

## **Peningkatan Kemampuan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Identitas Masyarakat Di Lingkungan Tempat Tinggalku Menggunakan Website Aplikasi *Gamekit* Interaktif Dan Edukatif Pada Siswa Kelas 4 SDN Bandulan 5 Malang**

**Andrew Fatkur Rosyid Ibrahim, Lasim Muzammil, Kristin Handayani\***

*Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia*  
*andrewfatur@gmail.com\**  
*kristinhandayani@gmail.com\**  
*muzammil\_lasim@unikama.ac.id \**

**Abstract :** *Ethnic, cultural and religious diversity is one of the things that makes life in this country better. However, many teachers face difficulties in presenting this material in an interesting and efficient manner during the learning process. Students often find conventional teaching methods uninteresting and monotonous. This study aims to improve the learning outcomes of fourth-grade students at SDN Bandulan 5 Malang in Pancasila Education, specifically on the subject of "Community Identity in My Living Environment." Two cycles of Classroom Action Research (CAR) were used for the research. The phases of planning, carrying out, observing, and reflecting are included in each cycle. The educational and interactive Gamekit website was used as a learning tool as part of the intervention. The study found that students' motivation to learn and participation significantly increased when Gamekit was used. The students' learning evaluation results showed this improvement, as the average learning scores increased from the pre-cycle to the second cycle. Students' comprehension of the community identity content in their living environments was also enhanced by Gamekit learning. The use of the Gamekit application as an interactive and educational learning medium is effective in improving Pancasila Education learning outcomes for students in the fourth grade at SDN Bandulan 5 Malang, according to these findings.*

**Key Words:** Pancasila Education, Educational game, and *GameKit* application

**Abstrak:** Keberagaman suku, budaya, dan agama menjadi salah satu hal yang menjadikan kehidupan di negara ini lebih baik. Namun, banyak guru menghadapi kesulitan dalam menyajikan materi ini secara menarik dan efisien selama proses pembelajaran. Siswa sering kali menganggap metode pengajaran konvensional tidak menarik dan monoton. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Bandulan 5 Malang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada mata pelajaran "Identitas Masyarakat di Lingkungan Hidupku". Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan dalam dua siklus. Tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi terdapat dalam setiap siklus. Situs aplikasi Gamekit yang mendidik dan interaktif digunakan sebagai alat pembelajaran sebagai bagian dari intervensi. Studi ini menemukan bahwa motivasi belajar dan partisipasi siswa meningkat secara signifikan ketika Gamekit digunakan. Hasil evaluasi belajar siswa menunjukkan peningkatan tersebut, dengan adanya peningkatan rata-rata skor belajar dari siklus I ke siklus II. Pemahaman siswa terhadap konten identitas komunitas di lingkungan tempat tinggalnya juga ditingkatkan dengan pembelajaran Gamekit. Berdasarkan temuan tersebut, penggunaan aplikasi Gamekit sebagai media pembelajaran interaktif dan edukatif efektif meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN Bandulan 5 Malang.

**Kata Kunci :** Pendidikan Pancasila, permainan edukatif, dan aplikasi *GameKit*

## Pendahuluan

Dalam sistem pendidikan Indonesia, pendidikan Pancasila merupakan landasan penting yang bertujuan untuk membentuk karakter generasi muda agar memahami dan menghayati nilai-nilai dasar Pancasila. Dalam konteks ini, pendidikan Pancasila tidak hanya mengajarkan teori tetapi juga nilai-nilai yang menjadi pedoman kehidupan berbangsa dan bernegara. Materi tentang “Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggal Saya” yang bertujuan untuk mengenalkan siswa pada konsep identitas sosial budaya di lingkungan sekitar mereka (Kemendikbud, 2017), merupakan salah satu materi yang diajarkan oleh Pendidikan Pancasila. Hal ini dirancang untuk mengenalkan siswa pada keragaman sosial, budaya, dan budaya serta adat istiadat yang ada di lingkungan sekitar mereka. Selain memberikan informasi tentang keberagaman, pengenalan ini secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya memahami dan menghargai perbedaan dalam masyarakat yang majemuk. Siswa dapat memupuk rasa toleransi yang tinggi, mampu menghargai perbedaan, dan berperan aktif dalam memperkuat persatuan dan kesatuan di tengah keberagaman dengan memahami jati diri masyarakat di lingkungannya.

