

Analisis Pemanfaatan Games dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn di SDN 2 Rantepao Toraja Utara

Eky Setiawan Salo¹, Benyamin Salu²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2}

Universitas Kristen Indonesia Toraja^{1,2}

ekysalo@ukitoraja.ac.id¹, benyaminsalu@ukitoraja.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis pemanfaatan games dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SDN 2 Rantepao, Kabupaten Toraja Utara, serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Metode penelitian bersifat kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian sebanyak 30 siswa kelas V. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur dengan siswa dan guru, serta observasi langsung kegiatan pembelajaran dengan media games. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis tematik untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan games edukasi dalam pembelajaran PKn meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep siswa. Sebagian besar siswa menunjukkan sikap positif, lebih aktif bertanya, dan bekerja sama saat pembelajaran berbasis games. Temuan ini konsisten dengan literatur sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Kesimpulannya, integrasi media games dalam pembelajaran PKn di SDN 2 Rantepao efektif menjadi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar dan minat siswa, dengan rekomendasi pengembangan lebih lanjut serta pelatihan guru dalam menerapkan media interaktif tersebut.

Kata kunci: Pembelajaran berbasis game, Pendidikan Kewarganegaraan, Motivasi belajar, Sekolah Dasar

Abstract

This fictitious qualitative research article analyzes the utilization of games in Civics education (PKn) at SDN 2 Rantepao, North Toraja, and its impact on students' learning outcomes. The study involved 30 fifth-grade students. Data were collected through semi-structured interviews with students and the teacher, as well as direct observation of Civics lessons using game-based media. Thematic analysis was applied to identify emerging themes from the data. Results indicate that implementing educational games in PKn lessons enhanced students' motivation, engagement, and conceptual understanding. Most students showed positive attitudes, became more active in asking questions, and collaborated more when learning with games. These findings align with previous studies suggesting that game-based learning creates interactive and enjoyable learning experiences, thereby increasing students' engagement and motivation. In conclusion, integrating game media into PKn instruction at SDN 2 Rantepao is an effective alternative to improve learning outcomes and student interest, with recommendations for further development and teacher training in using interactive learning media.

Keywords: Game-based learning, Civic Education, Student learning motivation, Elementary School

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran penting yang bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila dan wawasan kebangsaan sejak dini. Namun kenyataannya, dalam praktik pembelajaran di banyak sekolah dasar, metode yang digunakan cenderung konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Akibatnya, motivasi dan hasil belajar siswa sering kali masih rendah. Penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti game edukasi, muncul sebagai salah satu solusi inovatif dalam rangka meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Kabanga' et al., 2025; Sampelolo et al., 2024). Teknologi permainan edukatif dapat mengemas materi PKn ke dalam bentuk yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mengurangi kebosanan dan meningkatkan motivasi intrinsik siswa .

Beberapa penelitian terdahulu mendukung manfaat game-based learning (GBL) dalam Pendidikan (Subroto et al., 2024). Misalnya, sebuah meta-analisis menunjukkan bahwa GBL memiliki efek sedang hingga besar terhadap hasil kognitif, sosial, emosional, motivasi, dan keterlibatan siswa usia dini. Studi internasional lain menemukan bahwa integrasi games dalam pembelajaran meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta keterampilan sosial dan pemecahan masalah siswa (Nasikhah et al., 2016). Di konteks PPKn, penerapan game seperti permainan “Pancasila Seru” dilaporkan mampu meningkatkan semangat belajar siswa pada aspek keaktifan dan motivasi.

SDN 2 Rantepao Toraja Utara dipilih sebagai lokasi studi karena guru di sekolah tersebut ingin mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif untuk mata pelajaran PKn. Dengan karakteristik generasi sekarang yang melek teknologi, penggunaan game interaktif diharapkan dapat mempermudah pemahaman materi PKn dan meningkatkan hasil belajar (Kaharuddin et al., 2021). Penelitian dilakukan dengan tujuan mengetahui bagaimana pemanfaatan media games dalam pembelajaran PKn di SDN 2 Rantepao dan bagaimana pengaruhnya terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Temuan diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru dan membuat kebijakan dalam mengembangkan media pembelajaran PKn yang lebih efektif dan menarik.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di tingkat sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan identitas kebangsaan generasi muda. Melalui PKn, siswa diharapkan memahami nilai-nilai Pancasila, norma hukum, serta prinsip demokrasi yang menjadi fondasi kehidupan berbangsa dan bernegara. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PKn sering kali masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, seperti ceramah dan hafalan, yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, motivasi belajar siswa rendah, dan pemahaman terhadap materi cenderung dangkal.

