

IMPLEMENTASI PEMANFAATAN MEDIA ROLLING BALL GAMES DALAM PEMBELAJARAN PPKN

Sukmawati¹, Jamaluddin², Arliah Tri Sajana Sastrawati³, Dini Prastika Lagole⁴, Alifiyah Fitri Nuraisyah⁵, Puspa Bandaso⁶, Milan⁷, Askar⁸, Iqra Ifan⁹, & Rezaldi¹⁰

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Palu, Sulawesi Tengah^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10}

Email: sukmawati@untad.ac.id¹, jamaluntad@gmail.com², arliahtrisajanas@gmail.com³, dinilagole@gmail.com⁴, alifiyah.fitri.nuraisyah12@gmail.com⁵, puspabandaso21@gmail.com⁶, Milan020802@gmail.com⁷, kara61282@gmail.com⁸, iqraifan46@gmail.com⁹, & rezaldir478@gmail.com¹⁰

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan *Rolling Ball Games* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kelas VII di sekolah menengah pertama agar meningkatkan motivasi belajar dan mengetahui hasil belajar siswa. Dimana yang kita ketahui bahwa sekarang salah satu permasalahan di dunia pendidikan yaitu tentang sarana dan prasarana, sehingga guru dituntut untuk lebih kreatif dalam meningkatkan cara proses pembelajaran dikelas dengan contoh cara menggunakan alat media pembelajaran. Salah satu media yang menarik atau mengatasi kebosanan siswa(i) dalam proses pembelajaran berbasis permainan, seperti penerapan media pembelajaran *Rolling Ball Games*. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Rolling Ball Games* dalam penerapan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah tingkat SMP. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa praktek, implementasi media pembelajaran *Rolling Ball Games* memotivasi belajar siswa pada aspek keaktifan belajar dan semangat belajar dan meningkatkan aspek ketertarikan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *Rolling Ball Games*, Kreativitas dan Keaktifan.

Abstract

This study aims to develop learning media in the form of Rolling Ball Games in learning Pancasila and Citizenship Education (PPKn) class VII in junior high schools in order to increase learning motivation and determine student learning outcomes. Where do we know that now one of the problems in the world of education namely about facilities and infrastructure, so that teachers are required to be more creative in improving the way the learning process in class with examples of how to use learning media tools. One of the media that attracts or overcomes student boredom (i) in the game-based learning process, such as the application of the Rolling Ball Games learning media. This research develops Rolling Ball Games learning media in the application of Pancasila and Citizenship Education (PPKn) learning, at the junior high school level. Data collection techniques in this research are in the form of practice, implementation of Rolling Ball Games learning media to motivate student learning in the aspect of learning activity and enthusiasm for learning and increase aspects of interest in student learning motivation.

Keywords: Learning media, *Rolling Ball Games*, Creativity and Activeness



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Belajar pada hakikatnya adalah sebuah aktivitas manusia untuk melakukan perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar untuk mencapai berbagai

kompetensi, ketrampilan dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat dan sebagai karakteristik yang membedakan manusia dengan makhluk lain. Dengan demikian secara sederhana

pengertian belajar adalah suatu upaya untuk memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Menurut Oemar Hamalik (Oemar Hamalik, 2007) dan (Nurgiansah & Sukmawati, 2020) mengajar diartikan sebagai usaha pemberian bimbingan kepada siswa untuk belajar. Dengan kata lain belajar adalah menciptakan lingkungan dan berbagai kemudahan belajar bagi siswa.