Hal ini sangat penting untuk diingat di Indonesia, dimana keberagaman suku, budaya, dan agama menjadi salah satu hal yang menjadikan kehidupan di negara ini lebih baik. Namun, banyak guru menghadapi kesulitan dalam menyajikan materi ini secara menarik dan efisien selama proses pembelajaran. Siswa sering kali menganggap metode pengajaran konvensional tidak menarik dan monoton. Teknologi pendidikan tampaknya menjadi pendekatan baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam konteks ini. Pemanfaatan aplikasi berbasis website seperti Gamekit yang dibuat untuk menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan edukatif merupakan salah satu teknologi yang memiliki banyak potensi.

Contoh aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang bersifat interaktif sekaligus mendidik adalah Gamekit. Aplikasi ini dimaksudkan untuk menyajikan berbagai topik dengan metodologi yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan terkini. Menurut Hidayat & Siregar (2020), pemanfaatan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Siswa dapat belajar sambil bermain dengan pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang ditawarkan oleh website aplikasi Gamekit. Dengan menggunakan Gamekit, siswa dapat belajar dengan cara yang sangat menarik sehingga dapat membangun inspirasi dan hasil belajarnya. “Media pembelajaran interaktif berbasis permainan mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif,” menurut penelitian Setyaningsih dan Nugroho (2020).

Menurut Wulandari dan Pratama (2019), “penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan, serta mendorong keterlibatannya dalam proses pembelajaran”, strategi tersebut sejalan dengan pendapat mereka. Setyaningsih & Nugroho (2020) mengatakan bahwa penggunaan materi pembelajaran interaktif berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Penelitian lain yang dilakukan Wulandari dan Pratama (2019) juga menunjukkan bahwa permainan edukatif dalam pembelajaran

Pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkatkan dukungan dinamis siswa dan memudahkan mereka memahami ide-ide yang diajarkan. Sementara itu, Nugraha & Dewi (2022) menemukan bahwa memasukkan pembelajaran berbasis permainan ke dalam pendidikan Pancasila dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila.

Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada muatan identitas masyarakat di lingkungan hidup dapat ditingkatkan atau tidak dengan memanfaatkan website aplikasi Gamekit. Penelitian terdahulu yang terkait adalah penelitian Sari, N., & Kurniawati, S. (2022) *“Pengaruh Media Digital Berbasis Game terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan”*. Penggunaan aplikasi Gamekit diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan mendalam kepada siswa, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan dan mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sejalan dengan kebutuhan pendidikan di era digital. Untuk menjamin perbaikan berkelanjutan dalam proses pembelajaran, digunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Bandulan 5 kota Malang digunakan observasi, angket, dan wawancara untuk mengumpulkan data, yang kemudian dianalisis secara deskriptif.

## **Metode**

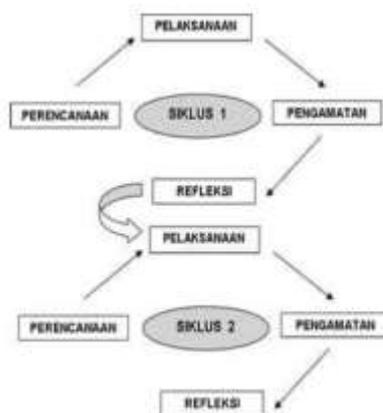
Pemeriksaan dilakukan di SDN Bandulan 5 Kota Malang yang terletak di Jalan Bandulan Baru Nomor 251 A Bandulan Kecamatan Sukun Kota Malang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Bandulan 5 Kota Malang. Siswa yang terdaftar pada tahun ajaran 2024/25 berjumlah 28 orang, 14 orang diantaranya laki-laki dan 14 orang perempuan. Guru kelas berperan sebagai pengamat, dan peneliti berperan sebagai guru praktik. Siswa kelas IV SDN Bandulan 5 Kota Malang mengikuti penelitian ini untuk mempelajari cara menulis laporan penelitian ilmiah.