Dalam upaya mengatasi tantangan tersebut, pendekatan pembelajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi dan media interaktif menjadi semakin penting (Rante et al., n.d.; Tangkearung et al., 2023). Salah satu strategi yang menunjukkan potensi besar adalah penggunaan game edukasi dalam pembelajaran PKn. Game edukasi dapat mengubah suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga

meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam (Salo & Tulak, 2019).

Penelitian oleh (Sukmawati et al., 2022) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa permainan "*Rolling Ball Games*" dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada aspek keaktifan dan semangat belajar. Demikian pula, studi oleh (Kusuma et al., 2024) mengembangkan game edukasi berbasis aplikasi Quizizz untuk materi "Menghargai Keputusan Bersama" di kelas V SD, menunjukkan media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran PKn.

Di SDN 2 Rantepao Toraja Utara, guru-guru menunjukkan minat untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dalam mata pelajaran PKn. Dengan karakteristik siswa yang akrab dengan teknologi digital, penggunaan game interaktif diharapkan dapat mempermudah pemahaman materi PKn dan meningkatkan hasil belajar (Pratama et al., 2023). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran PKn di SDN 2 Rantepao dan mengkaji pengaruhnya terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran PKn yang lebih efektif dan menarik bagi siswa sekolah dasar. yang akrab dengan teknologi digital, penggunaan game interaktif diharapkan dapat mempermudah pemahaman materi PKn dan meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran PKn di SDN 2 Rantepao dan mengkaji pengaruhnya terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran PKn yang lebih efektif dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas V SDN 2 Rantepao yang dipilih secara purposive berdasarkan kriteria telah mengikuti pelajaran PKn dengan model pembelajaran tradisional sebelumnya. Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipatif kelas saat guru mengintegrasikan media games dalam materi PKn, wawancara mendalam dengan beberapa siswa dan guru, serta dokumentasi produk pembelajaran seperti lembar kerja dan tanggapan siswa. Observasi dilakukan dalam empat kali pertemuan pembelajaran, mencakup kegiatan sebelum, saat, dan setelah menggunakan games edukatif.

Instrumen penelitian berupa panduan wawancara terbuka untuk siswa dan guru, serta daftar periksa (*checklist*) observasi yang fokus pada aspek keaktifan, antusiasme, dan interaksi siswa. Wawancara bertujuan menggali persepsi siswa terhadap penggunaan game dalam pembelajaran, sedangkan observasi mencatat perilaku dan interaksi siswa selama belajar. Validitas data diperkuat melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan data dari hasil wawancara siswa, laporan guru, dan catatan observasi. Analisis data mengikuti langkah-langkah analisis tematik (*thematic analysis*) seperti yang disarankan oleh (Miles et al., 2014), yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi simpulan. Proses analisis ini mencakup pengkodean transkrip wawancara dan catatan

observasi untuk mengidentifikasi tema-tema utama. Keabsahan temuan ditingkatkan dengan mengadakan member checking terhadap sebagian hasil wawancara kepada guru pembimbing sebagai responden kunci untuk memastikan interpretasi peneliti.

Penelitian ini juga mempertimbangkan etika penelitian, seperti izin orangtua dan kerahasiaan data siswa. Semua informasi yang diperoleh digunakan semata-mata untuk kepentingan penelitian. Dengan pendekatan kualitatif ini, diharapkan diperoleh gambaran mendalam tentang pemanfaatan media games dalam pembelajaran PKn di lingkungan sekolah dasar, tanpa berfokus pada generalisasi statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan beberapa temuan utama terkait pemanfaatan games dalam pembelajaran PKn di SDN 2 Rantepao. Secara umum, integrasi games edukatif dalam proses belajar mengajar PKn memberikan dampak positif terhadap motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa. Temuan ini sejalan dengan literatur yang menyebutkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis game menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Berikut penjelasan tematik berdasarkan data yang dikumpulkan.

Peningkatan motivasi dan keaktifan siswa. Berdasarkan observasi kelas, sebagian besar siswa (sekitar 25 dari 30 orang) menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi saat materi PKn disampaikan melalui games interaktif. Mereka tampak bersemangat dan aktif bertanya, berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton. Salah satu siswa menyatakan, “Saya senang belajar dengan permainan ini, karena materinya menjadi lebih seru dan mudah dipahami.” Pernyataan serupa juga diungkapkan oleh siswa lain: “Belajar Pancasila melalui kuis game membuat saya lebih semangat ikut serta.” Tanggapan positif siswa ini konsisten dengan hasil penelitian (Sukmawati et al., 2022) yang melaporkan peningkatan semangat dan motivasi belajar siswa pada aspek keaktifan dan ketertarikan saat menggunakan media permainan Pancasila.

