IMPLEMENTASI PERMAINAN HAKASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PPKN

Skripsi

Oleh:

VIVI ALFIRRA
NIM:1052021079

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025 M / 1447 H

PENGESAHAN PEMBIMBING

IMPLEMENTASI PERMAINAN HAKASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PPKN

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa Sebagai Salah
Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan
Strata (S-1) Pada Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Diajukan Oleh:

VIVI ALFIRRA
NIM: 1052021079

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Dr. Muhaini, MA	**Febriyantika Wulandari, M.Pd**
NIP. 19680616 199905 1 002	NIP. 19920214 202203 2 002

PENGESAHAN PENGUJI

IMPLEMENTASI PERMAiNAN HAKASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PPKN

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Dewan Penguji Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri
Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi
Program Sarjana Pendidikan Strata 1 (S-1) pada Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari / Tanggal:

Selasa, 04 Agustus 2025 M

10 Safar 1447 H

Dewan Penguji :

Ketua,

Dr. Muhaini, MA
NIP. 19680616 199905 1 002

Sekretaris,

Febriyantika Wulandari, M.Pd
NIP. 19920214 202203 2 002

Penguji I,

Afrizal Refo, MA
NIP. 19870420 201903 1 007

Penguji II,

Chery Julida Panjaitan, M. Pd
NIP. 19830824 201503 2 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa

Dr. Sabaruddin, M.Si
NIP. 19810817 200312 1 007

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: VIVI ALFIRRA
Tempat Tanggal Lahir	: Langsa, 08 Februari 2004
Fakultas/Program Studi	: FTIK / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah
Alamat	: Huta IV, PDK. Bandar Jambu, Pematang Dolok Kahean, Kec. Tapian Dolok, Kab. Simalungun, Sumatera Utara.

Menyatakan bahwa Skripsi saya yang berjudul **"Implementasi Permainan Hakasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn".** Adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri, tidak merupakan pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pemikiran saya sendiri. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi orang lain, maka saya siap menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya

Langsa, 05 Agustus 2025



Vivi Alfirra
NIM. 1052021079

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur senantiasa kita ucapkan kepada Allah Swt, karena berkat rahmat dan karunia-Nya skripsi ini telah dapat diselesaikan. Shalawat beriringkan salam, mari kita curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, segenap keluarga, para sahabat dan ummatnya hingga akhir zaman. Skripsi yang berjudul **"Implementasi Permainan Hakasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn"** merupakan salah satu tugas akhir mata kuliah dalam mencapai Sarjana Pendidikan. Tentu saja skripsi ini tidak mungkin penulis selesaikan dengan tepat waktu tanpa adanya pihak pendukung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nst, MA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.
2. Bapak Dr. Sabaruddin, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Langsa.
3. Ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan selaku Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan mengarahkan dari awal hingga dengan akhir perkuliahan .
4. Bapak Dr. Muhaini, MA selaku Pembimbing I yang membimbing dan mengarahkan kesempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Febriyantika Wulandari, M.Pd selaku Pembimbing II yang membimbing dan mengarahkan kesempurnaan skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan staf Akademik IAIN Langsa.

7. Kepada Ayah Sri Sumarlin, Ibu Ratna Dewi Damanik, Alm. Oom Hendrik Gunawan Damanik, adikku Hafsya Alhafiza dan Wahyu Permata yang saya sayangi, terimakasih karena telah memberikan dukungan materi maupun semangat, do'a, dan bimbingan agar terwujudnya cita-cita yang ingin penulis capai.
8. Kepada sahabat saya Charisma Adelia, dan juga teman-teman saya terimakasih telah menemani dan mendukung saya dalam pembuatan skripsi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak terdapat kekurangan, hal ini disebabkan terbatasnya kemampuan penulis, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi perbaikan dimasa akan datang. Semoga Allah SWT melipat gandakan balasan kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini.

Langsa, 21 Juli 2025

Penulis

Vivi Alfirra

DAFTAR ISI

PENGESAHAN PEMBIMBING ..... **i**
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ..... **ii**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **v**
ABSTRAK ..... **viii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Fokus Penelitian 6
D. Rumusan Masalah 6
E. Tujuan Penelitian 6
F. Manfaat Penelitian 7
BAB II TINJAUAN TEORITIS **10**
A. Permainan Hakasi 10
1. Pengertian Permainan Harta Karun (*Treasure Hunt*) 10
2. Materi Pembelajaran Pancasila 15
3. Permainan Harta Karun Pancasila (Hakasi) 17
B. Motivasi Belajar 21
1. Pengertian Motivasi Belajar 21
2. Indikator Motivasi Belajar 25
3. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa 28
4. Jenis-Jenis Motivasi Belajar Siswa 31
5. Peran Motivasi Belajar Pada Siswa 34
C. Penelitian yang Relevan 35
BAB III METODE PENELITIAN **38**
A. Jenis Penelitian 38
B. Lokasi Penelitian 40
C. Subyek Penelitian dan Objek Penelitian 40
D. Prosedur Tindakan 41

E. Instrumen Pengumpulan Data 44
F. Teknik Analisis Data 47
G. Keabsahan Penelitian 49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 52
A. Hasil Penelitian 52
B. Pembahasan 74
BAB V PENUTUP 78
A. Kesimpulan 78
B. Saran 79
DAFTAR PUSTAKA 81
LAMPIRAN 86
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 109

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Observasi Aktivitas Siswa 44
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa 45
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Catatan Dokumentasi Penelitian 46
Tabel 3. 4 kategori kriteria penilaian hasil angket siswa 48
Tabel 4. 1 Lembar Observasi Aktivitas Ssiwa Siklus I 57
Tabel 4. 2 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa 59
Tabel 4. 3 Kategori Motivasi Belajar Siswa 60
Tabel 4. 4 Hasil Observasi Siklus II..... 68
Tabel 4. 5 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II 70
Tabel 4. 6 Kategori Motivasi Belajar Siswa 71

ABSTRAK

Vivi Alfirra NIM 1052021079, Implementasi Permainan Hakasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn.

Pembimbing 1. Dr, Muhaini, MA 2. Febriyantika Wulandari, M.Pd

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas V SD Negeri Sungai Lung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan permainan edukatif Hakasi (Harta Karun Pancasila) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar yang terjadi melalui metode ini. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 17 siswa kelas V SD Negeri Sungai Lung. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas dan angket motivasi belajar berdasarkan indikator Hamzah B. Uno. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat teoritis, didominasi metode ceramah, dan minim aktivitas interaktif, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila secara kontekstual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses penerapan permainan Hakasi dilakukan dengan membagi siswa ke dalam kelompok kecil, memberikan teka-teki sekaligus di pos pertama yang berisi pertanyaan tentang nilai-nilai Pancasila. Pada siklus II, strategi permainan diperbaiki dengan menempatkan pos di lokasi yang lebih strategis, dan membagikan teka-teki secara bertahap. Penerapan ini berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa, terlihat dari skor rata-rata angket yang meningkat dari 39 (kategori tinggi) pada siklus I menjadi 45,88 (kategori sangat tinggi) pada siklus II. Observasi juga menunjukkan peningkatan keaktifan, kerja sama, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Permainan Hakasi terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna, serta membantu siswa memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila. Seluruh siswa juga berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Dengan demikian, permainan Hakasi dapat direkomendasikan sebagai alternatif metode pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus menginternalisasi nilai-nilai Pancasila secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : Motivasi Belajar, PPKn, Permainan Hakasi, Pancasila