Metode pemeriksaan informasi dalam eksplorasi ini merupakan prosedur penyelidikan menarik yang melibatkan strategi pengumpulan informasi seperti persepsi, pertemuan, penilaian dan dokumentasi. Peneliti bermaksud memberikan gambaran secara rinci dan spesifik mengenai penyajian fakta data melalui penggunaan metode deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh melalui data pengumpulan dapat memberikan jawaban terhadap tujuan penelitian ini dan akan dijelaskan secara rinci. “Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan yang dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran di kelas,” ungkap Kunandar (2008:45). Dari sudut pandang Kunandar, dapat dengan baik diartikan bahwa PTK merupakan salah satu jenis eksplorasi yang bersifat cerdas dengan melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan latihan pembelajaran yang dilakukan di wali kelas dengan cara yang lebih ahli.

Model siklus yang dikembangkan Kemmis dan Taggart (dalam Wiriaatmadja, 2012:66) digunakan dalam penelitian tindakan kelas. Model ini memiliki empat tahapan:

perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Peneliti menggunakan dua siklus untuk mengumpulkan data, yaitu siklus 1 yang dilaksanakan pada saat PPL II, dan siklus 2 yang dilaksanakan pada saat PPL II.

berdasarkan dua praktik pembelajaran yang telah digunakan pada setiap siklusnya. Dalam penelitian ini digunakan teknik triangulasi untuk metode keabsahan data. Menurut Sugyono (2018): 189, triangulasi teknis diartikan sebagai perpaduan berbagai metode atau teknik yang diterapkan pada sumber yang sama. Tanda tangan responden pada transkrip nilainya berfungsi sebagai konfirmasi langsung atas data yang diperoleh.



**Gambar 1 siklus PTK menurut Kemmis dan Taggart**

Analisis hasil belajar

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah semua jawaban}} \times 100\%$$

Skor kriteria ketuntasan hasil belajar

**Table 1 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar**

No	Skor Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar(%)	Kategori Penilaian
1	85 – 100	Sangat Tinggi
2	75 – 79,9	Tinggi
3	70 – 74,9	Cukup
4	60 – 69,9	Rendah
5	0 – 59,9	Sangat Rendah

(Pradilasari, Gani, and Khaldun 2019)

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Pada PPL II, observasi yang dilakukan pada saat pretest siklus 1 dan 2 menunjukkan adanya perbandingan yang signifikan antara kedua siklus. Nilai evaluasi siswa tertinggi pada saat praktik pembelajaran siklus I sebesar 85, sedangkan nilai terendah sebesar 60. Sedangkan nilai evaluasi siswa tertinggi pada praktik pembelajaran siklus II sebesar 100, sedangkan nilai terendah sebesar 72. Data rata-ratanya adalah sebagai berikut: Nilai rata-rata hasil evaluasi siswa disajikan dalam bentuk tabel.

**Table 2 Data Rata-Rata Skor Hasil Evaluasi Pembelajaran**

No	Nama	Nilai pretes	Nilai Evaluasi Rata-Rata	
			Siklus 1	Siklus 2
1	Achmad Ibra Ilnie Azzami	70	70	85
2	Adib Dirgam Putra Hariatmoko	55	70	78
3	Adibah Azzahra Cantika Chandra	75	85	95
4	Afdhal Gilang Aditya	55	70	75
5	Alif Rizky Kamalan	65	70	80
6	Anisa Aulya Priwahyudi	75	85	88
7	Aprilia Rurin Zevanya	70	80	82
8	Aqila Anazahwa	70	85	95
9	Bintang Putri Ayu	70	80	85
10	Cantika Zahro Dewi Kirana	70	80	85
11	Dias Eka Pratama	45	60	70
12	Firly Sherin Quinnisa	65	80	100
13	Galang Putra Astama	70	75	82
14	Harvey Sukmo Legowo	60	60	80
15	Hilal Rorythama Wijaya	60	70	80
16	Kanza Nur Hijriah	65	75	100
17	Krisno Purnomo	60	70	83
18	Mohammad Nauval Atharis	55	65	80
19	Muhammad Habibi Al Baihaki	55	60	75
20	Nugraha Ramadhan Adika Putra	70	70	80
21	Oktadika Fatuh Reza	65	70	85
22	Salwa Faizatun Nisah	65	85	100
23	Tri Purboretno	75	90	92
24	Vania Marwah Rahmadhani	70	80	90
25	Zaidah Talita Hasna Dhabitah	85	85	90
26	Zidan Anggara Putra	60	65	90
27	Fatir Alvaro anwar	55	65	85
28	Raissa Ika Dyah A	75	75	100
	<b>Jumlah</b>	1830	2075	2410

a. Menghitung nilai rata-rata

Memastikan nilai tipikal Nilai ketuntasan minimal seorang siswa dihitung dengan membagi nilai total siswa dengan jumlah seluruh siswa. Berdasarkan rumus berikut (Didipu et al., 2019), rumus yang digunakan adalah:

$$M = \frac{\text{jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{jumlah siswa}}$$

b. Menghitung persentase ketuntasan

Tentukan tingkat penyelesaian dalam persentase. Seluruh siswa yang berjumlah 28 orang telah memperoleh nilai 70 (telah tuntas atau memenuhi KKM). Dengan menggunakan rumus berikut, hal ini dapat ditentukan dengan membagi jumlah siswa dengan jumlah siswa:

$$\% \text{Nilai} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

Penelitian kegiatan ruang belajar ini telah melaksanakan pembelajaran melalui aplikasi permainan yang instruktif dan cerdas dengan pencapaian pelaksanaan pembelajaran yang diselesaikan oleh para ilmuwan dirangkum dalam tabel terlampir.

**Table 3 rekapitulasi ketercapaian pelaksanaan hasil pembelajaran**

No	Data	Skor Rata-Rata	Skor Maksimal	Persentase Ketuntasan
1	Pretest	65,35	100	46,42%
2	Siklus 1	74,10	100	78.57%
3	Siklus 2	86,07	100	100%

### **Pembahasan**

Permasalahan utama pada Materi Identitas Masyarakat di Kelas IV SD Negeriku adalah kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga turut menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan tersebut. Penerapan media permainan edukatif berbasis aplikasi GameKit sesuai dengan materi pelajaran yang akan dipelajari selama proses pembelajaran merupakan solusi dari permasalahan yang ada saat ini. Fakta bahwa permainan edukatif yang menantang memungkinkan siswa untuk belajar, bermain, dan memahami materi sehingga meningkatkan hasil belajar siswa, menjadi alasan mengapa permainan edukatif dipilih sebagai media pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dicapai dengan penerapan media permainan edukatif berbasis aplikasi GameKit dalam proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan Pancasila materi Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggal Saya, namun masih belum mencapai nilai ketuntasan. yang telah ditentukan. Hasilnya, tindakan siklus kedua pun berlanjut. Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat dan mencapai nilai ketuntasan yang ditentukan. Hasil belajar siswa diperoleh peneliti dengan mengolah soal-soal evaluasi siklus I dan II pada pertemuan kedua, serta data nilai siswa yang diperoleh dari angket yang diisi oleh guru mata pelajaran. Selain itu, temuan penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Nilai hasil belajar siswa meningkat hingga 100% pada siklus II. Menurut Kunandar (2010), kegiatan belajar adalah partisipasi siswa yang berupa sikap, minat, dan kegiatan guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar serta memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Sebaliknya, Hamalik (2009) mengartikan kegiatan belajar adalah kegiatan yang diikuti oleh siswa. Dengan demikian, cenderung beralasan bahwa latihan belajar siswa dalam memajukan juga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Selain penyajian media

pembelajaran game edukasi berbasis GameKit yang ringkas dan menarik, siswa juga dapat menikmati gaya belajar yang tidak hanya monoton. Pengaruh media pembelajaran permainan edukatif terhadap minat belajar siswa dan kemampuan memahami materi meningkat. Siswa juga akan lebih dominan dalam pengalaman yang berkembang di kelas karena permainan instruktif berbasis GameKit digunakan oleh setiap siswa di ponsel dan stasiun kerja mereka. Mereka dapat membaca dan mencari tahu sendiri dengan membaca kembali materi dan penjelasan yang ada di dalam game jika masih belum memahami materi, pertanyaan, atau fungsi fitur-fitur yang ada di dalam game. Hal ini dikarenakan materi yang ada di media sesuai dengan materi yang akan diajarkan, dan soal-soal dibuat berdasarkan materi yang diberikan. Hal ini juga sejalan dengan kurikulum yang diterapkan di SDN Bandulan 5 Malang yaitu Kurikulum Merdeka. Jika siswa belajar dari soal yang sama berulang-ulang tanpa media apapun, maka mereka tidak akan mampu memahami isi materi selanjutnya ketika disajikan bersama mereka. Hasil belajar siswa akan meningkat pula jika diberikan materi dan soal yang sama berulang kali. Mereka sudah memahami beberapa materi. Kurangi kesalahan dalam menjawab pertanyaan sebelumnya seminimal mungkin. Karena soal-soalnya berdasarkan materi yang sama, maka hasil belajar siswa akan naik. Di sisi lain, guru akan lebih berperan dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa akan semakin kecil kemungkinannya untuk mengeksplorasi kemampuannya dan akan semakin ingin tahu atau bersemangat untuk mencoba hal-hal baru.

### **Kesimpulan**

Penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Gamekit interaktif dan edukatif pada siswa kelas IV SDN Bandulan 5 Malang meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi "Identitas Masyarakat di Lingkunganku". Setelah dilakukan intervensi pembelajaran berbasis aplikasi Gamekit, penelitian tindakan kelas dua siklus menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar, partisipasi siswa, dan pemahaman materi. Peningkatan skor evaluasi belajar siswa antara siklus I dan siklus II mencerminkan hal tersebut. Penggunaan teknologi dalam bentuk aplikasi berbasis permainan telah terbukti merupakan cara yang baik untuk membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, strategi ini membantu siswa dalam memahami gagasan tentang identitas masyarakat di lingkungan sekitarnya secara lebih menarik dan relevan. Berdasarkan hasil tersebut, maka aplikasi Gamekit dapat disarankan sebagai media pembelajaran intuitif yang menarik untuk lebih mengembangkan hasil pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pembinaan Pancasila di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi teknologi dalam pendidikan dapat menjadi alat yang ampuh untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

### **Daftar Rujukan**

- Didipu, L., Abdullah, H., & Jusuf, R. (2019). Dokumen kurikulum SMAN 1 Telaga. Gorontalo: SMAN 1 Telaga.
- Hamalik, O. (2009). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Hidayat, R., & Siregar, L. (2020). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game terhadap hasil belajar siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 8(2), 145-153.
- Kemendikbud. (2017). *Panduan pembelajaran pendidikan Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kunandar. (2010). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nugraha, Y., & Dewi, L. K. (2022). *Implementasi game-based learning pada pembelajaran pendidikan Pancasila untuk meningkatkan keterlibatan siswa*. Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 17(4), 123-132.
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). *Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi koloid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 7(1), 9-15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>
- Sari, N., & Kurniawati, S. (2022). *Pengaruh Media Digital Berbasis Game terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. [Jurnal Pendidikan Digital].
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Setyaningsih, E., & Nugroho, S. E. (2020). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 12(1), 56-65.
- Wiriaatmadja, R. (2012). *Metode penelitian tindakan kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wulandari, R., & Pratama, I. R. (2019). *Efektivitas penggunaan game edukasi dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 11(2), 75-89.