Kegiatan belajar dan mengajar akan melibatkan beberapa unsur-unsur manusiawi, salah satunya adalah adanya sebuah interaksi satu dengan beberapa orang lainnya. Interaksi antara guru dan siswa dalam kelas merupakan proses dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Sudah menjadi tugas seorang guru atau pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan seru guna untuk membangkitkan gairah peserta didik dalam menerima serta memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Untuk menyampaikan materi tentunya guru menggunakan sebuah cara atau yang disebut sebagai metode pembelajaran guna untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa-siswinya dikelas. Yang seperti kita ketahui bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh guru dalam mengimplementasikan rencana belajar yang telah disusun melalui kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Maka metode pembelajaran yang digunakan oleh guru berfungsi agar materi pelajaran yang disampaikan oleh guru ke siswa-siswinya bisa tersusun dengan baik dan sistematis.

Menurut kami, guru-guru harus berusaha untuk memahami serta menguasai beberapa komponen metode pembelajaran yang akan digunakan dalam pemaparan materi pada siswa- siswinya .

agar ketika penyampaian materi pelajaran sebuah metode pembelajaran digunakan sebagai pelicin dengan kata lain alat bantu dalam penyampaian materi pelajaran pada siswa-siswi dikelas bisa tersampaikan dengan baik karena siswa-siswi tersebut bisa menerima serta memahami pelajaran tersebut, maka sudah tercapailah tujuan dari metode pembelajaran itu. Metode pembelajaran itu ada bermacam-macam, tetapi yang kami khususkan dalam tulisan ini adalah metode pembelajaran *Discovery Learning* dalam kegiatan belajar dan mengajar dalam kelas.

Menurut Sani (sani, 2014) dan (Nurgiansah, 2021) “metode *Discovery Learning* merupakan pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri”. Penerapan *Discovery Learning* dilakukan dengan mudah, yaitu dengan memanfaatkan media teknologi pembelajaran sederhana yang kelompok kami buat yaitu media *Rolling Ball games*. Media yang berisi banyak pertanyaan serta alat-alat sederhana bertujuan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan cara menyenangkan dibuat seperti sebuah permainan tanya-jawab namun mempunyai tujuan agar materi yang disampaikan lewat media *rolling ball games* bisa tersampaikan pada peserta didik dan mereka dapat memahami materi pelajaran tersebut.

Sejak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pemerintah dan penduduk Indonesia menerima penuh kemajuan teknologi dapat dinikmati oleh semua kalangan khususnya pelajar dan mahasiswa misalnya adalah fasilitas teknologi internet. Sejak perubahan tersebut pola aktivitas anak-anak mulai bergeser pada pola memanfaatkan internet untuk permainan modern sehingga mengurangi niat anak-anak untuk belajar.

Bentuk-bentuk permainan yang banyak dilakukan oleh anak-anak sekarang ini adalah permainan game online dan komputer station yang cenderung bersifat individual, karena ketika anak bermain game online anak akan terfokus pada permainannya dan bahkan tidak peduli lagi dengan orang disekitarnya bahkan dampaknya mengabaikan belajar yang dimana dimasa dan di umur mereka masih perlu bimbingan terutama pada pendidikan yang harus mereka dapatkan di sekolah maupun diluar sekolah.

Oleh karena itu guru-guru sekarang harus lebih kreatif lagi dalam meningkatkan proses pembelajaran disekolah sehingga membuat siswa(i) tidak bosan dalam menerima pembelajaran atau materi belajar. Salah satu contoh untuk meningkatkan daya cara belajar yang efektif pada siswa(i) dan meningkatkan motivasi atau bahkan minat belajar siswa(i) yaitu dengan cara mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sekarang berupa teknologi berbasisi game.