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memegang peranan vital dalam mengembangkan karakter siswa dengan menginternalisasi nilai-nilai yang terdapat pada Pancasila sebagai dasar negara dan panduan hidup berbangsa dan bernegara. Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran PPKn berfungsi sebagai metode pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai mulia seperti kepercayaan kepada Tuhan, kemanusiaan, persatuan, kehati-hatian, dan keadilan sosial. Melalui proses pembelajaran ini, siswa diarahkan untuk menjadi individu yang bertanggung jawab, menghargai perbedaan, dan memperjuangkan keadilan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan semangat Pancasila.[1]

Pelaksanaan pembelajaran PPKn masih menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu isu utama yang kerap muncul adalah rendahnya motivasi siswa untuk belajar. Banyak dari mereka merasa bahwa pembelajaran kewarganegaraan tidak menarik, karena metode yang digunakan lebih berfokus pada penjelasan lisan tanpa mengajak siswa berperan secara langsung dalam pembelajaran.[2] Rahayu dkk. (2024) dalam *Pionir: Jurnal Pendidikan* juga menyampaikan bahwa salah satu faktor utama rendahnya aktivitas belajar siswa adalah kurangnya motivasi serta keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Metode pengajaran yang

[1] Mas Hati Ziliwu et al., "Peranan Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Di Sekolah," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 9 (2024): 9956–65.

[2] Sri Retno Palupi, Apri Utami, and Parta Santi, "Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu," 2024, 2762–71.

cenderung monoton dan bersifat konvensional membuat siswa kurang antusias dan menjadi pasif. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan relevan dengan pengalaman siswa untuk membangkitkan motivasi dan meningkatkan partisipasi aktif mereka selama proses belajar.[3]

Berdasarkan pengamatan di SD Negeri Sungai Lung, pembelajaran PPKn cenderung bersifat teoritis, terbatas pada ceramah atau tanya jawab satu arah. Dalam situasi seperti ini, siswa kesulitan memahami materi yang berhubungan dengan nilai-nilai Pancasila secara kontekstual. Mereka menunjukkan kurangnya semangat, cepat kehilangan fokus, dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Sebagai akibatnya, minat mereka menurun, menjadi pasif, dan menghadapi kesulitan dalam menghubungkan materi dengan pengalaman siswa di kehidupan yang nyata. Masalah ini semakin diperburuk oleh sifat materi Pancasila yang sering kali abstrak dan membutuhkan argumen yang mendalam, terutama ketika terkait dengan nilai-nilai seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial.

Melalui pengamatan yang dilakukan siswa di kelas V SD Negeri Sungai Lung lebih bersemangat ketika pembelajaran disampaikan melalui media yang interaktif atau melalui permainan yang bersifat edukatif. Metode yang melibatkan aktivitas langsung, suasana menyenangkan, serta pengalaman nyata dinilai lebih efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa, membangkitkan motivasi belajar,

---

[3] Nina Rahayu et al., "The Effect of Steam on Student Learning Activities in Elementary School," *Pionir: Jurnal Pendidikan* 13, no. 3 (2024): 1, https://doi.org/10.22373/pjp.v13i3.24090.

dan membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik, termasuk dalam mata pelajaran PPKn.

Untuk memperbaiki dan mempertahankan mutu pembelajaran PPKn serta semangat siswa dalam pembelajaran, pendidik perlu menciptakan lingkungan yang membuat siswa tidak hanya mengerti teori tetapi juga bisa mengimplementasikan nilai-nilai yang telah dipelajari dalam kehidupan yang nyata. Proses belajar yang menarik dan relevan dengan pengalaman siswa akan mendukung mereka dalam memahami dan merasakan materi dengan lebih baik.[4]

Untuk meningkatkan semangat belajar para siswa, penting untuk menerapkan metode pembelajaran yang inovatif yang mampu menarik minat mereka dan mempermudah pemahaman materi.[5] Sebuah pendekatan yang dapat diterapkan adalah permainan *treasure hunt*. Dalam bukunya yang berjudul *Active Learning Handbook*, Bell dan Kahrhoff (2006) menjelaskan bahwa permainan *treasure hunt* adalah teknik pembelajaran aktif yang dirancang untuk memotivasi siswa agar terlibat langsung dalam pencarian informasi dan pemecahan teka-teki secara berkelompok. Metode ini tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif siswa, tetapi juga merangsang pemikiran kritis, kolaborasi, serta pemahaman yang lebih dalam terhadap materi ajar. Dengan pendekatan yang bersifat menyenangkan dan

---

[4] Lulu Savitri I Lumuan, Asmun Wantu, and Udin Hamim, "Peran Guru PPKN Dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral Peserta Didik Di SMP Negeri 1 Banggai Tengah Kabupaten Banggai Laut," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6, no. 2 (2023): 210–21.

[5] Maldonado Rodríguez, Velastequí, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif" 9, no. 2 (2019): 1–23.

relevan, permainan ini dapat mendorong keterlibatan emosional dan kognitif siswa, serta menumbuhkan semangat mereka terhadap proses belajar.[6]

Metode menemukan harta karun berfokus pada aktivitas dan kerja sama telah disusun dalam Permainan Hakasi (Harta Karun Pancasila) untuk pembelajaran Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn). Permainan Hakasi adalah salah satu metode pembelajaran yang dikhususkan untuk mengenalkan dan mengajarkan nilai-nilai Pancasila lewat kegiatan yang interaktif dan menyenangkan. Dalam kegiatan ini, peserta didik dikelompokkan ke dalam beberapa tim untuk menyelesaikan berbagai tugas yang berupa pertanyaan atau petunjuk yang berhubungan dengan sila-sila Pancasila. Proses ini membantu siswa untuk lebih memahami makna nilai-nilai keimanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial, sehingga menjadi lebih nyata dan relevan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memadukan elemen bermain, kolaborasi, dan pengajaran nilai, Metode Hakasi tidak hanya membuat pembelajaran Pancasila lebih menarik dan mudah dimengerti, tetapi juga meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keterampilan sosial siswa. Pendekatan ini menjadikan proses belajar lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan siswa di jenjang Sekolah Dasar.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di SD N Sungai Lung , siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan keterlibatan ketika pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan. Dibandingkan dengan metode tradisional yang bersifat satu arah, pendekatan berbasis permainan membuat siswa lebih aktif

[6] D. Bell and J. Kahrhoff, “Active Learning Handbook Institute for Excellence In,” 2006.

berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan semangat yang tinggi dalam menyelesaikan tugas. Suasana kelas pun menjadi lebih hidup dan dinamis, dengan siswa yang tampak lebih mudah memahami konsep-konsep kewarganegaraan karena terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Temuan ini memperkuat keyakinan bahwa integrasi permainan berburu harta karun ke dalam permainan Hakasi (Harta Karun Pancasila) merupakan langkah yang efektif guna mendorong semangat belajar siswa sekaligus memperdalam pemahaman siswa terhadap materi PPKn.