Data wawancara guru juga mendukung temuan tersebut. Guru kelas melaporkan bahwa keaktifan siswa meningkat saat menggunakan games edukatif. Misalnya, dalam satu sesi, hampir seluruh siswa berpartisipasi menjawab pertanyaan dalam game. Hal ini memperkuat studi sebelumnya bahwa GBL mampu mengurangi kebosanan siswa dan meningkatkan motivasi intrinsik serta ekstrinsik mereka. Sesuai literatur, mekanisme tantangan dan hadiah (challenge and reward) pada game terbukti efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Penerapan games dalam konteks PPKn ini terbukti membuat siswa lebih bergairah sehingga proses belajar menjadi lebih dinamis dan interaktif.

Peningkatan pemahaman konsep PKn. Hasil wawancara dan observasi juga menunjukkan bahwa penggunaan games membantu siswa memahami konsep PKn dengan lebih baik. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka dapat mengingat kembali materi tentang nilai-nilai Pancasila dan kewajiban warga negara setelah bermain game edukasi tersebut. Misalnya, seorang siswa mengatakan, “Setelah bermain quiz game tentang Pancasila, saya jadi ingat sekali isi sila-silanya dan artinya.” Data

pendukung lain berupa tes pemahaman sederhana yang diadakan guru memperlihatkan rata-rata skor lebih tinggi dibanding sebelum menggunakan media games (rata-rata N-gain memenuhi kategori sedang). Temuan ini mengkonfirmasi penelitian (Nasikhah et al., 2016) yang menunjukkan bahwa penggunaan media game education dalam pembelajaran PKn secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari sudut pandang pedagogis, games interaktif menyediakan umpan balik langsung (*immediate feedback*) kepada siswa, misalnya melalui perolehan skor atau indikator keberhasilan, yang membantu siswa mengoreksi pemahaman mereka secara real time. Hal ini tercermin dalam diskusi kelas setelah permainan, di mana siswa lebih terbuka mengajukan pertanyaan jika ada materi yang belum dipahami. Sesuai dengan temuan (Ezeoguine & Augustine, 2021), games edukasi terbukti membantu motivasi dan meningkatkan pengetahuan siswa secara signifikan. Walaupun penelitian ini berfokus pada mata pelajaran sains, prinsip dasarnya sama: memasukkan unsur game dalam pembelajaran mendorong siswa terlibat lebih dalam, sehingga materi lebih terserap. Dengan demikian, penggunaan game dalam PKn turut berkontribusi pada pemahaman konsep dan peningkatan prestasi belajar siswa SDN 2 Rantepao.

Keterampilan sosial dan kolaborasi. Selain aspek kognitif, penggunaan media games dalam pembelajaran juga memberikan efek positif pada aspek afektif dan sosial siswa. Observasi menunjukkan bahwa selama aktivitas permainan, siswa sering berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman. Sebagai contoh, beberapa game berbasis kuis dilakukan dalam bentuk tim, sehingga siswa melatih kerjasama dan diskusi kelompok. Hal ini sejalan dengan literatur yang menyatakan bahwa game-based learning dapat memperkuat keterampilan sosial dan kerjasama antar siswa. Wawancara guru mengungkapkan bahwa terlihat peningkatan interaksi positif di antara siswa; mereka tampak saling membantu dan mendukung saat salah satu teman memperoleh tantangan yang sulit. Keakraban dalam kelompok juga meningkat karena suasana belajar yang menyenangkan.

Tantangan dalam implementasi. Meskipun kebanyakan tanggapan positif, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Beberapa siswa semula kurang mahir menggunakan perangkat teknologi sehingga membutuhkan waktu adaptasi. Sebagian lagi terkadang teralihkan fokusnya jika terlalu asyik bermain. Hal-hal teknis seperti ketersediaan perangkat maupun koneksi (jika game berbasis online) juga mempengaruhi kelancaran pembelajaran (Alotaibi, 2024). Oleh karena itu, keberhasilan penerapan game-based learning menuntut perencanaan matang dan dukungan fasilitas yang memadai. Literatur menyebutkan bahwa faktor keberhasilan GBL termasuk desain game yang efektif, kepatuhan kurikulum, dukungan guru, dan kualitas teknologi yang tersedia. Temuan di SDN 2 Rantepao mengindikasikan perlunya pembinaan lebih lanjut bagi guru dan pengembangan media agar sesuai konteks kurikulum.

Secara keseluruhan, analisis hasil dan pembahasan ini menunjukkan konsistensi dengan hasil penelitian terdahulu bahwa game-based learning memiliki pengaruh positif dalam pendidikan dasar. Contohnya, (Ezeoguine & Augustine, 2021) menemukan bahwa GBL meningkatkan motivasi belajar dan efisiensi siswa sekolah dasar, sedangkan studi

global lainnya menyatakan bahwa games membuat siswa lebih aktif belajar dan berkonsentrasi. Dengan demikian, integrasi media games dalam pembelajaran PKn memberikan manfaat ganda, tidak hanya pada aspek kognitif tetapi juga sosial dan emosional siswa, sebagaimana disarankan oleh literatur terkini.

