

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME SEDERHANNA UNTUK MENINGKATKAN KETERTARIKAN SISWA PADA MAKNA SILA-SILA PANCASILA DI MASYARAKAT KELAS 4 SD**Reisha Layla Ramadhani¹, Ananda Khumaera Annur², Annisa Nurzahra Syarifah³****IKIP Siliwangi**rlayla2005@gmail.com¹, anandakhumaera525@gmail.com², anurzahra01@gmail.com³**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan dan menginvestigasi bagaimana pembelajaran berbasis permainan dasar dapat digunakan di kelas IV SDN Rahayu 04 untuk meningkatkan antusiasme dan minat siswa dalam memahami makna sila-sila Pancasila. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang melibatkan 26 siswa (11 laki-laki dan 15 perempuan) sebagai partisipan. Analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, kuesioner terbuka, dan lembar penilaian keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan materi pembelajaran "Kartu Pancasila" yang dibuat dengan platform Wordwall dapat meningkatkan motivasi, fokus, kegembiraan, partisipasi aktif, pemahaman konsep, literasi digital, dan internalisasi nilai-nilai moral dan karakter siswa terkait sila-sila Pancasila. Model pembelajaran ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna dalam pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: Pancasila, siswa sekolah dasar, pembelajaran berbasis game, minat belajar

Abstract

The purpose of this study is to explain and investigate how basic game-based learning can be used in class IV SDN Rahayu 04 to boost students' enthusiasm and interest in comprehending the meaning of Pancasila principles. This research uses a qualitative descriptive approach involving 26 students (11 male and 15 female) as participants. Descriptive analysis was performed using observation sheets, open-ended questionnaires, and student involvement assessment sheets. The findings demonstrated that using the "Kartu Pancasila" learning materials made with the Wordwall platform could improve students' motivation, focus, excitement, active participation, comprehension of concepts, digital literacy, and internalization of moral and character values in relation to Pancasila principles. This learning model proved effective in creating a fun, contextual, and meaningful learning atmosphere in Pancasila education at the elementary school level.

Keywords: Pancasila, elementary school students, game-based learning, interest in learning

Article History

Received: Juni 2025

Reviewed: Juni 2025

Published: Juni 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI Prefix DOI :
10.8734/Sindoro.v1i2.365**Copyright : Author
Publish by : Sindoro**This work is licensed under a [Creative Commons](#)[Attribution-NonCommercial 4.0 International License](#)**PENDAHULUAN**

Pendidikan Pancasila merupakan komponen fundamental dalam kurikulum nasional yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter bangsa sejak usia dini, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Namun, dalam implementasinya, metode pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional sering kali berdampak pada rendahnya minat, partisipasi, dan antusiasme siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila. Kondisi ini menimbulkan kebutuhan akan inovasi pembelajaran yang lebih kontekstual, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 [1]. Penggunaan pembelajaran berbasis permainan, juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis permainan (GBL), adalah salah satu pendekatan yang dianggap relevan dan efektif dalam dunia pendidikan saat ini.

Metode ini menggunakan pendekatan yang tidak hanya memberikan kepuasan kepada siswa, tetapi ini juga membantu mereka menjadi lebih kreatif, kritis, dan bekerja sama. GBL membuat belajar lebih hidup dan menyenangkan dengan memasukkan prinsip permainan ke

dalam kegiatan belajar. Hal ini sangat penting untuk menumbuhkan motivasi intrinsik siswa, terutama dalam lingkungan pembelajaran yang biasa dan konvensional. Selain itu, GBL menggabungkan elemen teknologi interaktif untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Dengan menggunakan aplikasi, media digital, dan perangkat interaktif dalam pembelajaran berbasis permainan, siswa dapat terlibat secara langsung dalam simulasi, pemecahan masalah, dan skenario yang mirip dengan keadaan dunia nyata.

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa GBL dapat meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan aktif, dan pemahaman mereka tentang nilai moral [2-4]. Penggunaan platform digital seperti Wordwall menjadi alternatif yang menjanjikan dalam menyampaikan materi secara lebih interaktif, adaptif, dan inklusif. Hasil temuan dari berbagai penelitian [5,10] juga menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep dan penciptaan suasana kelas yang kondusif. Berdasarkan landasan teoritis dan empiris tersebut, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mempelajari dan menjelaskan penggunaan pembelajaran yg didasarkan pada game sederhana khususnya melalui media “Kartu Pancasila” berbasis Wordwall, dalam meningkatkan ketertarikan siswa kelas IV terhadap makna sila-sila Pancasila dalam konteks kehidupan bermasyarakat.