Dengan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti berminat melakukan penelitian dengan judul **"Implementasi Permainan Hakasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn".**

B. Identifikasi Masalah

Melalui uraian latar belakang di atas, dapat disimpulkan adanya sejumlah permasalahan yang relevan untuk dijadikan fokus dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Motivasi belajar PPKn rendah, ditandai minimnya partisipasi, semangat, dan keterkaitan materi dengan realitas siswa.
2. Pendekatan konvensional yang teoritis membuat siswa kurang tertarik dan mudah kehilangan fokus, khususnya pada materi Pancasila.
3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif pembelajaran PPKn.

C. Fokus Penelitian

Untuk mempermudah diskusi dalam karya ini, memfokuskan penelitian, dan menghindari kesalahpahaman, penting untuk mendefinisikan masalah, sehingga peneliti membatasi pada:

1. Implementasi Permainan Hakasi dalam pembelajaran PPKn di SD Negeri Sungai Lung.
2. Untuk mengeksplorasi bagaimana permainan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami materi PPKn.

D. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk memberikan jawaban atas masalah tersebut:

1. Bagaimana proses penerapan Permainan Hakasi dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PPKn?
2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar melalui Permainan Hakasi pada mata pelajaran PPKn?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses penerapan Permainan Hakasi dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PPKn.
2. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar melalui Permainan Hakasi pada mata pelajaran PPKn.

F. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi yang berarti, baik dalam ranah teori maupun praktik. Pada penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif, manfaat yang dihasilkan umumnya lebih menekankan pada aspek teoritis, seperti pengembangan wawasan dan pemahaman keilmuan. Meskipun demikian, bukan berarti manfaat praktis tidak bisa dicapai. Penelitian ini juga berpotensi memberikan solusi atau alternatif atas persoalan yang diangkat. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

   Hasil penelitian ini siswa diharapkan lebih termotivasi dan tertarik dalam mempelajari materi PPKn, karena pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Permainan yang berbasis pada konsep "Harta Karun Pancasila" dapat membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara praktis, sehingga mereka dapat lebih mudah mengaitkan teori dengan penerapan dalam kehidupan nyata peserta didik. Permainan Hakasi mengaktifkan partisipasi siswa untuk bekerja dalam kelompok, berkomunikasi, dan berkolaborasi, yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan mereka dalam bekerja sama. Melalui permainan ini, siswa didorong untuk berpikir kritis dan memecahkan persoalan yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai Pancasila, yang turut mengembangkan kemampuan berpikir logis, reflektif, dan analitis dalam kehidupan yang nyata.

2. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini memiliki potensi untuk menghasilkan pembaruan dalam metode pengajaran di sekolah, terutama dalam mengintegrasikan permainan sebagai sarana untuk meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam pelajaran PKn. Sekolah dapat mengakses perspektif baru tentang cara-cara inovatif untuk memaksimalkan pembelajaran PPKn melalui pendekatan permainan, yang pada akhirnya dapat memperbaiki mutu pendidikan di institusi tersebut. Sekolah yang mengadopsi metode pengajaran yang kreatif dan berbasis permainan, seperti permainan Hakasi, mampu memperkuat reputasinya sebagai lembaga pendidikan yang maju dan peka terhadap kebutuhan perkembangan siswa. Penelitian ini dapat mendorong sekolah agar lebih terbuka dalam menerapkan kurikulum dan menciptakan peluang untuk penggunaan media atau metode alternatif dalam pengajaran.

3. Bagi Perguruan Tinggi

Hasil penelitian ini berpotensi memberikan sumbangan bagi kemajuan ilmu pendidikan, terutama terkait dengan metode pengajaran interaktif dan berbasis permainan. Penelitian ini bisa menjadi landasan untuk penelitian berikutnya yang mengeksplorasi penggunaan permainan dalam proses pengajaran, baik di tingkat sekolah dasar maupun pada jenjang pendidikan lainnya. Universitas dapat memanfaatkan temuan penelitian ini untuk merancang program pelatihan bagi guru yang menekankan pentingnya kreativitas dalam pengajaran dan penggunaan metode efektif yang dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini juga dapat memberikan manfaat dalam pengembangan teori dan praktik di bidang pengajaran dan pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Observasi Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran PPKn yang berlangsung tanpa menggunakan permainan edukatif seperti Hakasi. Pembelajaran yang diterapkan bersifat konvensional, yaitu dengan metode ceramah dan tanya jawab. Peneliti menyampaikan materi *"Pancasila dalam Kehidupanku"* secara lisan di depan kelas, sementara siswa mendengarkan dan mencatat poin-poin penting dari penjelasan.

Dalam kegiatan pembelajaran ini, interaksi yang terjadi antara peneliti dan siswa bersifat satu arah. Peneliti menjadi pusat aktivitas, sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Meskipun sesekali peneliti mengajukan pertanyaan untuk mengajak siswa berdiskusi, namun respon siswa masih minim dan cenderung pasif.

Tidak terdapat penggunaan media pembelajaran yang interaktif maupun aktivitas kelompok yang dapat menarik keterlibatan aktif siswa. Suasana kelas menjadi monoton, sehingga siswa terlihat kurang antusias dan cepat kehilangan fokus. Sebagian siswa tampak mengobrol dengan teman, mengantuk, atau tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan.

Kondisi ini menjadi indikator bahwa metode pembelajaran yang digunakan pada tahap pra siklus belum mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa secara optimal. Oleh karena itu, peneliti merancang inovasi melalui permainan *Hakasi*

untuk diterapkan pada siklus I sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menyenangkan, partisipatif, dan bermakna.

2. Hasil Siklus 1

a) Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti merancang kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan permainan edukatif Hakasi (Harta Karun Pancasila) ke dalam materi "Pancasila dalam Kehidupanku" pada mata pelajaran PPKn. Langkah pertama yang dilakukan adalah menyusun modul ajar yang memuat tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, metode yang digunakan, serta teknik penilaian. Modul ajar disusun agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas V dan memfasilitasi pembelajaran aktif melalui aktivitas permainan.

Selanjutnya, peneliti menyusun pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan nilai-nilai Pancasila sebagai inti dari setiap pos permainan. Setiap pos dirancang untuk menggali pemahaman siswa terhadap nilai-nilai tersebut dengan pendekatan yang sederhana dan kontekstual. Pertanyaan-pertanyaan ini akan digunakan oleh siswa dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan pada setiap pos permainan.

Untuk memandu siswa menuju setiap pos, peneliti juga menyusun teka-teki sebagai petunjuk lokasi. Teka-teki ini dirancang dengan mempertimbang kan lingkungan sekolah dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar. Pada siklus I petunjuk diletakkan di luar kelas dan di dalam kelas, petunjuk yang diletakkan di dalam kelas yaitu jam dinding dan meja

guru. Sedangkan yang diluar kelas yatu pohon, bel sekolah, dan tiang bendera Melalui petunjuk ini, siswa diharapkan terdorong untuk berpikir kreatif dan aktif dalam mencari pos permainan.