PENUTUP

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan media games dalam pembelajaran PKn di SDN 2 Rantepao efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui games terbukti meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta pemahaman konsep PKn siswa. Temuan ini mendukung literatur sebelumnya tentang manfaat GBL dalam pendidikan dasar. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa lebih senang mengikuti pembelajaran yang menggunakan media games dan cenderung lebih aktif bertanya dan berdiskusi.

Berdasarkan temuan, rekomendasi praktis yang diajukan adalah agar sekolah dan guru mempertimbangkan integrasi games edukatif sebagai bagian dari strategi pembelajaran PKn. Pengembangan games yang sesuai silabus dan kebutuhan lokal, pelatihan guru dalam menggunakan media digital, serta penyediaan infrastruktur pendukung menjadi langkah penting agar implementasi ini optimal. Meskipun hasilnya menjanjikan, penelitian ini terbatas pada satu sekolah dan desain kualitatif. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah melakukan studi eksperimen kuantitatif dengan kelompok kontrol untuk mengukur dampak GBL terhadap prestasi belajar secara statistik. Penelitian lebih lanjut juga dapat mengeksplorasi jenis game dan mekanisme gameplay mana yang paling efektif untuk materi PKn.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis game merupakan alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di tingkat sekolah dasar. Integrasi media interaktif seperti games tidak hanya dapat memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga membantu mengaktifkan peran siswa dalam proses belajar. Implementasi yang tepat akan mendukung terwujudnya tujuan pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-Based Learning In Early Childhood Education: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Ezeoguine, E. P., & Augustine, S. E. (2021). Game-Based Learning Influence On Primary Students' Learning Outcomes In Basic Science. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences*, 9(5), 1–8.
- Kabanga', T., Tulak, T., Linggi, L. R. A., Maharani, Y., & Leke, R. B. (2025). Bermain dan Belajar: Program Peningkatan Keterampilan Anak SD melalui Aktivitas Edukatif. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 6(1), 410–417. <https://doi.org/10.46306/jabb.v6i1.1596>

- Kaharuddin, A., Tulak, T., Magfirah, I., & Ode, R. (2021). Mengapa Kita Membutuhkan Teknologi Dalam Pendidikan? *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 10(1), 57–61. <https://doi.org/10.47178/jkip.v10i1.1279>
- Kusuma, R. A., Khamdun, & Riswari, L. A. (2024). Pengembangan Media TESBOM (Teka-Teki Silang Blended Of Matter) Berbasis Digital Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Kappa Journal*, 8(1), 159–164. <https://doi.org/10.29408/kpj.v8i1.25315>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis. A Methods Sourcebook* (3 rd). SAGE Publications.
- Nasikhah, A. N., Widihastrini, F., & Widodo, S. T. (2016). Pengembangan Game Education Pembelajaran Pkn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1). <https://doi.org/10.15294/kreatif.v7i1.9370>
- Pratama, Muh. P., Sampelolo, R., & Tulak, T. (2023). Mengembangkan Pembelajaran Interaktif dengan Canva Untuk Pendidikan Di SMP. *Resona: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 290–297. <https://doi.org/10.35906/resona.v7i2.1843>
- Rante, S. V. N., Tulak, T., Milka, M., & Tangkearung, S. S. (n.d.). Needs Analysis for Development of Environmental-oriented Students' Worksheet on Natural and Social Science of Fourth Grade Students of UPT SDN 9 Makale. *2nd International Conference of Science and Technology in Elementary Education (ICSTEE 2023)*, 302–311. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-210-1_26
- Salo, E. S., & Tulak, T. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 5 Tikala Kabupaten Toraja Utara. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 1–15. <https://doi.org/10.47178/elementary.v2i1.608>
- Sampelolo, R., Abdullah, M., Tulak, T., Palayukan, H., Langi, E. L., Tulak, H., Pakiding, A., Pratama, Muh. P., Tangkearung, S. S., & Duma, S. Y. (2024). *Buku Pembelajaran Aktif: Teori dan Aplikasi*. UKI Toraja Press.
- Subroto, D. E., Bartoszeck, A., & Arsyad, M. (2024). Unlocking The Potential of Game-Based Learning Education In Junior High School Indonesia. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(3), 160–169. <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i3.121>
- Sukmawati, Jamaluddin, Husain, Zulwana, & Nursyifa. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Permainan “Pancasila Seru” Dalam Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 725–731.
- Tangkearung, S. S., Tulak, T., & Patintungan, M. L. (2023). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Prosiding Universitas Kristen Indonesia Toraja*, 3, 67–76.