

INOVASI PEMBELAJARAN GAMES RANKING 1 DAN WEB SPIN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PPKN

Sukmawati¹, Jamaluddin², Witra³, Fadly⁴, Fadilla⁵, Risal⁶, Novianti⁷, Sahrul⁸, Anis⁹, & Ibnu¹⁰

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.id, jamaluntad@gmail.com, handayaniwitra@gmail.com

Abstrak

Dalam pembelajaran, diperlukan kreatifitas guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik bagi peserta didik. Khususnya pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegara yang selalu terkesan membosankan dan menekan peserta didik dalam menghafal pasal sampai penulisan tugas dengan catatan harus tulisan tangan. Hal ini merupakan salah satu tantangan bagi guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam merubah mindset orang banyak terkait dengan gaya belajar PPKn yang monoton. Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang menarik yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi selain itu dapat juga menggunakan media lain seperti penggunaan games didalam proses pembelajaran sebagai pendekatan yang menyenangkan bagi peserta didik. Tulisan ini bertujuan untuk memberikan motivasi bagi para calon guru dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang menarik khususnya pada pembelajaran yang monoton seperti Pendidikan Kewarganegaraan.

Kata kunci: Inovasi, Kreatifitas, Media Pembelajaran, Pendidikan Kewarganegaraan.

Abstract

In learning, teacher creativity is needed in creating a more interesting learning atmosphere for students. Especially in Civics Education learning which always seems boring and pressures students to memorize chapters to write assignments with notes that must be handwritten. This is one of the challenges for Citizenship Education teachers in changing the mindset of many people related to the monotonous learning style of Civics. One way to create interesting learning is by using learning media that utilizes technology, besides that it can also use other media such as the use of games in the learning process as a fun approach for students. This paper aims to provide motivation for prospective teachers in creating interesting learning innovations, especially in monotonous learning such as Citizenship Education.

Keywords: Innovation, Creativity, Learning Media, Citizenship Education



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

PENDAHULUAN

Tahun ajaran 2013/2014 pemerintah mengeluarkan kebijakan baru mengenai perubahan kurikulum yaitu Kurikulum 2013 (Rukmana, Pujiastuti, & Hasdin 2018). Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis kompetensi sekaligus berbasis karakter yang bertujuan untuk membekali peserta didik dengan berbagai sikap dan kemampuan untuk mengikuti perkembangan zaman. Kurikulum 2013 ini, mengarahkan generasi muda Indonesai yang beradab,

bermartabat, berbudaya, berkarakter, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab (Rachman, Nurgiansah, and Kabatiah 2021).

Implementasi Kurikulum 2013 guru memegang peranan penting, baik dalam perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi. Untuk itu, kesiapan guru dalam menjalankan tugas diperlukan adanya kemampuan sebagai bagian dari kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap

guru. Kompetensi merupakan suatu kemampuan yang mutlak dimiliki oleh guru agar tugasnya sebagai pendidik dapat terlaksana dengan baik. Kompetensi juga diartikan sebagai seperangkat pengetahuan keterampilan dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalannya. Pada hakikatnya tugas yang berat dari seorang guru pada dasarnya hanya dapat dilaksanakan oleh guru yang memiliki kompetensi yang tinggi (Rachman, Ryan, et al. 2021). Guru yang memiliki kompetensi mampu menjadikan pembelajaran sebagai ajang pembentukan dan perbaikan kualitas pribadi peserta didik dengan berupaya tampil optimal, cerdas, kreatif, inovatif, menginspirasi, memotivasi, menggairahkan, dan menyenangkan.

Guru memegang peranan penting dalam peningkatan kualitas belajar dalam kelas, baik penggunaan metode belajar maupun penggunaan media pembelajaran (Lanasir, Palimbong, & Hasdin 2014) (Nurgiansah 2020). Hal ini dimaksudkan agar siswa lebih berminat untuk terus mengikuti perkembangan pembelajaran dan tidak merasa jenuh dengan sistem dan metode yang digunakan oleh guru. Minat pada dasarnya merupakan sumber motivasi yang digerakkan oleh motif seseorang untuk melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang diinginkan karena adanya tujuan. Namun, pada intinya dapat disederhanakan bahwa motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu (Nurgiansah and Rachman 2022).

Kegiatan pembelajaran di sekolah harus sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai melalui strategi pembelajaran yang diatur oleh guru. Strategi pembelajaran merupakan garis besar haluan bertindak dalam proses mengajar untuk mencapai tujuan. Salah satu unsur strategi belajar mengajar adalah penggunaan media

pembelajaran dalam setiap proses belajar mengajar. (Yulius Tonapa, 2002) dalam jurnal (Halifah Magorani, Palimbong, & Saneba 2013). Mata pelajaran Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial kultur, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Fungsinya adalah sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil, berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945. (Winataputra, 2008) dalam jurnal (Maliada, Jamaludin, & Hasdin 2014).

Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai ideologi pancasila yang didalamnya terdapat nilai - nilai dasar berperikemanusiaan dan berkepribadian yang tentu menjadi dasar konsep warga global, hal tersebut tentu sebagaimana yang tercantum dalam tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (Hidayat et al. 2020).

Fauziah, Rosnaningsih, & Azhar (2017) (Nurgiansah 2021), mengatakan bahwa belajar adalah suatu usaha perubahan dalam ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilannya untuk mempelajari sesuatu dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Selain itu juga proses pembelajaran harus ada interaksi yang positif antara guru dan siswa, posisi siswa tidak hanya menerima ilmu pengetahuan saja, tetapi siswa juga harus mampu membangun sendiri ilmu pengetahuannya saat belajar. Keberhasilan pendidikan formal banyak ditentukan oleh keberhasilan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yakni keterpaduan antara kegiatan guru dan kegiatan siswa. Kegiatan

belajar mengajar tidak dapat terlepas dari keseluruhan sistem pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas kegiatan belajar mengajar banyak upaya yang harus dilakukan oleh guru, sehingga terjadi interaksi yang seimbang antara guru dengan siswa dalam interaksi belajar mengajar. Oleh karena itu, tugas utama seorang guru adalah menciptakan suasana belajar mengajar yang dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat.

Penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran memberi kesempatan dan peluang bagi pendidik untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya peserta didik terutama kompetensi profesional (Sukmawati 2020) yang dikutip dari jurnal (Anderson, 2005 & Moore, 2011).

Teknologi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah Metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis ; Keseluruhan suasana untuk menyediakan barang - barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Teknologi adalah berbagai keperluan serta berbagai macam peralatan atau sistem yang berfungsi untuk menyediakan kenyamanan serta kemudahan bagi manusia. menurut pendapat (Miarso) yaitu berpendapat bahwa. Teknologi merupakan bentuk dari proses yang meningkatkan nilai tambah. Proses yang berjalan dapat menggunakan atau membuat produk-produk tertentu, yang mana produk yang tidak terpisah dari produk yang sudah ada.

METODE PENELITIAN

Media Pembelajaran ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menemukan metode yang tepat yang dapat diimplemtasikan pada proses pembelajaran secara luas (Arifin, 2011; Sugiyono, 2011). Metode pembelajaran ini memanfaatkan media Games rangking 1

dan Web Spin yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dalam kelas secara offline.

Dalam proses pembelajaran ini kami menggunakan 2 tahap yaitu tahap awal dengan 5 pernyataan dan tahap 2 (Eliminasi) dengan 5 pernyataan yang hanya akan dijawab oleh peserta didik yang cepat mengangkat papan jawabannya, jika jawabannya tepat dan benar maka akan ditambah poinnya dan jika jawabannya salah maka akan dikurangi poinnya juga disanksi dengan tanda stampel diwajahnya. Jadi jumlah soalnya ada 10, masing - masing soal memiliki poin 100.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Proses Penerapan Media Pembelajaran

Kami menggunakan 2 media pembelajaran yaitu media games rangking 1 sebagai alat untuk menjawab pernyataan yang akan kami berikan (dengan opsi YES or NO) dan web spint sebagai media pengacak pernyataan yang akan dijawab oleh peserta didik. Dalam proses pembelajaran ini kami menggunakan 2 tahap yaitu tahap awal dengan 5 pernyataan dan tahap 2 (Eliminasi) dengan 5 pernyataan yang hanya akan dijawab oleh peserta didik yang cepat mengangkat papan jawabannya, jika jawabannya tepat dan benar maka akan ditambah poinnya dan jika jawabannya salah maka akan dikurangi poinnya juga disanksi dengan tanda stampel diwajahnya. Jadi jumlah soalnya ada 10, masing-masing soal memiliki poin 100.

Sebelum memulai pembelajaran kami akan membagi peserta didik dalam beberapa kelompok dan duduk melingkar sesuai kelompoknya. Kemudia membagikan media yang sudah kami sediakan kepada setiap kelompok dan memilih salah satu teman mereka yang akan mengangkat jawaban dengan jujur

dan konsisten. Setiap kelompok akan diawasi oleh satu guru sebagai pengamat dan juga pemberi sanksi jika jawaban salah kepada semua anggota kelompok. Di samping itu ada 3 orang guru yang ada didepan sebagai pengawasi, pemberi soal dan pemandu untuk memperlihatkan jawaban yang sebenarnya kepada peserta didik. Setelah semuanya siap, kami akan memulai pembelajaran dengan menampilkan soal dalam bentuk pernyataan menggunakan proyektor didepan kelas. Diakhir pembelajaran kami akan menentukan kelompok yang paling banyak benarnya dan kelompok yang akan tereliminasi, lalu kami juga akan memberikan reward kepada setiap kelompok.