Sebagai pelengkap, peneliti membuat kartu pos permainan yang akan digunakan oleh siswa saat permainan berlangsung, kartu pos ini diletakkan sesuai teka-teki yang telah dibuat. Kartu pos tersebut berisi 5 pancasila, masing-masing pos adalah bunyi dari sila ke-1 sampai sila ke-5 yang berfungsi sebagai penanda pos serta petunjuk untuk menyelesaikan tantangan atau pertanyaan di setiap pos. Seluruh komponen ini dipersiapkan secara sistematis agar pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dapat berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

b) Pelaksanaan Tindakan

1) Pertemuan ke-1

Pada pertemuan pertama, peneliti memulai kegiatan dengan menyapa siswa dan mengajak mereka berdoa bersama sebagai bentuk pembiasaan religius yang mencerminkan nilai Ketuhanan dalam sila pertama Pancasila. Doa ini dijadikan sebagai jembatan apersepsi untuk mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari siswa, seperti sikap hormat kepada orang tua dan saling tolong-menolong, yang merupakan wujud dari nilai-nilai Pancasila.

Peneliti kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan secara langsung materi “Pancasila dalam Kehidupanku”. Kegiatan pembelajaran masih dilakukan dengan metode konvensional, yaitu penjelasan materi secara lisan, pencatatan poin-poin penting, dan tanya jawab antar siswa

dan peneliti. Beberapa siswa tampak merespon, namun secara umum keterlibatan masih rendah. Diskusi kelompok belum dilakukan dan siswa belajar secara individual.

Suasana kelas berjalan cukup kondusif, namun sebagian besar siswa belum menunjukkan antusiasme yang tinggi. Peneliti mencatat bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini menjadi catatan penting yang akan menjadi dasar perbaikan strategi pada pertemuan berikutnya.

Kegiatan diakhiri dengan penarikan kesimpulan sederhana oleh peneliti, serta penguatan kembali mengenai pentingnya nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum menutup pembelajaran, peneliti memberitahukan bahwa pada pertemuan berikutnya akan diterapkan kegiatan yang lebih menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif.

2) Pertemuan ke-2

Pada pertemuan kedua, peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan menyapa siswa dan mengajak mereka berdoa bersama sebagai bentuk pembiasaan religius. Kegiatan doa ini kemudian dikaitkan dengan Pancasila, khususnya sila pertama, yaitu *Ketuhanan Yang Maha Esa*. Dalam sila ini terkandung nilai ketuhanan yang dapat diwujudkan melalui perilaku sehari-hari, seperti berdoa sebelum memulai kegiatan. Nilai ketuhanan yaitu berdoa merupakan contoh nyata dari pelaksanaan nilai-nilai Pancasila yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Melalui pengaitan ini, siswa diajak untuk memahami bahwa

Pancasila bukan hanya materi yang dipelajari, tetapi juga pedoman sikap dan perilaku yang dapat ditanamkan sejak dini.

Peneliti kemudian memperkenalkan permainan edukatif *Hakasi* sebagai metode pembelajaran. Pada saat peneliti mengenalkan dan menjelaskan bahwa pemenang dari permainan ini akan mendapatkan harta karun, siswa menjadi sangat antusias. Sebelum memulai pembelajaran peneliti menjelaskan sedikit materi tentang pancasila dan nilai-nilai yang terdapat di dalamnya yang sudah dijelaskan pada pertemuan pertama, setelah selesai memberikan penjelasan materinya secara singkat peneliti memberikan penjelasan mengenai alur permainan, aturan, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selanjutnya, peneliti membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang heterogen yang terdiri dari 4 kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 4 orang. Masing-masing kelompok akan bekerja sama menjelajahi pos-pos permainan yang sudah disiapkan.

Dalam kegiatan inti, peneliti membagikan petunjuk berupa 5 teka-teki untuk menemukan pos 1 sampai pos 5. Setiap pos berisi pertanyaan seputar nilai-nilai dalam lima sila Pancasila. Setelah peneliti menjelaskan alur permainannya dan permainan ini pun di mulai. Pada pertemuan pertama ini siswa masih bingung dengan permainannya, kebanyakan dari mereka mencabut posnya sehingga permainan menjadi tidak kondusif, sehingga harus mengulang kembali permainannya dari awal. Karena teka-teki untuk menemukan pos nya di bagikan sekaligus diawal mereka jadi tidak berurutan mencari posnya, kebanyakan masing-masing kelompok menuju posnya

seecara acak. Karena posnya saling berjauhan peneliti merasa kesulitan untuk menjangkau tiap-tiap kelompok. Ada juga kelompok 4 yang menyelesaikan tantangan teka-tekinya tetapi tidak menjawab pertanyaan di setiap posnya, jadi mereka menjawabnya diakhir yaitu di pos ke-5. Pada pertemuan pertama ini kelompok yang menyelesaikan terlebih dahulu adalah kelompok 2, tetapi karena jawabannya ada yang tidak tepat jadi pemenangnya adalah kelompok 1 yaitu kelompok ke-2 yang menyelesaikan tantangan di setiap pos dan menjawab pertanyaannya dengan benar.

Pada kegiatan penutup, peneliti mengumumkan kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menyelesaikan seluruh pos sebagai pemenang dan menyerahkan "harta karun" berupa hadiah dan pesan motivasi yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila. Setelah itu, siswa diberikan angket untuk menilai pengalaman dan motivasi belajarnya, serta ditutup dengan refleksi dan doa bersama.

c) Hasil Observasi Siklus I

Berdasarkan pengamatan dengan Lembar Observasi Aktivitas dan Motivasi Belajar Siswa, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Lembar Observasi Aktivitas Ssiwa Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Ya	Tidak
1	Antusiasme	Siswa menunjukkan semangat mengikuti kegiatan permainan sejak awal hingga akhir.	✓	
		Siswa menunjukkan minat tinggi saat menjawab tantangan permainan.	✓	

2	Keaktifan	Siswa aktif menjawab pertanyaan atau berdiskusi dengan kelompok.	✓	
		Siswa terlibat langsung menyelesaikan pos atau teka-teki dalam permainan.	✓	
3	Kerja Sama	Siswa mampu bekerja sama dengan teman dalam menyelesaikan misi permainan.	✓	
		Siswa membantu anggota kelompok yang kesulitan.	✓	
4	Mandiri	Siswa tidak selalu menunggu arahan guru dalam menyelesaikan tugas permainan.		✓
		Siswa berinisiatif mengambil peran dalam kelompok.	✓	
5	Percaya Diri	Siswa percaya diri dalam memimpin kelompok atau menjawab pertanyaan di pos permainan.	✓	
		Siswa tidak takut untuk mencoba atau gagal dalam permainan.	✓	

Siswa menunjukkan antusiasme, keaktifan, kerja sama, dan kepercayaan diri yang baik selama pelaksanaan permainan Hakasi. Namun, dari aspek kemandirian, sebagian siswa masih terlihat menunggu arahan guru dan belum sepenuhnya inisiatif dalam mengambil peran secara mandiri. Hal ini menjadi catatan evaluatif untuk siklus selanjutnya agar lebih difokuskan pada pengembangan kemandirian belajar siswa.

d) Hasil Angket Motivasi Belajar Siklus I

Pada akhir pertemuan kedua siklus I, peneliti membagikan angket motivasi belajar kepada siswa untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis permainan Hakasi terhadap motivasi mereka. Angket ini terdiri dari 12

pernyataan dengan pilihan jawaban menggunakan skala Likert empat poin: Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1).