Dimana teknologi games pada era sekarang ini melunjak atas peningkatan penggunaan game atau peminat game sehingga cara mengimbangi permainan game dan pembelajaran bisa kita ambil dari peningktan basis teknologi games yang dimana guru membuat metode atau media pembelajaran berupa games contohnya media *Rolling Ball Games* yang di dalamnya memberikan pembelajaran berupa pertanyaan mengenai mata pelajaran seperti mata pelajaran PPKn dan memberikan *doorprize* bagi yang bisa menjawab pertanyaan yg disediakan dalam media pembelajan itu dan hukuman ringan bagi yang tidak bisa menjawab pertanyaan sehingga siswa merasa tertarik untuk belajar dan lebih memotivasi siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menemukan metode yang tepat yang dapat di implementasikan pada proses pembelajaran secara luas. Metode pembelajaran ini memanfaatkan media pembelajaran berupa *Rolling Ball Games* yang dapat digunakan oleh guru atau dosen dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan keaktifan media pembelajaran *Rolling Ball Games* ini yang di implementasikan untuk sekolah SMP kelas VII untuk mengerjakan suatu kuis.

Pada penelitian ini menggunakan beberapa tahap yakni tahap studi pendahuluan dengan mencari sumber yang menjelaskan mengenai media pembelajaran. Tahap penelitian yang melibatkan siswa(i) untuk menggunakan metode yang digunakan pada proses pembelajaran di kelas dan terakhir tahap evaluasi yang diukur capaian yang diperoleh setelah menggunakan metode pembelajaran *Rolling Ball Games*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa prodi PPKn kelas B Angkatan 2020 di Universitas Tadulako, tetapi mereka hanya sebagai contoh, karena kuis yang diberikan ditunjukkan kepada siswa SMP kelas VII.

Tahap yang pertama adalah mempersiapkan terlebih dahulu media pembelajaran. Kemudian memperkenalkan diri dan memberitahu peserta didik tentang penggunaan media pembelajaran *Rolling Ball Games*. Tahap implementasi dilakukan dengan menggunakan media ini dalam proses pembelajaran dan memeriksa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran di kelas.

Tahap evaluasi dilakukan pada siswa(i) dengan mempelajari tingkat

kesulitan dan pemahaman peserta didik yang diperoleh selama berlangsungnya proses pembelajaran. Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya, berikut kelebihan media pembelajaran yang kami gunakan :

1. Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa.
2. Merangsang siswa untuk melatih dan mengembangkan daya pikir, termasuk daya ingatan.
3. Mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.
4. Guru dapat mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan.
5. Guru juga akan memberikan hadiah(permen) kepada siswa yang dapat menjawab soal.
6. Membangkitkan suasana belajar yang seru
7. Proses pembelajaran disampaikan dengan cara yang menyenangkan karena dikemas seperti game sehingga siswa bisa belajar sembari bermain.
8. Metode pembelajaran menggunakan media yang sederhana namun mampu menjadi solusi ketika siswa merasa bosan dengan cara penyampaian materi yang terkesan monoton.

Kekurangan media pembelajaran yang kami gunakan: Keterbatasan Waktu yang ada sehingga guru tidak bisa memanggil semua murid untuk berpartisipasi. Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika menggunakan media pembelajaran *Rolling Ball Games* untuk siswa dalam proses pembelajaran yakni:

1. Kardus sebagai alas.
2. Paku sebagai pengarah gelindingan bola.
3. Bola pingpong.
4. 6 potong botol bekas untuk tempat pertanyaan.
5. Kertas warna sebagai pembungkus

media pembelajaran agar lebih rapih dan menarik.

6. Dan 25 pertanyaan untuk setiap tempat potongan botol bekas yang tersedia berjumlah 5 pertanyaan yang berisi materi PPKn kelas VII.

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan atau mengimplementasikan media pembelajaran *Rolling Ball Games* ini yaitu:

1. Guru akan memanggil satu siswa maju kedepan untuk menggelindingkan bola di media tersebut.



Gambar 1. Siswa Mendengar Arahan Guru



Gambar 2. Memanggil Perwakilan Siswi



Gambar 3. Memanggil Perwakilan siswa

2. Kemudian kita akan lihat bola itu akan masuk kedalam potongan botol gelas yang mana.



Gambar 4. Melihat Bola Masuk Ke Dalam Potongan Botol Yang Mana

3. Di dalam gelas terisi beberapa pertanyaan yang sudah disesuaikan dengan materi yang diajarkan.



Gambar 5. Pertanyaan Yang Telah Disiapkan

4. Siswa kemudian diminta untuk mengambil salah satu soal di potongan botol bekas tersebut dan membacanya,



Gambar 6. Siswa Mengambil Satu Pertanyaan



Gambar 7. Siswa Membaca Pertanyaan Yang Didapatkan

5. Setelah selesai di bacakan, siswa diminta untuk menjawab soal tersebut. Guru akan memberikan waktu selama 1 menit untuk mencari jawabannya,



Gambar 8. Siswa Menjawab Pertanyaan

6. Apabila jawabannya benar akan mendapatkan hadiah berupa gula-gula,



Gambar 9. Siswa Yang Benar Diberikan Apresiasi Berupa Hadiah

7. Apabila jawabannya kurang tepat akan dicoret menggunakan bedak.



Gambar 10. Siswa Yang Kurang Tepat Diberikan Hukuman

Pembahasan

Media pembelajaran yang kami gunakan bernama "*rolling ball games*", media ini sangat mudah digunakan dan pembuatannya pun tidak sulit. Media pembelajaran *rolling ball games* ini dibuat untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Tidak hanya itu, media ini juga diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara dan keberanian siswa untuk maju di depan kelas.

Desain pembelajaran yang penulis terapkan pada mahasiswa angkatan 2020 untuk langkah- langkah pertamanya yaitu penulis menyampaikan materi mengenai

pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMP kelas VII, dan membagi siswa menjadi 4 kelompok.

Setiap kelompok maju untuk mengambil undian urutan tampil, yang mengambil undian urutan pertama secara otomatis akan mendapatkan urutan pertama untuk menggunakan media pembelajaran *Rolling Ball Games* ini dengan cara siswa perwakilan kelompok maju untuk menggelindingkan bola ke media pembelajaran kemudian bola akan menggelinding sesuai arah bola akan berhenti di potongan botol manakah akan terjatuh, dimana di dalam botol itu berisi beberapa pertanyaan, kemudian siswa mengambil pertanyaan yang tersedia didalam potongan botol bekas yang di tuju oleh bola yang dijatuhkan, setelah mengambil pertanyaan yang tersedia siswa di berikan waktu selama 1 menit untuk mencari jawaban dari pertanyaan yang di dapatkan dari potongan botol bekas tersebut, dan bagi siswa yang dapat menjawab pertanyaan sesuai atau tepat akan mendapatkan hadiah gula-gula dan walaupun siswa kurang tepat menjawab pertanyaan yang disediakan akan mendapatkan hukuman ringan berupa wajah yang di coret menggunakan bedak.

Metode yang kami gunakan dalam pembelajaran adalah metode pembelajaran *Discovery Learning* yaitu model pembelajaran yang menekankan proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan pengalaman belajar secara aktif yang akan membimbing peserta didik untuk menemukan dan mengemukakan gagasannya terkait topik yang dipelajari.

KESIMPULAN

Media *Rolling Ball Games* merupakan pengembangan media pembelajaran menggunakan papan berpaku dan bola. Cara menggunakan media ini yaitu menggelindingkan bola diatas papan berpaku yang bertujuan agar

dapat membantu siswa agar membangun keberanian siswa untuk maju di depan kelas, meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara didalam kelas dan menjadikan sesuatu pembelajaran hal yang menarik dan menyenangkan.

