

## MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI PERMAINAN PANCASILA SERU DALAM MATA PELAJARAN PPKN

Sukmawati<sup>1</sup>, Jamaluddin<sup>2</sup>, Husain<sup>3</sup>, Zulwana<sup>4</sup>, Chairul Anwar<sup>5</sup>, Wafiq Saifullah<sup>6</sup>, Syafaat Muqaddin<sup>7</sup>, Moh Fahrismi<sup>8</sup>, & Nursysyfa<sup>9</sup>

Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9</sup>

Email [sukmawati@untad.ac.id](mailto:sukmawati@untad.ac.id)<sup>1</sup>, [jamaluntad@gmail.com](mailto:jamaluntad@gmail.com)<sup>2</sup>, & [husainile@gmail.com](mailto:husainile@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Dalam simulasi ini bertujuan untuk mengembangkan atau mengetahui bahwa melalui permainan “pancasila seru” dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PPKn di kelas X. Motivasi belajar peserta didik atau siswa sangat berpengaruh terhadap pembelajaran di kelas. Jika motivasi belajar peserta didik tidak ada, sangat sulit bagi peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran di kelas. Salah satu permasalahan pendidikan adalah minimnya sarana dan prasarana, sehingga guru dituntut kreatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas, seperti mengembangkan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan mengatasi kebosanan siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pembelajaran berbasis permainan, seperti penerapan media pembelajaran permainan pancasila seru. Penerapan ini mengembangkan media pembelajaran permainan pancasila seru dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di sekolah menengah pertama. Implementasi media pembelajaran permainan pancasila seru dilaksanakan dengan cara mensimulasikan dalam pembelajaran. Hasil implementasi media pembelajaran permainan pancasila seru, semangat belajar siswa meningkat pada aspek keaktifan belajar dan semangat belajar, juga aspek ketertarikan motivasi semangat belajar siswa meningkat siswa jika menggunakan media pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Pancasila Seru, Motivasi Belajar

### Abstract

*In this simulation, it aims to develop or find out that through the game "Pancasila Exciting" can increase students' learning motivation in learning Civics in class X. Learning motivation of students or students is very influential on learning in class. If students' learning motivation does not exist, it is very difficult for students to actively participate in classroom learning. One of the problems of education is the lack of facilities and infrastructure, so teachers are required to be creative in increasing students' motivation to learn in the classroom, such as developing learning media. One of the learning media that is interesting and overcomes student boredom in learning activities is game-based learning activities, such as the application of fun Pancasila game learning media. This application develops learning media for fun Pancasila games in learning Pancasila and citizenship education in junior high schools. The implementation of fun Pancasila game learning media is carried out by simulating learning. The results of the implementation of the exciting Pancasila game learning media, students' enthusiasm for learning increased in the aspect of learning activity and enthusiasm for learning, as well as aspects of interest in motivation, students' enthusiasm for learning increased when using learning media.*

**Keywords:** Learning Media, Pancasila Exciting, Motivation to Learn



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

### PENDAHULUAN

Pendidikan sekarang menuntut peserta didik dan guru membentuk pembelajaran yang dapat meningkatkan collaboration, communication, critical

thinking dan creative. Berdasarkan Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 menyebutkan bahwa “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan” untuk mewujudkan hal tersebut perlu adanya

komitmen bersama dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan (Nurgiansah, 2021).

Tuntutan pembelajaran sekarang ini menjadi tanggung jawab kita semua pada mata pelajaran. Salah satunya mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah baik dari jenjang dasar hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran PPKn memiliki tujuan membentuk warga negara yang cerdas dan baik. Hal ini diperkuat oleh Hakim (2014: 9) dan (Nurgiansah & Sukmawati, 2020) yang dikutip oleh Ayu Kusumawati bahwa Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan membentuk kualitas kepribadian (*desirable personal quality*) warga negara yang baik. Yang baik artinya yang sesuai dengan dan nilai Pancasila dan UUD 1945.

Proses Pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik atau siswa untuk mengembangkan potensi yang ada di diri mereka menjadi kemampuan yang makin lama kelamaan makin meningkat dalam perilaku, pengetahuan serta ketrampilan. Dalam kegiatan proses pembelajaran, guru dituntut kreatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas. Misalnya dengan mengembangkan variasi metode penyajian materi yang menarik, Tetapi kadang hasil yang kita harapkan tidak sesuai dengan harapan. Ada beberapa hal yang mempengaruhi motivasi belajar siswa itu tidak ada di antaranya adalah peserta didik merasa kesulitan berkonsentrasi saat pelajaran dimulai, lelah dan bosan karena materi yang di jelaskan oleh guru banyak teorinya sehingga motivasi belajar peserta didik itu kurang.

Motivasi belajar merupakan salah satu dorongan yang timbul dari dalam diri peserta didik atau biasa disebut dengan intrinsik dan dari luar diri siswa atau

ekstrinsik untuk melakukan suatu hal. Motivasi intrinsik atau motivasi yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri yang meliputi hasrat dan keinginan untuk belajar, dan harapan akan cita-cita peserta didik. Sedangkan motivasi ekstrinsik atau motivasi yang berasal dari luar diri peserta didik itu sendiri yang meliputi adanya lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik, serta adanya upaya guru dalam untuk membuat pembelajaran di kelas lebih menyenangkan terhadap peserta didik.

Seperti yang kita ketahui, bahwa motivasi belajar pada peserta didik itu tidak sama kuatnya, ada peserta didik yang motivasinya bersifat dari dalam peserta didik itu sendiri dimana kemauan belajarnya sangat banyak dan tidak tergantung pada faktor di luar diri seseorang atau ekstrinsik. Begitupun Sebaliknya peserta didik yang motivasi belajarnya bersifat dari luar dirinya, kemauan untuk belajarnya itu sangat tergantung pada kondisi di luar dirinya. Namun, di dalam kenyataan motivasi ekstrinsik inilah yang banyak terjadi, terutama pada peserta didik yang dalam proses belajar. Proses pembelajaran di kelas akan berhasil apabila peserta didik mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, guru atau tenaga pendidik sangat perlu menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Agar memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Banyak peserta didik yang motivasi belajarnya rendah sekalipun guru sudah berupaya dengan susah payah untuk menggunakan berbagai metode pembelajaran. Penerapan media permainan ini bisa digunakan sebagai salah satu alternatif agar meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sebagian besar orang-orang beranggapan bahwa bermain dan belajar adalah sesuatu yang bertolak

belakang. "Sebagian besar bermain akan mengurangi waktu belajar seseorang", begitu kata orang-orang. Sedangkan menurut peserta didik sendiri, "bermain itu lebih menyenangkan dan belajar itu sangat membosankan!".

Bermain sebagian orang-orang menganggap bermain itu dengan main-main yang lebih terdengar sepele atau gampang, dan tidak serius, serta sebagian orang menganggap sebagai perbuatan yang hanya dilakukan oleh anak kecil saja. Sebenarnya, banyak aspek yang terkandung dalam bermain terlebih lagi bermain yang memiliki unsur pendidikan. Bermain juga dapat mengandung aspek kegembiraan, kesenangan, dan juga kenikmatan, serta bebas dari ketegangan dalam pembelajaran, bersifat membebaskan jiwa peserta didik. Permainan sangat erat dan ekspresi diri, spontan melatih diri pribadi untuk siap melewati persaingan, siap menerima kemenangan sekaligus siap menerima kekalahan dalam permainan. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa permainan dapat bersifat mendewasakan. Dengan permainan ini, orang-orang belajar banyak tentang kehidupan baik itu belajar bersosialisasi, sikap kemandirian, sikap keberanian, serta kepemimpinan dan juga menyadari arti akan eksistensi seseorang.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode pembelajaran yang digunakan disini adalah Metode pembelajaran yang mengolaborasi bermain sambil belajar. Metode ini merupakan salah satu metode yang digunakan untuk menyampaikan materi tetapi dengan melalui metode permainan dan metode pembelajaran demonstrasi, dimana metode yang digunakan ini merupakan salah satu metode mengajar yang sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik, sebab dapat membantu para peserta didik untuk

mencari jawaban atau informasi dengan usaha sendiri atau dengan informasi yang diketahui berdasarkan fakta yang benar. dengan menggunakan alat, benda, ataupun bahan-bahan informasi yang dapat memberikan gambaran yang nyata kepada peserta didik.

#### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN** **Hasil Penelitian**

Dengan penggunaan media pembelajaran, Guru atau tenaga pengajar perlu cermat dalam pemilihan atau penetapan media pembelajaran yang akan digunakan. Dalam pemilihan media pembelajaran akan menunjang efektivitas proses pembelajaran yang akan dilakukan. Selain itu juga, kegiatan pembelajaran akan menjadi menarik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik, dan perhatian peserta didik menjadi terpusat kepada topik materi yang dibahas dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan. Usaha yang dilakukan seorang tenaga pendidik dalam sebuah pembelajaran peserta didik merupakan bagian dari usaha yang sangatlah penting guna mencapai sebuah keberhasilan tujuan yang telah direncanakan. Oleh karena itu pemilihan strategi metode dan pendekatan diri kepada peserta didik sangat penting untuk mengetahui sebuah karakter siswa yang di ajar, agar tenaga pendidik tahu strategi dan metode apa yang cocok dalam pembelajaran dengan tujuan untuk menarik perhatian peserta didik tersebut.

Seorang tenaga pengajar dalam pembelajaran haruslah memiliki kecakapan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat guna untuk materi dan penilaian yang akan digunakan. Hal tersebut dapat mengingatkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran harus mempertimbangkan banyak hal diantaranya kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran tersebut.

Umumnya, pembelajaran tatap muka memiliki berbagai sistem tergantung dari gurunya. Terkadang guru yang menggunakan metode pembelajaran seperti biasa dapat membuat peserta didik merasa bosan dikarenakan sistem pembelajarannya yang menurut peserta didik kurang menarik dan membosankan. Oleh karena itu perlunya pengembangan sistem pembelajaran yang dapat menarik perhatian para peserta didik, salah satunya dengan pembelajaran PPKn dengan menggunakan metode permainan. Metode pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu metode yang digunakan untuk menyampaikan materi tetapai dengan melalui metode permainan, salah satu alasan mengapa metode permainan diterapkan.

Dimana dalam hal ini karakteristik anak-anak cenderung lebih suka bermain. Oleh karena itu metode permainan merupakan suatu cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tetapi santai dan tidak membosankan, namun tidak mengabaikan pembelajaran yang dilakukan, oleh karena ketika siswa merasa bosan disaat materi di jelaskan atau ketertarikan dalam rasa ingin belajar menurun, metode ini sangat penting untuk kembali meningkatkan rasa ketertarikannya dalam belajar.

Dimana dalam hal ini, sebagian besar peserta didik menganggap bahwa pembelajaran PPKn itu membosankan. Kami ingin membuktikan bahwa persepsi itu tidak sepenuhnya benar, Karena kunci pendidkn ada pada guru atau tenaga pendidik, jika gurunya menyenangkan maka proses pembelajaranpun lebih menyenangkan. Oleh karena itu kami tergerak untuk merumuskan proses pembelajaran yang mengkolaborasikan antara bermain dan belajar. Kami beri

nama karya media ini "SERU PANCASILA" media pembelajaran ini kami terapkan di Sekolah Menengah Atas (SMA/SMK) tepatnya di kelas 10. Dengan pembelajaran seperti ini kami yakin dapat membangun semangat peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran PPKn dengan cara yang baru dan tentunya menarik.

Adapun langkah-langkah dari media pembelajaran yang kami buat yaitu:

1. Pertama, peserta didik membuat sebuah lingkaran



2. Selanjutnya peserta didik ditunjuk oleh guru dan diminta berhitung sesuai arah jarum jam (Aturan mainnya setiap kelipatan dua peserta didik harus menepuk tangan dan mengatakan pancasila)



3. Selanjutnya peserta didik yang salah menyebutkan atau lama berpikir dikenakan tantangan. Terkait tantangan guru sudah menyiapkan suatu kotak, kotak yang dinamakan kotak Pancasila yang berisi clue terkait

materi Pancasila yang nantinya peserta didik harus memberikan informasi yang benar terkait Clue yang dipilih (misalnya clue-nya adalah BPUPKI, maka peserta didik harus memberikan informasi terkait BPUPKI. Misalnya kapan dibentuknya?, Siapa ketuanya?, kapan sidang pertamanya diadakan? Dll.



4. Selanjutnya peserta didik yang diberi tantangan tadi akan menyampaikan informasi yang diketahui kepada peserta didik lain. Tugas peserta didik lain adalah mengkonfirmasi informasi tersebut, apakah benar atau salah.



5. selanjutnya setiap clue yang keluar akan dibahas bersama oleh peserta didik. Ketika peserta didik memberikan informasi clue-nya dengan benar, maka dapat masuk kembali kedalam lingkaran.

Dan permainan akan dimulai kembali setelah selesai peserta didik merefleksikan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.



### Pembahasan

Media pembelajaran yang kami beri nama "Pancasila Seru" merupakan suatu media pembelajaran sederhana yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik saat membawakan materi di kelas. Apalagi media pembelajaran kami ini yang mengolaborasi antara bermain sambil belajar yang diharapkan dapat mengatasi rasa bosan siswa dalam proses pembelajaran. Penerapan metode pembelajaran pancasila seru dapat dikatakan tergolong mudah dan praktis saat pelaksanaannya.

Media pembelajaran ini penulis terapkan pada peserta didik kelas 10 SMA/MA untuk langkah awal penulis menyampaikan materi terlebih dahulu mengenai "Nilai-nilai Pancasila Dalam Kerangka Praktik Penyelenggaraan Pemerintahan Negara" selama 30 menit, setelah itu peserta didik dibentuk menjadi sebuah lingkaran dan kemudian menyampaikan aturan permainannya.

