

## PEMANFAATAN PERMAINAN EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN PEMBELAJARAN PKN

Fira Trizki Ragitha<sup>1</sup>, Ajeng Dwi Puspitasari<sup>2</sup>, Antika Saputri<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Pringsewu

E-mail: [firatrizkiragitha@gmail.com](mailto:firatrizkiragitha@gmail.com)<sup>1</sup>, [dwipuspitasariajeng@gmail.com](mailto:dwipuspitasariajeng@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[saputriantika670@gmail.com](mailto:saputriantika670@gmail.com)<sup>3</sup>

### INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2024-04-30  
Review : 2024-05-11  
Accepted : 2024-05-28  
Published : 2024-05-31

### KATA KUNCI

GameEdukasi, Pembelajaran  
PKN, Keaktifan belajar.

### A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi guna meningkatkan keaktifan pembelajaran PKN. Media game edukasi tersebut untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran PKN. Penelitian ini mendeskripsikan penggunaan game tepuk kartu untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Dalam permainan ini dirancang khusus untuk mengajarkan konsep-konsep dasar PKN seperti persatuan dan kesatuan bangsa, norma hukum dan peraturan, hak asasi manusia dan lain-lain. Permainan dilakukan dengan cara menyiapkan media kertas yang sudah diisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi konsep dasar PKN. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan desain deskriptif.

### A B S T R A C T

*This research aims to develop educational games to increase the activeness of PKN learning. This educational game media is to make it easier for students to understand PKN learning. This research describes the use of card tapping games to increase student learning activity. This game is specifically designed to teach basic PKN concepts such as national unity and integrity, legal norms and regulations, human rights and others. The game is played by preparing paper media filled with questions regarding the basic PKN concept material. The type of research used is qualitative research with a descriptive design.*

**Keywords:** Educational Game, Civics Learning, Learning Activity.

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang

diperlukan dirinya dan masyarakat”. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan. Definisi Pendidikan dalam arti luas, Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu. Bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (long life education). Sementara itu pengertian pendidikan dalam artian Sempit, Pendidikan merupakan upaya hasil yang diusahakan di lembaga terhadap peserta didik yang di serahkan padanya untuk memiliki kompetensi yang baik serta kesadaran penuh terhadap hubungan dan permasalahan sosial siswa.

Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia adalah permasalahan bagi bangsa Indonesia. Rendahnya kualitas pendidikan ditandai dengan rendahnya kualitas guru dan motivasi siswa untuk belajar serta hasil belajar yang dibawah rata-rata KKM. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan dibutuhkan sebuah inovasi yang seiring dengan perkembangan zaman. Inovasi tersebut dimasukkan ke dalam proses pembelajaran. Kemampuan guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan merupakan kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru terkait dalam interaksi edukatif dan mencakup pengkondisian esiapian belajar di kelas, yang mencakup pula bagaimana menumbuhkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan pembelajaran yang berasal dari dalam dan luar individu untuk enumbuhkan semangat dalam belajar.

Motivasi mendorong individu untuk melakukan aktivitas yang baik disadari atau tidak untuk mencapai tujuan yang ada, motivasi berperan penting dalam belajar sebagai syarat dan penyemangat belajar. Rendahnya motivasi belajar siswa SD disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa, yang termasuk dalam faktor internal adalah intelegensi (kecerdasan), minat, bakat, emosi, fisik, dan sikap. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari kondisi luar diri siswa. Seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor dari lingkungan sekolah yang dapat mempengaruhi proses belajar siswa, antara lain metode mengajar yang digunakan guru, jenis kurikulum yang diberlakukan, hubungan antara guru dengan siswa, hubungan antar siswa, jenis mata pelajaran, media pembelajaran yang sering digunakan, dan sebagainya.

Game edukasi merupakan salah satu metode untuk meningkatkan motivasi belajar. Game edukasi adalah suatu permainan yang digunakan sebagai sarana hiburan bagi anak dan di dalamnya berisi konten pendidikan agar memudahkan tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran supaya anak menjadi lebih bertanggung jawab, cerdas dan terampil. Manfaat dari game edukasi yaitu:

- Memerikan stimulus untuk kemampuan berfikir kritis siswa
- Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan bagi peserta didik
- Meningkatkan motivasi peserta didik untuk aktif dalam kelas.

Dari uraian di atas maka artikel ini akan membahas tentang “Pemanfaatan Permainan Edukasi Untuk Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran PKN”.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pemanfaatan permainan edukatif untuk mengembangkan kegiatan pendidikan kewarganegaraan (PKN) menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan

bahwa penggunaan media edukasi permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PKN.