Gambar 1. Kontrak Pembelajaran Yang Disampaikan Oleh Guru & Pembagian Kelompok Sebanyak 5 Kelompok



Gambar 2. Pembagian Media Pembelajaran Oleh Guru



Gambar 3. 5 Guru Pengawas Sedang Mengawasi Peserta Didik Dan Pembelajaran Tengah Berlangsung



Gambar 4. Pemberian Reward Kepada Kelompok Yang Paling Banyak Menjawab Dengar Benar, Oleh Guru Kepada Perwakilan Kelompok

Pembahasan

Media pembelajaran yang memanfaatkan games rangking 1 dan web spin ini adalah salah satu media pembelajaran yang cukup efektif untuk merubah mindset orang banyak terkait dengan pembelajaran PPKn yang sangat monoton pada hafalan dan tulisan tangan. Kebosanan peserta didik juga dapat teratasi karena media ini tidak hanya fokus pada penguasaan materi saja tetapi dibarengi dengan games yang membuat peserta didik menjadi tertantang untuk mengingat kembali materi - materi yang sudah dipelajari sebelumnya.

Dalam proses pembelajaran peserta didik mampu bekerja sama dengan team kelompok dengan sangat baik dan antusias untuk menjawab semua pertanyaan. Peserta didik mampu menjawab semua pertanyaan yang telah disediakan, selain itu peserta didik juga mampu mengeluarkan pendapat mereka terkait dengan proses pembelajaran ini. Memanfaatkan games dan teknologi dalam proses pembelajaran mampu menjadikan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Media ini sangat cocok digunakan untuk menilai karakter peserta didik dalam kerja sma dengan teman dan juga melatih peserta didik untuk lebih percaya diri dalam berbicara.

KESIMPULAN

Media Pembelajaran yang menarik

mampu mengatasi kebosanan peserta didik dalam proses pembelajaran PPKn yang terlalu monoton. Dengan ada media pembelajaran yang baru juga dapat meningkatkan kreatifitas para guru dan calon guru dalam menciptakan suasana

menyenangkan di dalam kelas. Guru perlu memberikan motivasi belajar kepada peserta didik dengan cara yang lebih kreatif dan tidak menghilangkan ciri dari pembelajaran PPKn yang monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziah, Amni, Asih Rosnaningsih, and Samsul Azhar. 2017. "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN PORIS GAGA 05 Kota Tangerang." *Jurnal JPSD* 4(1):47-53. doi: 10.21831/jpv.v5i3.6490.
- Halifah Magorani, Siti, Anthonius Palimbong, and Bonifasius Saneba. 2013. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Gambar Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SDN Tou Kabupaten Banggai." *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 4(11):166-75.
- Hidayat, Heri, Heny Mulyani, Sri Devi Nurhasanah, Wilma Khairunnisa, and Zakitush Sholihah. 2020. "Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* 8(2):57-65. doi: <https://doi.org/10.23887/jpku.v8i2.24759.v>.
- Lanasir, Jufri, Anthonius Palimbong, and Hasdin. 2014. "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Melalui Metode Diskusi Di Kelas III SDN Pembina Salakan Kecamatan Tinangkung Kabupaten Banggai Kepulauan." *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 2(3)(3):154-63.
- Maliada, Anita, Jamaludin, and Hasdin. 2014. "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Metode Diskusi Di Kelas III SDN 1 Okumel." *Jurnal Kreatif Online* 6(4):92-102.
- Nurgiansah, T. Heru. 2020. *Filsafat Pendidikan*.
- Nurgiansah, T. Heru. 2021. *Pendidikan Pancasila*.
- Nurgiansah, T. Heru, and Fazli Rachman. 2022. "Nasionalisme Warga Muda Di Era Globalisasi: Pendidikan Kewarganegaraan Di Perbatasan." *Jurnal Kewarganegaraan* 19(1):66-75. doi: 10.24114/jk.v19i1.33214.
- Rachman, Fazli, T. Heru Nurgiansah, and Maryatun Kabatiah. 2021. "Profilisasi Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Kurikulum Pendidikan Indonesia." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5):2970-84.
- Rachman, Fazli, Taufika. Ryan, Maryatun Kabatiah, Abdinur Batubara, Febri Fajar Pratama, and T. Heru Nurgiansah. 2021. "Pelaksanaan Kurikulum PPKn Pada Kondisi Khusus Pandemi Covid-19." *Jurnal Basicedu* 5(6):5682-91.
- Rukmana, Indah, Widayati Pujiastuti, and Hasdin. 2018. "Kemampuan Guru Melakukan Penilaian Pembelajaran PPKn Di SMP Negeri 2 Palu Berdasarkan Kurikulum 2013." *Jurnal Edu Civic Media Publikasi Prodi PPKn* 43-54.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmawati, Sukmawati. 2020. "Implementasi Pemanfaatan Google Classroom Dalam Proses Pembelajaran Online Di Era Industri 4. 0." *Jurnal Kreatif Online* 8(1):39-46.