Tabel 4. 2 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Hasil Angket
1	Aliandro Syarif	39
2	Nizam Khairi	41
3	M. Athar Riski	42
4	M. Munzir	38
5	M. Syawal	37
6	Muziburrahman	41
7	M. Ulfa	38
8	M. Sibran	37
9	Nabila Maulida	44
10	Naura Ramadhani	38
11	Nazilatun Azkia	36
12	Putri Raisya	39
13	Sifa zahira	37
14	Silna Paradisa	39
15	M. Nizam	36
16	Alnisa	40
17	T. M Rais	48
Jumlah Skor		670

Berdasarkan hasil pengisian angket oleh 17 siswa, diperoleh jumlah total skor seluruh siswa (ΣX) sebesar 670. Untuk memperoleh nilai rata-rata, digunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{670}{17} = 39{,}41$$

Dengan demikian, rata-rata motivasi belajar siswa adalah 39,41.

Mengacu pada kategori berikut:

Tabel 4. 3 Kategori Motivasi Belajar Siswa

Rentang Skor	Kategori Motivasi
41-48	Sangat Tinggi
33-40	Tinggi
25-32	Sedang
17-24	Rendah
12-16	Sangat Rendah

Skor 39,41 termasuk dalam kategori Tinggi, yang menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang baik setelah mengikuti pembelajaran melalui permainan Hakasi. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan mampu membangkitkan semangat belajar, meningkatkan partisipasi siswa, dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Selain itu, hasil evaluasi pembelajaran pada siklus I juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai di atas KKM 75, yang berarti pemahaman mereka terhadap materi PPKn mengalami peningkatan seiring dengan bertambahnya motivasi belajar.

e) Refleksi

Pelaksanaan tindakan pada siklus I terdiri dari dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, peneliti masih menggunakan pembelajaran konvensional

berbasis diskusi dan penugasan kelompok tanpa penerapan permainan. Tujuannya adalah memberikan pemahaman awal terkait nilai-nilai Pancasila serta membangun pengetahuan dasar siswa. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran berlangsung dengan tertib, siswa belum menunjukkan antusiasme tinggi. Beberapa siswa kurang aktif dalam diskusi, dan suasana kelas cenderung pasif. Ini menjadi dasar bahwa pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan perlu segera diterapkan.

Pada pertemuan kedua, peneliti mulai menerapkan permainan edukatif Hakasi (Harta Karun Pancasila). Siswa menyambut kegiatan dengan sangat antusias, terutama saat diinformasikan bahwa permainan akan menghasilkan kelompok pemenang yang memperoleh hadiah berupa “harta karun”. Peneliti mengaitkan pembukaan kegiatan dengan nilai ketuhanan yang terkandung dalam sila pertama Pancasila, yakni dengan membiasakan berdoa sebelum memulai pelajaran sebagai bentuk penghayatan nilai religius. Ini memberikan penguatan bahwa Pancasila tidak hanya dipelajari secara teoritis, tetapi juga diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, dalam pelaksanaan permainan ditemukan beberapa kekurangan dan kendala:

1) Ketidakteraturan alur permainan, Karena seluruh teka-teki untuk lima pos dibagikan sekaligus di awal permainan, banyak siswa langsung menuju pos secara acak. Hal ini menyebabkan kekacauan alur

permainan, dan permainan berjalan tidak berurutan seperti yang direncanakan.

2) Keterbatasan pengawasan, Jarak antar pos yang berjauhan membuat peneliti kesulitan dalam mengawasi setiap kelompok. Akibatnya, tidak semua kelompok mendapatkan pendampingan secara merata.
3) Kesalahan teknis kelompok, Beberapa kelompok, seperti kelompok 4, hanya menyelesaikan tantangan tetapi tidak langsung menjawab pertanyaan di setiap pos. Mereka menuliskan jawabannya di akhir, yang menyebabkan ketidaksesuaian dengan aturan permainan.
4) Kebingungan siswa dalam memahami alur, Karena permainan baru pertama kali diterapkan, beberapa siswa masih bingung dengan alur dan mekanisme permainan, sehingga perlu pengulangan dan penyesuaian.

Berdasarkan refleksi di atas, berikut adalah langkah perbaikan yang akan diterapkan pada siklus II:

1) Teka-teki yang dibagikan hanya teka-teki untuk menuju pos 1 : Untuk menghindari kekacauan dan ketidakteraturan, teka-teki untuk menuju pos 1 akan dibagikan terlebih dahulu dan untuk teka-teki ke pos berikutnya akan di letakkan di pos 1 sampai pos 4. Kelompok hanya akan menjawab teka-teki selanjutnya jika sudah menyelesaikan tantangan dan menjawab pertanyaan di tiap pos.
2) Penempatan Pos yang Lebih Strategis: Pos permainan akan ditempatkan di lokasi yang lebih terjangkau agar peneliti atau guru lebih mudah memantau dan membimbing jalannya permainan.

3) Pemberian Penjelasan Lebih Rinci di Awal: Sebelum permainan dimulai, peneliti akan memberi penjelasan tentang permainannya agar siswa memahami alur dengan lebih baik.
4) Penguatan Nilai-Nilai Pancasila: Peneliti akan terus menekankan bahwa setiap tantangan dalam permainan bertujuan untuk menginternalisasi nilai-nilai Pancasila secara nyata, bukan sekadar untuk menang.

Dengan perbaikan ini, diharapkan pembelajaran pada siklus II akan berlangsung lebih tertib, efektif, dan tetap menyenangkan, sekaligus semakin mendorong peningkatan motivasi belajar siswa terhadap materi PPKn.

3. Hasil Siklus II

a) Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan pada siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi terhadap kelemahan dan kendala yang muncul pada siklus I. Fokus utama perbaikan terletak pada pengaturan alur permainan, strategi pengawasan, serta pemahaman siswa terhadap mekanisme kegiatan pembelajaran berbasis permainan edukatif Hakasi (Harta Karun Pancasila).

Langkah awal dalam perencanaan siklus II adalah penyesuaian modul pembelajaran, di mana materi tentang nilai-nilai Pancasila tetap menjadi fokus utama. Namun, penyampaian materinya akan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan dilakukan secara lebih singkat dan konkret pada awal pertemuan kedua.

Peneliti kemudian melakukan revisi terhadap teknis permainan berdasarkan temuan siklus sebelumnya. Pada siklus II, teka-teki menuju pos

tidak lagi dibagikan sekaligus di awal permainan. Sebagai gantinya, siswa hanya akan menerima teka-teki untuk pos pertama. Teka-teki selanjutnya akan diletakkan di masing-masing pos berikutnya (pos 1 hingga pos 4), sehingga kelompok hanya dapat melanjutkan ke pos berikutnya jika telah menyelesaikan tugas pada pos sebelumnya. Hal ini diharapkan dapat menciptakan alur permainan yang lebih teratur dan kondusif.

Selain itu, penempatan pos permainan disesuaikan secara strategis, dengan memilih lokasi-lokasi yang saling berdekatan dan mudah dijangkau dari titik pengawasan guru atau peneliti. Ini bertujuan agar pembimbing dapat mengontrol seluruh aktivitas siswa secara efektif tanpa kehilangan fokus pada kelompok tertentu saja.

Untuk mendukung pemahaman siswa, peneliti juga merancang penjelasan awal yang lebih sistematis sebelum permainan dimulai. Penjelasan ini mencakup alur permainan, peraturan, cara menjawab tantangan di setiap pos, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Peneliti bahkan dapat melakukan simulasi singkat sebagai contoh agar siswa tidak bingung seperti pada siklus sebelumnya.

Dengan rancangan tindakan yang lebih matang dan terarah ini, diharapkan pelaksanaan pada siklus II dapat berjalan lebih lancar, menarik, serta berdampak lebih positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn.

b) Pelakasanaan Tindakan

1) Pertemuan ke-I

Pada pertemuan pertama siklus II, pembelajaran dilakukan secara klasikal tanpa menerapkan permainan Hakasi (Harta Karun Pancasila). Kegiatan ini difokuskan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih tertib dan kondusif sebagai bentuk tindak lanjut dari pelaksanaan permainan pada pertemuan sebelumnya.

Kegiatan dimulai dengan peneliti menyapa siswa dan memimpin doa bersama, dilanjutkan dengan pengarahan singkat mengenai pentingnya mengikuti pembelajaran dengan serius dan tertib. Peneliti juga menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Selama kegiatan inti, peneliti membangun kembali kedisiplinan dan konsentrasi siswa dalam mengikuti pelajaran melalui pendekatan pengelolaan kelas yang lebih terarah. Peneliti memberikan pengarahan mengenai sikap-sikap positif yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama. Penekanan diberikan pada pentingnya menunjukkan sikap tersebut tidak hanya saat bermain, tetapi juga dalam pembelajaran sehari-hari.

Pertemuan diakhiri dengan penyampaian motivasi belajar serta pemberitahuan bahwa pada pertemuan selanjutnya permainan edukatif Hakasi akan kembali digunakan dengan mekanisme yang diperbaiki dan harta karun yang lebih besar, hal ini memunculkan antusias mereka dan tidak membuat

siswa menjadi tidak sabar untuk melakukan permainannya. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih siap mengikuti pembelajaran aktif dan kooperatif pada pertemuan berikutnya.

2) Pertemuan Ke-2

Pada pertemuan kedua dalam siklus II, Kegiatan diawali dengan doa bersama, kemudian peneliti menyampaikan pengulangan materi secara singkat yang telah dibahas pada pertemuan pertama siklus II. Pengulangan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa tentang nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila, sekaligus menjadi pengantar agar siswa mampu mengaitkan materi dengan tantangan yang akan mereka hadapi dalam permainan.

Setelah penguatan materi selesai, peneliti memberikan penjelasan rinci mengenai alur permainan Hakasi, mulai dari aturan permainan, mekanisme menjawab pertanyaan di setiap pos, sistem penilaian, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Peneliti memastikan bahwa seluruh siswa memahami tahapan permainan dengan baik, sebagai bentuk perbaikan dari kekurangan di siklus sebelumnya yang menyebabkan kebingungan dan kekacauan alur.

Pada siklus ke II pertemuan ke-2 ini teka-teki hanya dibagikan untuk menuju pos 1. Setelah tantangan di pos 1 selesai dijawab oleh kelompok, mereka akan mendapatkan teka-teki selanjutnya dari pos tersebut untuk melanjutkan ke pos berikutnya. Strategi ini diterapkan agar alur permainan lebih teratur dan siswa tidak berpindah tempat secara acak.

Pos-pos permainan juga telah ditempatkan di area yang lebih strategis dan mudah dijangkau agar peneliti maupun guru dapat dengan mudah memantau dan membimbing jalannya permainan. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil seperti pada siklus sebelumnya, namun kali ini mereka tampak lebih paham dan siap mengikuti alur permainan sesuai petunjuk yang diberikan.

Pada permainan kali ini siswa lebih antusias melakukan permainannya, mereka melakukannya dengan tertib mencari pos 1 sampai pos 5 secara berurutan dan juga menjawab pertanyaan di setiap pos. Letak dari pos 1 sampai pos 5 juga masih bisa dijangkau dengan guru dan peneliti. Pada permainan kali ini yang menyelesaikan terlebih dahulu adalah kelompok 3, mereka berhasil menyelesaikan teka-teki dan menjawab pertanyaan dengan tepat. Maka kelompok yang memenangkan permainannya kali ini adalah kelompok 3.

Pemenang mendapatkan “harta karun” berupa hadiah serta pesan motivasi yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila. Sebelum pembelajaran ditutup peneliti membagikan angket motivasi kepada masing-masing siswa, sembari mereka menjawab angket tersebut peneliti membuat pertanyaan tentang nilai-nilai pancasila dan bagi yang bisa menjawab akan diberikan hadiah, ii bertujuan untuk melihat kemampuat peserta didik dalam megingat materi yang telah dipelajarinya. Pembelajaran ditutup dengan refleksi bersama siswa mengenai kesan mereka terhadap permainan dan nilai yang paling berkesan, kemudian diakhiri dengan doa.

c) Hasil Observasi Siklus II

Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran pada siklus II, khususnya saat pelaksanaan permainan Hakasi (Harta Karun Pancasila) di pertemuan kedua. Berdasarkan lembar observasi yang telah diisi, diperoleh data bahwa secara umum aktivitas dan motivasi belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Berikut adalah tabel hasil observasi aktivitas siswa pada Siklus II:

Tabel 4. 4 Hasil Observasi Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Ya	Tidak
1	Antusiasme	Siswa menunjukkan semangat mengikuti kegiatan permainan sejak awal hingga akhir.	✓	
		Siswa menunjukkan minat tinggi saat menjawab tantangan permainan.	✓	
2	Keaktifan	Siswa aktif menjawab pertanyaan atau berdiskusi dengan kelompok.	✓	
		Siswa terlibat langsung menyelesaikan pos atau teka-teki dalam permainan.	✓	
3	Kerja Sama	Siswa mampu bekerja sama dengan teman dalam menyelesaikan misi permainan.	✓	
		Siswa membantu anggota kelompok yang kesulitan.	✓	
4	Mandiri	Siswa tidak selalu menunggu arahan guru dalam menyelesaikan tugas permainan.	✓	
		Siswa berinisiatif mengambil peran dalam kelompok.	✓	
5	Percaya Diri	Siswa percaya diri dalam memimpin kelompok atau menjawab pertanyaan	✓	

		di pos permainan.		
		Siswa tidak takut untuk mencoba atau gagal dalam permainan.	✓	

Dari aspek antusiasme, seluruh siswa tampak bersemangat mengikuti permainan dari awal hingga akhir. Ketika menerima petunjuk pertama menuju pos 1, mereka menunjukkan rasa ingin tahu dan minat tinggi terhadap tantangan yang diberikan. Mereka juga aktif dan antusias menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila di setiap pos permainan.

Pada aspek keaktifan, siswa tampak terlibat secara langsung dalam memecahkan teka-teki dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya. Tidak ada kelompok yang pasif; seluruhnya berpartisipasi aktif dan menyelesaikan tantangan sesuai alur permainan yang telah diperbaiki dari siklus sebelumnya.

Untuk aspek kerja sama, terlihat bahwa siswa bekerja secara kolaboratif dan saling membantu dalam satu kelompok. Mereka berbagi tugas, seperti memegang petunjuk, mencatat jawaban, dan menjelaskan kembali isi pertanyaan kepada anggota lainnya. Hal ini mencerminkan peningkatan pemahaman terhadap pentingnya kolaborasi dalam proses pembelajaran.

Dari segi kemandirian, siswa tidak lagi menunggu instruksi dari guru dalam menjalankan aktivitas di pos. Mereka mulai menunjukkan inisiatif dan berani mengambil peran secara aktif dalam kelompok. Tindakan seperti mencatat sendiri, menafsirkan teka-teki, atau menyampaikan pendapat menunjukkan adanya peningkatan sikap mandiri dalam pembelajaran.

Pada aspek percaya diri, siswa menunjukkan keberanian yang lebih tinggi saat menjawab pertanyaan maupun saat memimpin kelompok. Mereka tidak ragu mengemukakan jawaban, meskipun sempat salah, dan tetap mencoba menyelesaikan setiap pos dengan semangat. Tidak tampak adanya rasa takut atau malu seperti pada siklus sebelumnya.

Secara keseluruhan, hasil observasi pada siklus II ini menunjukkan bahwa perbaikan strategi dan teknis permainan yang dilakukan setelah refleksi siklus I berdampak positif terhadap peningkatan aktivitas dan motivasi belajar siswa. Hal ini menjadi indikasi bahwa permainan edukatif seperti Hakasi dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran PPKn di kelas V sekolah dasar.

d) Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II

Untuk mengetahui rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus II, digunakan rumus statistik deskriptif sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{N}$$

Tabel 4. 5 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Hasil Angket
1	Aliandro Syarif	45
2	Nizam Khairi	48
3	M. Athar Riski	48
4	M. Munzir	46
5	M. Syawal	45
6	Muziburrahman	47
7	M. Ulfa	48

8	M. Sibran	42
9	Nabila Maulida	48
10	Naura Ramadhani	38
11	Nazilatun Azkia	48
12	Putri Raisya	46
13	Sifa zahira	40
14	Silna Paradisa	48
15	M. Nizam	47
16	Alnisa	48
17	T. M Rais	48
Jumlah Skor		780

Berdasarkan hasil perhitungan angket motivasi belajar siswa pada siklus II, diperoleh total skor sebesar 780 dari 17 siswa, sehingga rata-rata yang diperoleh adalah:

$$\bar{X} = \frac{780}{17} = 45,88$$

Dengan demikian, rata-rata motivasi belajar siswa adalah 45,88.

Mengacu pada kategori berikut:

Tabel 4. 6 Kategori Motivasi Belajar Siswa

Rentang Skor	Kategori Motivasi
41-48	Sangat Tinggi
33-40	Tinggi
25-32	Sedang
17-24	Rendah
12-16	Sangat Rendah

Jika dibandingkan dengan kategori yang telah ditetapkan, rata-rata skor tersebut berada dalam rentang 41–48, yang termasuk dalam kategori “Sangat Tinggi”. Hal ini mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I, yang sebelumnya berada pada kategori "Tinggi". Selain itu, hasil evaluasi pembelajaran pada siklus I juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai di atas KKM 75, yang berarti pemahaman mereka terhadap materi PPKn mengalami peningkatan seiring dengan bertambahnya motivasi belajar.

Kenaikan ini tidak terlepas dari perbaikan strategi pembelajaran yang dilakukan pada siklus II, khususnya melalui penyempurnaan dalam pelaksanaan permainan edukatif Hakasi (Harta Karun Pancasila). Peneliti membatasi distribusi teka-teki secara bertahap, menempatkan pos dengan lebih strategis, memberikan arahan yang lebih jelas, serta menekankan penguatan nilai-nilai Pancasila dalam setiap aktivitas pembelajaran.

Dengan demikian, implementasi permainan Hakasi terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk terlibat, bekerja sama, dan memahami materi PPKn, tidak hanya secara teoritis tetapi juga melalui pengalaman nyata yang sesuai dengan konteks kehidupan mereka.

e) Refleksi

Pelaksanaan pertemuan kedua pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus sebelumnya, baik dari segi

kesiapan siswa, keterlibatan dalam permainan, hingga hasil motivasi belajar yang tercermin dari data angket dan observasi.

Perbaikan yang dilakukan berdasarkan refleksi siklus I terbukti efektif. Pembagian teka-teki dilakukan secara bertahap mulai dari pos 1, sehingga alur permainan menjadi lebih teratur dan terstruktur. Tidak terjadi lagi kekacauan seperti di siklus sebelumnya, karena siswa hanya boleh melanjutkan ke pos berikutnya jika telah menyelesaikan tantangan dan menjawab pertanyaan di pos sebelumnya. Hal ini membantu menciptakan suasana belajar yang kondusif, terarah, dan terkontrol.

Penempatan pos yang lebih strategis juga memberikan kemudahan bagi peneliti dan guru dalam melakukan pemantauan dan pendampingan terhadap siswa selama permainan berlangsung. Hal ini memungkinkan pengawasan berjalan lebih efektif, dan setiap kelompok mendapatkan kesempatan yang sama untuk dibimbing. Dibandingkan siklus I, siswa tampak lebih memahami mekanisme permainan karena peneliti telah memberikan penjelasan secara rinci dan sistematis sebelum permainan dimulai. Antusiasme meningkat, ditandai dengan semangat siswa saat mencari petunjuk, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tantangan.

Hasil pengamatan dari lembar observasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa aktif terlibat dalam permainan, menunjukkan kerja sama kelompok yang baik, serta meningkatkan keberanian dan rasa tanggung jawab. Selain itu, hasil angket motivasi belajar siswa pada siklus II juga menunjukkan peningkatan dengan skor rata-rata 45,88 yang berada pada kategori sangat tinggi. Ini

menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif seperti Hakasi tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga berhasil membangkitkan semangat belajar siswa secara signifikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perbaikan yang dilakukan pada siklus II memberikan dampak positif terhadap efektivitas pembelajaran dan motivasi siswa. Model pembelajaran berbasis permainan Hakasi telah berhasil diinternalisasikan dengan baik dalam proses pembelajaran PPKn, dan diharapkan dapat menjadi alternatif strategi yang aplikatif dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di masa mendatang.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sungai Lung dan melibatkan siswa kelas V sebagai subjek penelitian. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) melalui penerapan media pembelajaran berbasis permainan edukatif Hakasi (Harta Karun Pancasila). Penelitian dilakukan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, masing-masing dengan dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi aktivitas siswa, penyebaran angket motivasi belajar, serta dokumentasi kegiatan. Data dari setiap siklus dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif guna memperoleh gambaran menyeluruh mengenai efektivitas tindakan yang diberikan.