METODE

Dalam penelitian ini, metode tersebut digunakan untuk memberi pemahaman yg lebih mendalam tentang cara dan hasil dari penerapan pembelajaran berbasis game sederhana dalam pendidikan Pancasila. 26 siswa SDN Rahayu 04 kelas IV, diantaranya ada 11 anak laki laki beserta 15 anak perempuan yg dimana mereka adalah orang-orang yg terlibat dalam penelitian. ini. Studi dilakukan dalam satu pertemuan, pada tanggal 27 Mei 2025. Tiga metode utama pengumpulan data adalah observasi langsung aktivitas pembelajaran, angket terbuka yang menentukan bagaimana siswa melihat materi dan media yang digunakan, dan lembar penilaian keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Instrumen-instrumen tersebut dirancang untuk menggali aspek motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila.

Penelitian ini menggabungkan observasi, angket, dan penilaian keterlibatan siswa untuk menjamin keabsahan dan validitas data. Selain itu, dilakukan triangulasi antar instrumen serta proses member checking yang melibatkan guru kelas dan siswa sebagai upaya konfirmasi atas temuan lapangan. Peneliti menggunakan tiga jenis fase untuk menganalisis data, diantaranya mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. [8].

PEMBAHASAN

1.1. Kondisi Awal

Sebelumnya, intervensi pembelajaran digunakan, kondisi awal menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN Rahayu 04 memiliki tingkat ketertarikan yang rendah terhadap materi Pancasila. Sebagian besar siswa tampak pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini mengonfirmasi pendapat Sakri et al. [13], yang menyatakan bahwa pendekatan konvensional dalam mengajarkan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) belum mampu memicu minat serta partisipasi aktif siswa secara optimal.

1.2. Hasil Setelah Implementasi

Game Setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis permainan edukatif “Kartu Pancasila” melalui platform Wordwall, terjadi peningkatan signifikan dalam berbagai aspek pembelajaran. Menurut hasil penelitian siswa sangat antusias terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Sebanyak 23 siswa menunjukkan ketertarikan yang sangat tinggi terhadap materi, lalu sisanya lebih dari 85% siswa aktif terlibat dalam diskusi kelompok serta kompetisi rebut poin yang diselenggarakan selama pembelajaran. Sebanyak 20 siswa mampu menyebutkan dan menjelaskan makna masing-masing sila Pancasila serta memberikan contoh nyata penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Respon terhadap angket juga sangat positif; siswa menyatakan bahwa metode pembelajaran ini menyenangkan dan membantu mereka memahami nilai-nilai Pancasila dengan lebih mudah dan bermakna. Temuan ini mendukung hasil studi sebelumnya oleh Irawan et al. [5] dan Retta & Andriani [11], yang menyimpulkan bahwa Game-Based Learning (GBL) meningkatkan interaksi, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter. Selain itu, studi Retta & Andriani [18] juga menunjukkan bahwa penerapan GBL melalui media gambar meningkatkan hasil belajar materi Pancasila—dengan peningkatan rata-rata prestasi siswa dari 68% ke 80% antara siklus I dan II, menegaskan bahwa game edukatif dapat memicu kemajuan signifikan.

1.3. Analisis Temuan dan Konteks

Peningkatan partisipasi, pemahaman, dan minat belajar yang teramati pada siswa menegaskan bahwa media permainan interaktif dapat menjadi solusi atas lemahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Model pembelajaran berbasis game seperti “Kartu Pancasila” terbukti memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga menantang, bermakna, dan kontekstual. Temuan ini diperkuat oleh studi Hasnimar, Putri, dan Tanjung [4], Wulandari et al. [14], dan Sakri, Asri, dan Sudarman [12], serta didukung oleh Irawan et al. [16] dan Hasnimar et al. [15]. Sesi refleksi yang dilakukan di akhir pembelajaran juga menjadi komponen penting dalam proses internalisasi nilai, yang memungkinkan siswa mengaitkan konsep-konsep Pancasila dengan pengalaman pribadi. Sama dengan keyakinan dari Beck et al. [2]. Data yang sudah diperoleh menunjukkan jika pendekatan pembelajaran berbasis game dapat memperkuat koneksi siswa terhadap nilai-nilai luhur bangsa [3,9].

SIMPULAN

Dari hasil riset dan analisis yang telah dilakukan, ditemukan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui “Kartu Pancasila” di platform Wordwall sangat efektif dalam mengajarkan Pendidikan Pancasila. Strategi ini berhasil menarik minat siswa dan meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, metode ini mendukung pemahaman siswa yang lebih mendalam terhadap nilai-nilai tiap sila dalam Pancasila dan menambah kesenangan dalam belajar. Permainan ini juga memperkuat kedekatan emosional siswa terhadap isi materi.

Ada beberapa tambahan lainnya, penggunaan media digital interaktif seperti Wordwall turut memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti literasi digital, kerja sama tim, dan kemampuan berpikir reflektif. Pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, tetapi menjadi pengalaman yang kolaboratif dan bermakna. Seluruh siswa terus dilatih untuk berpikir kritis, mengatasi masalah, dan berdiskusi dalam suasana yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat. Dengan demikian, media “Kartu Pancasila” berbasis game ini terbukti tidak hanya mendukung pencapaian tujuan kognitif, tetapi juga afektif dan sosial dalam pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

REFERENSI

- [1] Anggraini, D., Sulistyowati, R., & Cahyandari, N. (2023). Strategi kontekstual dalam pembelajaran nilai Pancasila pada jenjang sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(2), 105-117. <https://doi.org/10.21831/jpk.v13i2.42317>

- [2] Beck, M., Johnson, T., & Smith, L. (2022). Game-based learning to support moral reasoning in primary education. *International Journal of Educational Technology*, 39(1), 44 -56. <https://doi.org/10.1016/ijet.2022.01.005>
- [3] Fauziyah, A., & Awaliyah, N. (2023). Mengaitkan nilai Pancasila dengan pengalaman nyata siswa melalui media digital interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 63 -72. <https://doi.org/10.21009/jtp.v15i1.11223>
- [4] Hasnimar, N., Putri, I., & Tanjung, D. (2023). Efektivitas media permainan dalam meningkatkan hasil belajar PPKn di SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 11(3), 214-225. <https://doi.org/10.31227/jipd.v11i3.51992>
- [5] Irawan, A., Sutrisno, H., & Latifah, S. (2023). Penerapan game edukatif untuk meningkatkan pemahaman nilai karakter pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9 (2), 88 -100. <https://doi.org/10.31004/jip.v9i2.524>
- [6] Jasmin, R., Maulana, F., & Zulfikar, R. (2025). Implementasi pembelajaran berbasis game terhadap hasil belajar PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 17(1), 12-24. <https://doi.org/10.36709/jpk.v17i1.65734>
- [7] Layly, H., Wibowo, A., & Fatimah, S. (2022). Game-based learning dalam pendidikan karakter: Studi pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 10(4), 153-165. <https://doi.org/10.33369/jpi.v10i4.44310>
- [8] Munandar, A., & Fitriani, E. (2024). Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian Pendidikan dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(1), 75-87. <https://doi.org/10.23887/jpp.v21i1.65372>
- [9] Nur Ni'ma, S., Rahmawati, D., & Anggraeni, T. (2024). Kontribusi media game dalam penanaman nilai karakter Pancasila berbasis kehidupan nyata siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(1), 33 - 46. <https://doi.org/10.21831/jpk.v14i1.50988>
- [10] Nurindah, S., Lestari, H., & Surya, R. (2023). Pengaruh platform Wordwall terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring PPKn. *EduTech Journal*, 8(3), 199-210. <https://doi.org/10.24176/etj.v8i3.50211>
- [11] Retta, S., & Andriani, L. (2024). Dampak Game-Based Learning terhadap interaksi siswa dalam pembelajaran nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 16(2), 120-132. <https://doi.org/10.21009/jpd.v16i2.53100>
- [12] Sakri, M., Asri, D., & Sudarman, H. (2024). Peningkatan literasi digital dan nilai karakter melalui Wordwall pada siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 47 - 58. <https://doi.org/10.31098/jtpau.v7i1.65018>
- [13] Sakri, M., Suryani, N., & Fadillah, R. (2022). Pendekatan konvensional vs inovatif dalam pendidikan Pancasila: Studi komparatif di SD. *Jurnal Civic Education*, 5(2), 90-102. <https://doi.org/10.22146/jce.v5i2.43892>
- [14] Wulandari, T., Istianah, R., & LabSchool SD Unesa. (2025). Efektivitas media Wordwall dalam meningkatkan konsentrasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Media Pendidikan Interaktif*, 12(1), 71- 83. <https://doi.org/10.25037/jmpi.v12i1.67224>
- [15] Hasnimar, H., Muhajir, M., & Arifin, J. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pancasila pada

siswa kelas IV SD. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(4), 167-179.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.16793>

- [16] Irawan, D., Farachdila, R., Andriani, A., Febrianta, Y., & Badarudin, B. (2023). Elementary school students' learning activity in Pancasila education through PBL assisted by Wordwall media. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 17(1), 1 -11.
<https://doi.org/10.30595/dinamika.v17i1.26186>
- [17] Putri, O., & Walidi, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran game education berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 12(1), 45-58.
- [18] Retta, L. M., & Andriani, I. (2024). Penerapan media game based learning berbantu media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penerapan nilai -nilai Pancasila. *Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran*, 3(1), 68-80.