

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA BERBASIS PROYEK MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 6 SEKOLAH DASAR

Sylva Maharani Putri¹, Wiwik Wahyu Widiastuti², Vivi Astuti Nurlaily³
¹PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, ²SD Negeri Kedukbembem
³PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya
sylva.22243@mhs.unesa.ac.id, ikfi2010@gmail.com, vivinurlaily@unesa.ac.id,

ABSTRACT

This study focuses on implementing project-based learning activities in Pancasila Education using the Baamboozle learning media method, aiming to enhance the learning outcomes of sixth-grade elementary school students. The identified problem is the lack of motivation among students in learning Pancasila Education, resulting in low academic performance in the subject. This issue necessitates an innovative approach to increase student engagement. The qualitative methodology employed includes several key elements, namely a descriptive approach, data collection through observation, interviews, documentation, data analysis, and the use of triangulation techniques. The learning process was carried out by applying the Baamboozle media method in several stages, from project planning to the evaluation of learning outcomes. The findings reveal that the implementation of the Baamboozle method significantly improved student motivation and engagement. The average student learning score increased from 79 before the method's application to 90 afterward. Additionally, students displayed high enthusiasm during the learning activities. Therefore, the use of Baamboozle media has proven effective in enhancing student learning performance, making it a viable alternative model for teachers in teaching Pancasila Education in elementary schools.

Keywords: Pancasila Education, Baamboozle, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada implementasi kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis proyek dengan menggunakan metode media pembelajaran Baamboozle, bertujuan untuk mengasah hasil pembelajaran siswa kelas 6 Sekolah Dasar. Masalah yang diidentifikasi adalah kurangnya motivasi dalam hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar mata Pelajaran Pendidikan pancasila, yang memerlukan pendekatan inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Metodologi kualitatif yang digunakan mencakup beberapa elemen penting, yaitu pendekatan deskriptif, pengumpulan data yang di pakai melalui proses observasi, wawancara, dokumentasi dan juga analisis data serta menggunakan teknik triangulasi. Proses pembelajaran dilakukan dengan menerapkan metode media Baamboozle dalam beberapa tahap, mulai dari perencanaan proyek hingga evaluasi hasil pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa penerapan metode Baamboozle berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Rata-rata nilai hasil belajar siswa meningkat dari 79 sebelum penerapan metode ini menjadi 90 setelahnya. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media

Baamboozle terbukti efektif dalam meningkatkan kinerja belajar siswa yang dapat dijadikan sebagai model alternatif bagi guru dalam mengajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pendidikan Pancasila, *Baamboozle*, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila memiliki banyak peranan penting dalam membangun karakter dan identitas masyarakat bangsa Indonesia. Tetapi, dalam praktiknya, banyak murid yang memungkinkan mengalami beberapa kesulitan dalam pembelajaran materi Pendidikan Pancasila, yang akan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Membangun karakter dan identitas bangsa Indonesia sangat dipengaruhi oleh pendidikan Pancasila. Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa menghadapi kesulitan untuk memahami materi Pendidikan Pancasila, yang mengakibatkan hasil belajar yang buruk. Fenomena ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang lebih menarik dan efektif diperlukan. Dengan metode media Baamboozle, pembelajaran berbasis proyek diharapkan dapat menjadi cara kreatif agar menstimulus atau meningkatkan motivasi beserta hasil belajar siswa yang tinggi. Di Indonesia, Pendidikan Pancasila merupakan bagian penting dari kurikulum sekolah, dengan tujuan

menanamkan pada nilai-nilai moral dan karakter kepada siswa sekolah dasar. Dalam era globalisasi ini dan kemajuan teknologi informasi yang cepat, menjadi lebih sulit untuk mengajarkan nilai-nilai Pancasila kepada anak-anak. Oleh karena itu, sangat penting supaya melaksanakan inovasi dalam pembelajaran agar meningkatkan minat dan hasil belajar pada siswa. Pendekatan proyek adalah salah satu yang dapat digunakan.

Fokus utama pada penelitian ini yakni pada tingkat rendahnya minat dan hasil belajar pada murid sekolah dasar mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas enam Sekolah Dasar. Proses pembelajaran konvensional seringkali membuat siswa bosan dan tidak terlibat. Oleh karena itu, diperlukan cara agar dapat membuat siswa terlibat secara aktif dan menyenangkan.

Tujuan penelitian ini yakni agar dapat menemukan, menguraikan dan menganalisis berbagai cara pembelajaran berbasis proyek dapat digunakan dalam pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas enam,

dan juga untuk menemukan langkah-langkah yang diperlukan untuk menerapkannya dengan efektif. Selanjutnya, penelitian ini akan mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran Baamboozle dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa tentang materi Pendidikan Pancasila. Selain itu, tujuan lain adalah untuk mengevaluasi seberapa baik hasil belajar siswa setelah penggunaan media ini dalam pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Hasilnya adalah peningkatan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Kemudian memberikan saran praktis untuk guru dan pendidik tentang bagaimana menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek dan media interaktif seperti Baamboozle untuk meningkatkan pembelajaran Pancasila di sekolah dasar. Penelitian ini tidak hanya berfokus terkait pada hasil akademik, melihat bagaimana pembelajaran berbasis proyek mempengaruhi karakter siswa yang menganut nilai-nilai Pancasila seperti keadilan sosial, toleransi, dan gotong royong. Diharapkan, berdasarkan tujuan-tujuan ini, penelitian ini akan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap praktik pendidikan di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam memberikan pendidikan Pancasila.

Diharapkan pada manfaat penelitian ini akan membantu siswa memahami nilai-nilai Pendidikan Pancasila dengan lebih menarik dan bermanfaat. Penelitian ini juga akan memberi guru referensi untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa siswa harus berpartisipasi secara aktif dan kompetitif dalam proses pembelajaran untuk pembelajaran yang efektif. Teori ini memberikan dasar untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis siswa. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi tetapi juga peserta dalam proses penciptaan pengetahuan ketika mereka terlibat secara aktif. Hal ini meningkatkan keinginan untuk belajar dan meningkatkan pemahaman konsep. Secara keseluruhan, teori konstruktivisme menekankan bahwa siswa harus mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, di mana mereka dapat membangun kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan di sekolah. Teori ini juga menekankan bahwa keterlibatan

aktif siswa dalam proses belajar merupakan bagian penting dari pembangunan pengetahuan yang bermakna. Metode ini membantu siswa belajar tidak hanya mengingat, tetapi juga memahami dan menerapkan pada pengetahuan tersebut dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran berbasis proyek juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis proyek telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka menghubungkan pengetahuan mereka dengan pengalaman dunia nyata. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Baamboozle dapat membuat kelas menjadi menyenangkan dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Data menunjukkan bahwa penggunaan teknik interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa hingga 30% dan meningkatkan hasil belajar rata-rata lima belas poin.

Fokus penelitian ini adalah bagaimana penerapan metode Baamboozle dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada kelas 6 Sekolah Dasar tentang Pendidikan Pancasila. Penelitian ini juga akan

menyelidiki langkah-langkah implementasi dan bagaimana hal itu berdampak pada motivasi dan pencapaian akademik siswa. Dengan metode ini, Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi yang positif terhadap kualitas pendidikan karena siswa tidak hanya memahami konsep Pancasila tetapi juga mampu menerapkan prinsip-prinsip ini dalam kehidupan sehari-hari. Pancasila di sekolah dasar. Salah satu model pembelajaran inovatif yang di terapkan pada kurikulum sekolah kontemporer adalah pembelajaran berbasis proyek. Model ini tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan secara praktis tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan-keterampilan yang sangat penting seperti kreativitas, kerja sama tim, dan pemecahan masalah.

Namun, integrasi nilai-nilai Pancasila dalam kurikulum berbasis proyek adalah langkah strategis untuk menciptakan pendidikan yang lebih bermoral dan relevan bagi masa depan bangsa Indonesia. Integrasi nilai-nilai Pancasila pada kurikulum berbasis proyek bukanlah hal yang mudah, namun sangat esensial demi

menciptakan generasi Indonesia yang mandiri, demokratis, dan berkebinekaan. Dengan demikian, kita dapat mempersiapkan bangsa Indonesia untuk lebih maju dan sejahtera di masa depan. Artikel ini menjelaskan pentingnya mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam kurikulum berbasis proyek untuk menciptakan pendidikan yang lebih bermoral dan relevan bagi masa depan bangsa Indonesia. Dengan demikian, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan akademis tetapi juga karakter moral yang kuat.

B. Metode Penelitian

Metodologi

Studi ini menerapkan metodologi kualitatif untuk mengeksplorasi dan menganalisis implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis proyek dengan media pembelajaran Bamboozle. Metodologi ini dipilih karena dapat memberikan pemahaman mendalam tentang pengalaman dan perspektif siswa serta guru dalam proses pembelajaran.

Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memberikan

penjelasan menyeluruh tentang menggambarkan fenomena yang terjadi di lapangan secara rinci. Penelitian ini melibatkan pengumpulan data melalui beberapa teknik, yaitu:

1. Observasi : Melakukan pengamatan dengan langsung terhadap pembelajaran di kelas, mencatat interaksi antara guru dan siswa serta penggunaan media Bamboozle.
2. Wawancara : Wawancara dilaksanakan dengan guru dan siswa untuk mendapatkan lebih banyak informasi lanjut mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media Bamboozle. Pertanyaan wawancara dirancang untuk menggali pendapat tentang efektivitas pada media dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
3. Dokumentasi : Pengumpulan dokumen-dokumen yang di perlukan, seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), materi yang di ajar, dan hasil belajar yang telah dicapai siswa, juga dilakukan untuk melengkapi data yang

diperoleh dari observasi dan wawancara.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa yang berada di kelas enam di sekolah dasar yang terlibat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media Bamboozle. Selain itu, guru pengajar juga dilibatkan untuk memberikan perspektif mengenai penerapan metode ini dalam kegiatan belajar mengajar.

Analisis Data

Data yang terkumpul wajib dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Proses ini melibatkan pengidentifikasian tema-tema utama dari data yang diperoleh, yang kemudian dikelompokkan untuk memahami pola-pola yang muncul dalam pengalaman belajar siswa. Hasil analisis ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai dampak penggunaan media Bamboozle terhadap hasil belajar siswa.

Keberlanjutan Penelitian

Penelitian ini bertujuan tidak hanya untuk mengevaluasi efektivitas media Bamboozle tetapi juga untuk memberikan rekomendasi bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis proyek di masa depan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi utama bagi para pendidik dalam merancang dan menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya interaktif, tetapi juga menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal. Analisis data dilakukan dengan cara yang deskriptif.

yaitu dengan membandingkan hasil tes sebelum dan sesudah penerapan metode media Baamboozle. Selain itu, analisis kualitatif dilakukan terhadap hasil observasi dan wawancara untuk menilai perubahan dalam motivasi dan keterlibatan siswa.

Game Baamboozle Dipilih sebagai Media Pembelajaran ini karena Baamboozle bisa membuat kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Dengan pendekatan gamifikasi, Baamboozle meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa dengan membuat permainan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum. Diharapkan bahwa penggunaan media ini akan membantu siswa mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran konvensional dan mendorong mereka

untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pendidikan Pancasila.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan metode media pembelajaran Bamboozle dalam kegiatan belajar pendidikan Pancasila berbasis proyek di kelas 6 SD. Hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan, yang ditunjukkan melalui beberapa indikator :

- Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Siswa: Siswa menunjukkan minat yang tinggi dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran, berkat elemen permainan yang menyenangkan dalam Bamboozle.
- Perbaikan Pemahaman Konsep Pancasila: Melalui proyek yang dikerjakan secara kelompok, siswa dapat memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam konteks nyata, meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka.
- Pengembangan Keterampilan Sosial: Kerja kelompok dalam proyek memperkuat kemampuan komunikasi dan

kolaborasi antar siswa, yang merupakan bagian penting dari pembelajaran berbasis proyek.

Pembahasan hasil penelitian ini sejalan dengan teori Project-Based Learning (PBL), yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif dan kolaboratif. Dalam konteks ini, penggunaan Bamboozle sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Pembelajaran berbasis proyek (PBL) adalah metode pembelajaran dengan menggunakan media dan kegiatan sebagai proyek pembelajaran. Dalam PBL, siswa diminta melakukan berbagai tugas, seperti interpretasi, eksplorasi, sintesis, dan penyusunan informasi, sehingga mereka dapat mencapai berbagai hasil belajar. Dengan menggunakan pendekatan berbasis riset, siswa secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran dengan mempertimbangkan masalah dan pertanyaan yang penting, nyata, dan relevan.

Dalam model pembelajaran berbasis proyek, proses penyelidikan dimulai dengan pertanyaan penuntun yang membantu siswa bekerja sama

dalam proyek kolaboratif yang menggabungkan berbagai materi yang ada dalam kurikulum. Saat siswa memberikan jawaban atas pertanyaan, mereka memiliki kesempatan untuk melihat secara langsung berbagai elemen penting dan prinsip dari bidang yang mereka pelajari. Mengingat bahwa gaya belajar masing-masing siswa berbeda, pembelajaran berbasis proyek memberi peserta didik kesempatan untuk mengeksplorasi materi (materi) dengan cara yang menarik bagi mereka dan bekerja sama dalam eksperimen.

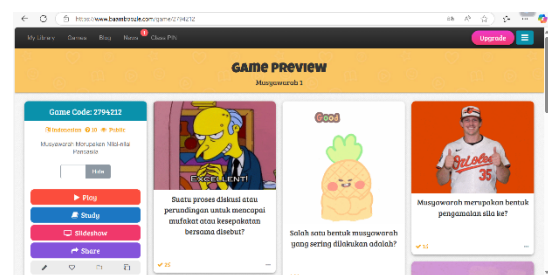
Teori lain yang mendukung temuan ini adalah Game-Based Learning, yang menunjukkan bahwa penggunaan pada permainan dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Bamboozle, dengan fitur-fitur interaktifnya, memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkompetisi secara sehat, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menyenangkan.

Secara keseluruhan utuh, studi ini memaparkan bahwa pengembangan kegiatan pembelajaran pendidikan Pancasila berbasis proyek dengan menggunakan metode media

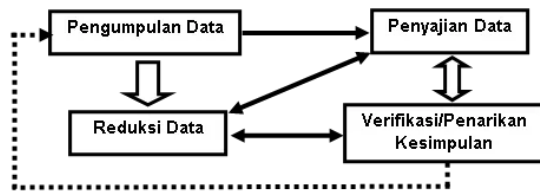
Bamboozle tidak hanya meningkatkan pada hasil belajar akademik saja namun juga mendukung pengembangan karakter dan keterampilan sosial siswa. Hal ini menjadikannya sebagai pendekatan yang efektif dalam pendidikan dasar.

Analisis melibatkan penilaian kritis untuk mengukur dampak Bamboozle terhadap pemahaman siswa mengenai konsep Pendidikan Pancasila yakni musyawarah.

Dari penelitian di atas, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diterapkan melalui metode kualitatif, menunjukkan efektivitas pendekatan ini dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Bamboozle memiliki pengaruh positif terhadap pemahaman siswa mengenai mata pelajaran Pendidikan Pancasila.



Gambar 1 Bamboozle



Gambar 2 Komponen Analisis Data Kualitatif

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa pengembangan kegiatan pembelajaran pendidikan Pancasila berbasis proyek dengan menggunakan metode media pembelajaran Bamboozle secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas 6 SD. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menunjukkan peningkatan dalam pemahaman konsep-konsep Pancasila, tetapi juga mengalami peningkatan motivasi dan keterlibatan dalam proses belajar. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, menyelesaikan tugas proyek secara aktif dan kreatif, serta mampu berkolaborasi dengan baik dalam kelompok. Dalam penelitian ini, model pembelajaran berbasis proyek digunakan ini sejalan dengan teori Project-Based Learning (PBL), yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif dan kolaboratif. Siswa merasa senang dan tidak terbebani saat mengerjakan

proyek karena suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, penggunaan Bamboozle sebagai media pembelajaran memberikan elemen permainan yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik.