Salah satu contoh permainan edukasi yang dapat digunakan pembelajaran PKN di SD adalah permainan “Tepuk Kartu”. Dalam permainan ini dirancang khusus untuk mengajarkan konsep-konsep dasar PKN seperti persatuan dan kesatuan bangsa, norma hukum dan peraturan, hak asasi manusia dan lain-lain. Permainan dilakukan dengan cara menyiapkan media kertas yang sudah diisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi konsep dasar PKN. Dalam penggunaan permainan ini guru dapat menerapkan model kooperatif dalam pelaksanaan permainan edukatif tersebut. Berikut cara bermain game Tepuk Kartu:

1. Guru membentuk kelompok- kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa.
2. Guru menyiapkan media kertas yang sudah berisikan pertanyaan-pertanyaan tentang materi konsep dasar PKN.
3. Perwakilan kelompok secara bergantian dapat maju untuk menepuk kartu yang sudah berisikan pertanyaan- pertanyaan.
4. Kelompok yang dapat menjawab pertanyaan paling banyak akan mendapatkan poin terbesar.

Banyak penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif seperti permainan edukatif dan media panel memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan aktivitas siswa. Misalnya penelitian Martono Sageileppak dengan menggunakan media visual dalam pendidikan PKN menemukan bahwa partisipasi siswa meningkat dari 57% pada siklus I ke siklus II. menemukan bahwa angkanya meningkat hingga 80% per siklus. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media edukasi permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kurikulum PKN.

Selain itu, penggunaan lingkungan permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar PKN. Misalnya penelitian Aryun Nailun Nasikhah dengan menggunakan media edukasi permainan dalam pembelajaran PKN menunjukkan bahwa siswa lebih mau dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran PKN.

Banyak penelitian juga menghubungkan penggunaan media pendidikan permainan dengan kinerja siswa yang lebih baik. Misalnya penelitian Mora Fatma menggunakan permainan edukatif pada mata pelajaran PKN menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik belajar dan mencapai hasil belajar yang lebih baik bila menggunakan media permainan edukatif.

Secara ringkas penggunaan media permainan edukatif dalam pengembangan kegiatan pembelajaran PKN telah mencapai hasil yang signifikan. Penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi siswa, dan hasil siswa ketika mengikuti kurikulum PKN. Oleh karena itu, penggunaan media permainan edukatif dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKN.

Pada tingkat perkembangannya, siswa sekolah dasar kemungkinan besar tertarik pada media yang berisi permainan yang menarik. Siswa sekolah dasar akan merasa senang jika ada kegiatan permainan selama proses pembelajaran. Meskipun game.

tidak menggunakan media fisik, namun mungkin juga ada game yang menggunakan media komputer. Atas dasar ini, penggunaan Internet yang berbeda untuk siswa sekolah dasar dapat dikombinasikan dengan permainan edukatif.

Permainan edukatif yang dirancang dapat digunakan untuk merangsang kemampuan berpikir pada siswa, termasuk meningkatkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah. Permainan edukatif dapat membantu siswa menemukan

kelebihannya. Hal ini sejalan dengan pandangan Tedjasaputra (2011) yang menjelaskan berbagai manfaat permainan edukatif sebagai cara untuk saling mengenal, saling menghormati, latihan untuk meningkatkan keterampilan pribadi, melakukan kesalahan dan saling mengenal. relatif satu sama lain. Ketahui kekuatan Anda sendiri dan kekuatan teman Anda. Pemanfaatan teknologi dalam karya media, termasuk permainan edukatif hendaknya dapat di terapkan di sekolah supaya tercipta pembelajaran yang berkualitas. Berdasarkan hasil penelitian, lingkungan pembelajaran yang digunakan masih sederhana dan tidak interaktif sehingga siswa belum bisa banyak berpartisipasi dalam pembelajaran. Pada umumnya siswa hanya melihat lingkungan belajar yang digunakan oleh guru. Akibatnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran tersebut masih rendah.

## **SIMPULAN**

Penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran PKN telah terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PKN. Penelitian yang dilakukan oleh Martono Sageileppak menunjukkan peningkatan partisipasi siswa dari 57% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Selain itu, penggunaan permainan edukatif juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar PKN. Penelitian Aryun Nailun Nasikhah menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran PKN jika menggunakan media permainan edukatif. Lebih lanjut, penggunaan media permainan edukatif juga terkait dengan peningkatan kinerja siswa. Penelitian Mora Fatma menemukan bahwa siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik dengan penggunaan permainan edukatif. Secara keseluruhan, penggunaan media permainan edukatif dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKN.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Fatma, M., Piliati, I., Budiarti, Putra, I., Wahyuni, M., & Masrul. (1 Mei 2022). PENGARUH MEDIA GAME EDUKASI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN MUATAN PPKN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SD. Voume 31 Pendidikan Dasar, Pasca Sarjana, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- Tedjasaputra, & Mayke, S. (2011). Permainan yang meningkatkan kecerdasan anak. Laskar Pelangi, Jakarta.
- V, E. A., & A, S. (2019). Multimedia Interaktif Bermuatan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. Basicedu.