Pada tahap pra-siklus, peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan belajar siswa dengan pendekatan pembelajaran yang biasa dilakukan, yaitu

menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi sederhana. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tampak kurang aktif dan kurang termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung. Mereka cenderung pasif dalam menjawab pertanyaan, tidak menunjukkan antusiasme saat diskusi kelompok, dan kurang terlibat dalam proses belajar mengajar. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk menerapkan pendekatan yang lebih inovatif dan menyenangkan agar pembelajaran PPKn dapat lebih bermakna dan menarik bagi siswa.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dibagi menjadi dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, peneliti menyampaikan materi mengenai nilai-nilai Pancasila dengan metode konvensional. Meskipun kegiatan berlangsung cukup tertib, motivasi belajar siswa belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Keterlibatan mereka dalam diskusi masih rendah dan suasana kelas cenderung monoton. Pada pertemuan kedua, peneliti mulai memperkenalkan permainan edukatif Hakasi. Siswa terlihat lebih antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun demikian, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya, seperti kurang teraturnya alur permainan karena teka-teki untuk semua pos diberikan sekaligus di awal. Hal ini menyebabkan siswa berpindah ke pos secara acak sehingga suasana pembelajaran menjadi kurang kondusif. Selain itu, peneliti juga mengalami kesulitan dalam memantau seluruh jalannya permainan karena jarak antar pos cukup jauh. Beberapa kelompok juga belum sepenuhnya memahami aturan permainan, sehingga terjadi kesalahan dalam menjawab soal atau menyelesaikan tantangan.

Meskipun masih terdapat kekurangan, hasil dari siklus I menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil angket yang dibagikan setelah permainan, diperoleh total skor sebesar 670 dari 17 siswa. Jika dirata-rata, maka diperoleh skor motivasi sebesar 39,41.Nilai tersebut berada pada kategori tinggi, sesuai dengan kriteria penilaian motivasi belajar. Ini menunjukkan bahwa media permainan Hakasi mulai memberikan pengaruh positif terhadap semangat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKn.

Berdasarkan hasil refleksi terhadap pelaksanaan siklus I, peneliti menyusun sejumlah perbaikan untuk diterapkan pada siklus II. Perbaikan tersebut antara lain: (1) teka-teki diberikan secara bertahap mulai dari pos 1, agar permainan berlangsung terstruktur dan tidak acak; (2) pos-pos permainan ditempatkan di lokasi yang lebih strategis dan mudah dipantau oleh peneliti; (3) peneliti memberikan penjelasan yang lebih rinci mengenai aturan permainan sebelum dimulai; dan (4) penekanan nilai-nilai Pancasila secara eksplisit di setiap pos untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap isi materi.

Pada siklus II, pertemuan pertama dimanfaatkan untuk mengulang kembali materi yang telah diajarkan dan memperkuat pemahaman siswa terhadap isi nilai-nilai dalam setiap sila Pancasila. Pembelajaran dilakukan tanpa permainan agar siswa lebih fokus pada penguatan konsep. Pada pertemuan kedua, peneliti kembali melaksanakan permainan Hakasi dengan perbaikan yang telah dirancang. Alur permainan berlangsung jauh lebih tertib. Teka-teki diberikan secara berurutan, dan setiap kelompok hanya dapat melanjutkan ke pos berikutnya jika telah menyelesaikan tantangan sebelumnya. Pengawasan menjadi lebih optimal karena

pos-pos permainan ditempatkan dalam jangkauan pengamatan guru dan peneliti. Selain itu, siswa tampak lebih memahami mekanisme permainan dan menunjukkan semangat yang tinggi dalam menyelesaikan setiap tantangan.

Hasil angket motivasi belajar siswa setelah pelaksanaan siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Total skor yang diperoleh adalah 780 dari 17 siswa, sehingga nilai rata-ratanya adalah 45,88. Nilai rata-rata tersebut berada dalam kategori sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa media permainan Hakasi berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal. Dibandingkan dengan siklus I, terjadi peningkatan skor motivasi dari kategori tinggi menjadi sangat tinggi. Hal ini membuktikan bahwa dengan perencanaan yang matang dan pelaksanaan yang terarah, permainan edukatif dapat menjadi strategi efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan Hakasi bukan hanya membuat siswa lebih tertarik mengikuti pelajaran, tetapi juga membantu mereka memahami nilai-nilai Pancasila secara konkret dan kontekstual. Permainan ini menggabungkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotor siswa dalam satu kesatuan aktivitas yang menyenangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti Hakasi sangat layak diterapkan sebagai alternatif dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas di kelas V A SD Negeri Sungai Lung, penerapan permainan Hakasi (Harta Karun Pancasila) dalam pembelajaran PPKn terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I, permainan ini mulai memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa, meskipun masih terdapat kendala seperti alur permainan yang kurang teratur dan pemahaman mekanisme yang belum optimal. Perbaikan dilakukan pada siklus II dengan strategi pembagian teka-teki secara bertahap, penempatan pos di lokasi strategis, serta penjelasan aturan permainan secara lebih rinci, sehingga jalannya permainan menjadi lebih tertib, terarah, dan mudah dipahami.

Peningkatan motivasi belajar tercermin dari kenaikan skor rata-rata angket motivasi dari 39 pada siklus I (kategori tinggi) menjadi 45,88 pada siklus II (kategori sangat tinggi). Observasi juga menunjukkan peningkatan keaktifan, antusiasme, kerja sama, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Seluruh siswa berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Dengan demikian, permainan Hakasi dapat direkomendasikan sebagai alternatif metode pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus menginternalisasi nilai-nilai Pancasila secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari siswa sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan agar proses pembelajaran di kelas V, khususnya dalam mata pelajaran PPKn, dapat berjalan lebih baik dan menyenangkan.

1. Bagi guru, diharapkan dapat mencoba menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan melibatkan siswa secara aktif, seperti permainan edukatif Hakasi. Metode ini terbukti dapat membuat siswa lebih semangat dan tertarik dalam mengikuti pelajaran. Guru juga perlu memastikan bahwa aturan permainan dijelaskan dengan jelas agar siswa tidak bingung saat mengikuti kegiatan.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat memanfaatkan pembelajaran dengan metode permainan ini sebagai kesempatan untuk belajar sambil bermain. Siswa juga diajak untuk bekerja sama dalam kelompok, menghargai pendapat teman, dan memahami nilai-nilai Pancasila yang penting untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung inovasi pembelajaran seperti ini dengan menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan, serta memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan ide-ide baru dalam mengajar.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan permainan Hakasi dengan bentuk yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian serupa juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lain untuk melihat pengaruhnya terhadap minat dan motivasi belajar siswa.

Dengan kerja sama antara guru, siswa, dan pihak sekolah, diharapkan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga motivasi belajar siswa dapat terus meningkat dari waktu ke waktu.