Begitu permainan dimulai, peserta didik yang salah dalam permainan kelipatan ini atau yang penulis beri nama Pancasila Seru akan diminta untuk maju ke tengah lingkaran yang terlebih dahulu guru menyediakan satu kotak yaitu kotak pancasila yang berisi beberapa clue sebagai tantangan terhadap peserta didik yang salah dalam permainan ini. Selanjutnya,

peserta didik yang salah dalam permainan ini diminta untuk mengambil satu clue dan memberikannya kepada guru kemudian guru akan menanya-nanya tentang clue yang di dapat. Pada tahap inilah guru akan menilai sejauh mana pemahaman peserta didik terkait materi yang telah disampaikan oleh guru.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pembahasan di atas dapat di simpulkan bahwa, upaya guru untuk meningkatkan daya tarik motivasi belajar seorang peserta didik sangatlah penting, maka dari itu guru harus menerapkan strategi atau metode yang menarik dalam proses pembelajaran, agar supaya peserta didik tidak bosan. Dengan menguunakan metode pembelajaran berbasis permainan pancasila seru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga siswa tidak bosan saat pembelajaran PPKn berlangsung. Karena metode ini peserta didik tidak hanya belajar saja namun peserta didik belajar sambil bermain.

Pengembangan media pembelajaran pancasila seru dalam pembelajaran ilmu pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn), media pembelajaran permainan pancasila seru ini

dalam pembelajaran PPKn bermotivasi hasil belajar siswa meningkat dengan kriteria memotivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn meningkat dengan sempurna, dengan menerapkan media permainan tersebut seperti ini.

Dalam proses belajar dan mengajar dimana peserta didik sering mengalami kebosanan, sehingga seorang guru itu diharapkan mampu mengelola kelas dengan baik dan sekreatif mungkin. Dalam mengatasi setiap sebuah permasalahan pembelajaran, salah satu alternative menyelesaikan permasalahan tersebut dengan melalui media pembelajaran permainan pancasila seru seperti ini.

Semoga media pembelajaran yang kami gunakan ini kiranya dapat meningkatkan pemahaman pengetahuan dan semangat belajar peserta didik. Kritikan dan saran dalam jurnal ini diharapkan yang sifatnya dapat membangun dan untuk media pembelajaran yang kami sajikan kiranya dapat menjadi acuan untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik. Semoga kedepan nya para guru yang ada di era saat ini bisa mengembangkan inovasi pembelajaran yang lebih menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amna Emda. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantaida journal* 5 (2), 172-182
- Ardianta I Wayang, Imran Imran, dwi Septiwiharti. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Metode Tanya Jawab di Kelas V SDN 3 Kasimbar. *Jurnal Kreatif Online*, 2 (3)
- Bowo A. N. A, Novitasari N. (2012) Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Strategi Reading Guide Kolaborasi Index Card Match Dalam Proses Pembelajaran PKn Siswa SMP. *Academy of education journal*, 3 (2)
- Kusumawati Ayu, Uliyanti Endang. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan pendekatan CTL Kelas V SDN 24. *Journal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4 (7)
- Nababan Maria Evi. (2013). Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran Make a Match Dengan Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 5. *Unimed*

- Norma, B Saneba, Hasdin. (2014). Meningkatkan Motivasi Belajar siswa Pada Pembelajaran PKN melalui Metode Simulasi di Kelas V SDN Pembina Tataba. *Jurnal Kreatif Online*, 2 (3),
- 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.
- Qoidah Lailatul Umi & Paksi Pandu Hendrik. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Si Panca Berbasis Android Pada Materi Pancasila Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 9 (7) 2816-2826
- Rabiah, Imran, Dwi Septiwiharti. (2014). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Melalui Penerapan metode Kolaborasi Kelas V SDN 3 Parigi. *Jurnal kreatif online*, 3 (4)
- Sahran Harman, Palimbong Anthonius, Jamaluddin. (2014). Penerapan Metode Pembelajaran Konstruktivistik Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Kelas IV Pada SDN Pembina Salakan. *Jurnal Kreatif Online*, 2 (3)
- Sukmawati. (2020). Implementasi Pemanfaatan Aplikasi QR Code Dalam Proses Pembelajaran PPKn. *Jurnal Kreatif Online*, 3 (September), 195-201
- Tambalo, Imran, Septiwiharti. (2014). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Kasimbar Melalui Metode Tanya Jawab Pada Mata Pelajaran PKN. *Jurnal Kreatif Online*, 2 (4),
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945