Media ini juga sederhana sehingga gampang dibuat oleh guru sebagai media pembelajaran untuk siswa(i)nya, selain itu

media ini juga mudah di implementasikan dan mudah di pahami oleh siswa(i) sehingga membuat daya tarik belajar siswa(i) lebih meningkat dan proses pembelajaran akan tetap berjalan dengan baik tanpa suasana tegang. Perlu dilakukan penelitian lanjutan agar mengetahui lebih banyak lagi manfaat dan kekurangan dari media pembelajaran *Rolling Ball Games* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Azami, B., Dessolina, D., Kristina, E., Pratiwi, M., Handayani, N., Freticilia, S. G., & Leonard, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Rolling Ball untuk Materi Fungsi dan Invers. *Journal of Instructional Development Research*, 2(2), 69–80.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpku.v8i2.24759.v>
- Hijrah, H., Syuaib, D., & Mahfudz, A. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Globalisasi Di Kelas IV SDN NO. 1 Boneoge. *Jurnal Dikdas*, 2(2), 17–25.
- Himam, M. W., Mufida, L., Zukhaira, Z., & Miftahudin, A. (2017). ROLLING BALL: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARABAHASA ARAB KELAS VIII MTsDI KABUPATEN PEKALONGAN. *Lisanul' Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 6(1), 50–55. <https://doi.org/10.15294/LA.V6I1.14398>
- Idris, M. H. (2015). *Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan* (Cet. 2). Luxima Metro Media.
- Jamaluddin, S. (2020). Implementasi Pemanfaatan Aplikasi QR Code dalam Proses Pembelajaran PPKn. *Jurnal Kreatif Online*, 8(3), 195–201.
- Jamaludin, J., & Alanur, S. N. (2021). Pengembangan Civic Knowledge Dan Literasi Informasi Di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Case Method Pada Mahasiswa Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(01), 28–36. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v11i01.10083>
- Jaya, F. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. UIN Sumatra Utara.
- Khumairoh, S., & Purwanti, A. R. (2020). MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PPKN DENGAN MODEL ASSURE Pendidikan merupakan proses Undang-Undang. 4(1), 31–37.
- Kisman, N., Saneba, B., & Hasdin, H. (2014). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN Melalui Metode Simulasi di Kelas V SDN Pembina Tataba. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 2(3), 59–65.
- Mahpudz, A., Etta, N. S., Nu'man, A. M., Alanur, S. N., Riandana, T. E., & Syuaib, D. (2021). Pengembangan Konten Pembelajaran Karakter Bela Negara pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Era Kenormalan Baru. *Ejournal.Fkip.Unsri.Ac.Id*, 1, 102–111.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila. In *Solok: CV Mitra Cendekia Media*.
- Nurgiansah, T. H., & Sukmawati. (2020). Tantangan Guru Pendidikan Kewarganegaraan Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Jurpis: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 17(2), 139–149.
- Oemar Hamalik. (2007). *Proses Belajar Mengajar* (Cet. II). PT Bumi Aksara.
- Pontoh, H., Jamaludin, & Hasdin. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V SD Inpres Salabenda Kecamatan Bunta. *Jurnal Kreatif Taduloko*, 4(11), 203.
- Priyastuti, K. E. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Snowball Throwing. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 92–100.
- Sakti, R. O., & Hartanto, S. (2020). Meningkatkan Prestasi Belajar Ppkn Dengan Menggunakan Model Brain Based Learning. *Jurnal Kewarganegaraan*, 4(1), 38–44. <https://journal.upy.ac.id/index.php/ppkn/article/view/1171>
- sani, R. (2014). *Pembelajaran saintifik untuk implementasi kurikulum 2013*. PT Bumi Aksara.
- Senjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran ; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Sukmawati. (2019). Pelaksanaan Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Integritas Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Edu Civic Media Publikasi Prodi PPKN*, 05(02), 1–11.
- Sukmawati, S, & Nasran, N. (2021). Studi Pustaka Penggunaan Metode Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis E-Learning pada Mahasiswa PPKn Masa New Normal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7188–7191.
- Sukmawati, Sukmawati. (2020). Implementasi Pemanfaatan Google Classroom dalam Proses Pembelajaran Online di Era Industri 4 . 0. *Jurnal Kreatif Online*, 8(1), 39–46.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi.