atas perolehan data dari hasil Observasi guru. Observasi Peserta didik mencocokkan hasil pemahaman Implementasi penerapan nilai-nilai Pancasila diLingkungan sekolah dengan Indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 80%. Setelah Mengadakan analisis hasil belajar pada pelaksanaan Siklus 1, belum mencapai target yang ditetapkan yakni 80% oleh karena itu perlu dilakukan uji ulang pada siklus berikutnya. Dan setelah dilakukan pendekatan Setelah dilakukan pendekatan siswa yang bersangkutan belum siap dengan materi penerapan nilai-nilai Pancasila. Dari hasil Refleksi guru akan melakukan uji ulang dengan menambahkan metode *game based learning* berbantuan media gambar untuk membantu peserta didik dalam memahami Implementasi nilai-nilai penerapan Pancasila khususnya di lingkungan Sekolah.

Pelaksanaan Tindakan kelas Siklus 2

Tahap Perencanaan

Pada Tahapan ini seorang guru melakukan:

1. Menyusun Modul Ajar dengan Metode *Game Based Learning* dengan memperhatikan kesalahan-kesalahan pada siklus 1. Penelitian tindakan kelas pada siklus 2 lebih memperhatikan strategi metode GBL berbantuan media gambar dengan jitu sehingga

proses pembelajaran dengan metode GBL berbantuan media gambar bisa terealisasi dengan baik;

2. Menyiapkan alat/Perlengkapan yang diperlukan dalam Penelitian Tindakan Kelas Yaitu *Pop-up book* dan media berbantuan gambar mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila;
3. Menyusun Instrumen Observasi guru dan peserta didik sebagai tolak ukur ketercapaian meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam penerapan nilai-nilai Pancasila.

Tahap Pelaksanaan

Pada Tahap Pelaksanaan ini seorang guru melakukan:

Peserta didik dengan jumlah 20 orang. Setiap masing-masing peserta didik mendapatkan media gambar dengan ukuran 10x5 cm gambar. Pada pelaksanaan pembelajaran berikutnya atau pada siklus II ini dilakukan dengan menambahkan media berbantuan gambar kemudian memberikan materi yang akan dibahas. Selanjutnya setiap masing-masing peserta didik diberikan gambar mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila khususnya dilingkungan sekolah dan setiap peserta didik masing-masing diberikan tanggung jawab untuk memberi pemahaman mengenai penerapan nilai-nilai pancasila sesuai media gambar yang sudah disediakan sesuai dengan permainan *Game Based Learning* dan peserta didik yang lain boleh untuk memberikan tanggapan supaya hasil aktivitas peserta didik lebih meningkat.

Dengan melihat kenyataan pada analisis hasil belajar maka target yang ditetapkan penulis 80% telah tercapai. Dengan demikian penggunaan metode *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media gambar dapat meningkatkan efektivitas / hasil belajar siswa mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila khususnya dilingkungan sekolah. Hal ini sesuai dengan pendapat Azan & Wong (2008) yang mana model *Game Based Learning* adalah model pembelajaran dengan desain permainan yang dikemas menarik, melibatkan peserta didik, memiliki tujuan akhir dan bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan serta keterampilan. Model *Game Based Learning* juga merupakan model pembelajaran yang memadukan materi belajar dengan game sebagai bagian dari edukasi agar peserta didik saling terlibat (Firoza, 2018).

Guru lebih banyak mengamati dan membimbing setiap peserta didik. Guru lebih memberdayakan pengalaman belajar peserta didik dan indikator keberhasilan telah ditemukan di siklus 2. Upaya nyata yang dilakukan oleh peneliti telah membuktikan bahwa Siswa lebih mudah dan lebih mempunyai rasa penasaran yang tinggi dengan adanya materi penerapan nilai-nilai pancasila metode GBL berbantuan media gambar. Karena Indikator keberhasilan telah terbukti, maka tidak perlu adanya perbaikan dan penyempurnaan.

Tahap Observasi

Hasil observasi dituliskan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Belajar Peserta Didik

No	Interval	Nilai
1.	40-50	0
2	51-60	2
3	61-70	2
4	71-80	4
5	81-90	12
6	91-100	0
	Jumlah	20

Tahap Refleksi

Dilihat dari analisis hasil penelitian di atas, pembelajaran melalui metode *Game Based Learning* berbantuan media gambar dapat menumbuhkan rasa percaya diri, meningkatkan kemampuan terhadap diri dan orang lain sehingga akan timbul minat, sikap dan motivasi belajar peserta didik semakin positif. Menurut Pedoman penilaian SLTA 1994, Nilai limit ketuntasan belajar seorang siswa adalah 80%. Jika kurang dari angka tersebut, maka siswa belum tuntas belajar. Dari hasil analisis terdapat 16 orang siswa dari 20 orang siswa telah mencapai ketuntasan belajar sebesar 92% dengan nilai rata-rata kelas yaitu 80. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Game Based Learning* berbantuan media gambar dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembahasan penerapan nilai-nilai Pancasila khususnya di lingkungan Sekolah, kenyataan ini diperoleh adanya:

1. Peserta didik lebih mempersiapkan diri dengan materi ajar yang akan dibahas berikutnya.
2. Rasa percaya diri peserta didik lebih tinggi.
3. Peserta didik saling memberikan motivasi.
4. Masing-masing peserta didik berusaha mempertahankan hasil pemahamannya.

KESIMPULAN

Pada pelaksanaan siklus pertama tingkat aktivitas siswa rata-rata masih rendah, sedangkan pada pelaksanaan siklus kedua, tingkat aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dan kemampuan siswa dalam menguasai materi penerapan nilai-nilai Pancasila mengalami peningkatan. Kenaikan aktivitas dan hasil belajar yang dicapai pada siklus II ini disebabkan oleh siswa lebih mempersiapkan diri dengan materi dan rasa percaya diri siswa lebih tinggi. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat merangsang siswa dalam mengembangkan aktivitas dan kreativitasnya. Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh diatas, maka pembelajaran dengan menggunakan metode *Game Based Learning* berbantuan media gambar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam penerapan nilai-nilai Pancasila khususnya di lingkungan sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Asmaka, Ridduwan Agung. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Materi Peluang Kelas VII SMP Negeri 2 Balen Tahun Pelajaran 2018/2019*. Skripsi (Tidak Diterbitkan). IKIP PGRI: Bojonegoro.
- Azan, M. Z. N, & Wong, S. Y. 2008. Game-based learning model for history courseware: A preliminary analysis. *Proceedings - International Symposium on Information Technology 2008, ITSIM*. Kuala Lumpur: IEEE. Doi: 10.1109/ITSIM.2008.4631565
- Firoza, C. A. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Cilacap Tahun Ajaran 2017/2018.
- Retta, Lensi Megah. 2021. Upaya Komunitas Dalam Penguatan Karakter Warga Negara (Studi Kasus Pada Tunas Hijau Di Surabaya). *Jurnal Dharma Pendidikan*, 16: 38-51. <https://www.journal.stkipnganjuk.ac.id/index.php/jdp/article/view/155/150>
- Sari, R., & Najicha, F. U. (2022). Memahami Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Dasar Negara Dalam Kehidupan Masyarakat. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 7(1), 53-58.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.