Saran Perbaikan dan Penelitian Lanjutan

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran perbaikan yang perlu dipertimbangkan adalah:

1. Pelatihan Guru: Diperlukan pelatihan lebih lanjut bagi guru untuk memahami dan mengimplementasikan metode Bamboozle secara optimal dalam pembelajaran berbasis proyek.
2. Pengembangan Materi: Materi pembelajaran perlu dikembangkan lebih lanjut agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan konteks lokal, sehingga dapat meningkatkan relevansi pembelajaran.
3. Keterlibatan Orang Tua: Mendorong keterlibatan orang tua berperan penting dalam mendukung proses belajar siswa saat berada di rumah agar nilai-nilai Pancasila dapat

diperkuat di lingkungan keluarga.

<https://repository.upy.ac.id/4052/1/Buku-Choaching.pdf>

Untuk penelitian lanjutan, disarankan untuk mengeksplorasi penerapan metode ini di tingkat kelas atau sekolah lain untuk membandingkan efektivitasnya. Penelitian juga dapat difokuskan pada dampak jangka panjang dari pembelajaran berbasis proyek terhadap karakter dan prestasi akademik siswa. Dengan demikian, pengembangan kegiatan pembelajaran pendidikan Pancasila berbasis proyek dapat terus ditingkatkan untuk mencapai hasil yang lebih baik di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Abdjul, T. (2019). Model Pembelajaran Ryleac. *Politeknik Gorontalo*, 1–52. <https://www.bing.com/Tirtawaty-Abdjul-Buku-model-pembelajaran-Ryleac>.

Rahman, A. (2022). Buku Panduan Project Based Learning (PBL) dan Case Based Learning. *PUSAT PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DAN PENJAMINAN MUTU*, 1–2, 1–51. https://my.pblworks.org/resource/offsite/pbl_online_org

Lestari, A. (2022). Buku Coaching untuk Meningkatkan Kemampuan Guru. *Kun Fayakun*, 1-85,

Artikel in Press :

Suradika, A. (2023). PROJECT-BASED LEARNING AND PROBLEM-BASED LEARNING MODELS IN CRITICAL AND CREATIVE STUDENTS. *Science Education Study Program FMIPA UNNES Semarang*, 1-15.

Jurnal :

Kurniawan, A. M., & Azizah, A. N. (2022). Konsep Kurikulum Berbasis Proyek Pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 1(3), 176–181.

Warsita, B. (2018). Strategi Pembelajaran Dan Implikasinya Pada Peningkatan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, XIII(1), 064–076. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v13i1.440>

Amalinda, R. (2024). PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BAAMBOOZLE PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SMP NEGERI 24 MALANG. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(7), 2024.

Nurdiyanti, A. Agus, A. Muhkam, M. Ikbal, A. (2023). Penerapan Project Based Learning Pada Mata Kuliah Pancasila Dalam Memperkuat Civic Engagement Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*.

Murti, M. Jais, M. Rahim, F. (2023). Pengaruh Penerapan Metode

Game Based Learning
(Baamboozle) Sebagai Media
Evaluasi Terhadap Hasil Belajar
Bahasa Inggris Siswa SMP
Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal
Kependidikan Media* 132.

Marwah,S. Ain, Z. (2022). STUDI
LITERATUR: BAAMBOOZEL
SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN YANG
INTERAKTIF. *Jurnal PGMI
UNIGA (JPU)*. 1-7.

Iskandar, S. Rosmana, P. Agnia, A.
Farhatunnisa, G. Fireli, P. Safitri,
R. (2022). Penggunaan Aplikasi
Baamboozle Untuk
Meningkatkan Antusias Belajar
Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal
Pendidikan dan Konseling
Volume 4 Nomor 6 Tahun 2022*.
1-6.