

**ANALISIS MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI
PENDEKATAN GAME-BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA KARTU
PASANGAN PADA SISWA KELAS VII-7 SMPN 23 MALANG**

Ringgit Benazir Kartika¹, Siti Halimatus Sakdiyah²

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

¹benazirringgit@gmail.com, ²halimatus@unikama.ac.id

ABSTRACT

Low learning motivation in Pancasila Education was a fundamental problem identified in class VII-7 of SMPN 23 Malang. A baseline survey of 31 students showed an average motivation score of only 48.7%, well below the 75% success indicator, marked by weak student engagement, minimal response to teachers' questions, and low enthusiasm during lessons. This study aimed to analyze and improve students' learning motivation through a Game-Based Learning (GBL) approach assisted by a Matching Card medium on the topic of Indonesia's Diversity within Bhinneka Tunggal Ika. A Classroom Action Research (CAR) design following the Kemmis and McTaggart model was applied over two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection, across four meetings with a pretest and posttest. The subjects were 31 seventh-grade students in the 2025/2026 academic year. Results showed a significant increase in learning motivation: from an average of 48.7% at baseline to 64.3% in Cycle I, and 82.6% in Cycle II. All six motivation indicators exceeded the established target. These findings confirm that GBL assisted by a Matching Card medium significantly improves students' learning motivation in Pancasila Education.

Keywords: *learning motivation, game-based learning, matching card, Pancasila Education, classroom action research*

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menjadi permasalahan mendasar yang ditemukan di kelas VII-7 SMPN 23 Malang. Observasi awal menunjukkan rata-rata motivasi belajar 31 siswa hanya mencapai

48,7%, jauh di bawah indikator keberhasilan 75%, ditandai rendahnya keterlibatan aktif siswa, minimnya respons terhadap pertanyaan guru, dan kurangnya antusiasme selama pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menganalisis dan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan Game-Based Learning (GBL) berbantuan media Kartu Pasangan pada materi Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, dengan empat kali pertemuan beserta pretest dan posttest. Subjek penelitian adalah 31 siswa kelas VII-7 tahun ajaran 2025/2026. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan: rata-rata motivasi belajar dari 48,7% pada kondisi awal meningkat menjadi 64,3% pada Siklus I, dan mencapai 82,6% pada Siklus II. Seluruh indikator motivasi belajar mengalami peningkatan melampaui target yang ditetapkan. Temuan ini mengonfirmasi bahwa penerapan GBL berbantuan media Kartu Pasangan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila secara signifikan.

Kata Kunci: motivasi belajar, game-based learning, kartu pasangan, Pendidikan Pancasila, penelitian tindakan kelas

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran strategis dalam kurikulum nasional yang berfungsi membentuk karakter warga negara yang Pancasilais, demokratis, dan berkeadaban. Kurikulum Merdeka mengamanatkan pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga guru dituntut menghadirkan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna (Kementerian

Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2022).

Kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud di SMPN 23 Malang. Observasi awal pada bulan Februari 2026 di kelas VII-7 menunjukkan bahwa dari 31 siswa, hanya sekitar 15 siswa (48,7%) yang menunjukkan keterlibatan aktif selama pembelajaran; sebagian besar siswa pasif dan kurang bersemangat menjawab pertanyaan guru. Hasil pretest juga menunjukkan rata-rata

pemahaman awal siswa hanya 52,4, di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70.

Rendahnya motivasi belajar ini sejalan dengan temuan sejumlah penelitian bahwa pembelajaran PPKn/Pendidikan Pancasila kerap dipersepsikan membosankan dan minim keterlibatan aktif akibat dominasi metode ceramah (Dewi, 2023; Rahmadiani, Saputra, & Waluyati, 2024; Islam, Komalasari, Masyitoh, Juwita, & Adnin, 2024). Berbagai upaya telah dilakukan, misalnya strategi Teams Games Tournament berbantuan Wordwall (Afifatimah, Hanif, & Pribadi, 2024), model Game-Based Learning pada PPKn (Mamonto, Yunus, & Nggilu, 2025), dan permainan Domino Keberagaman (Setiyarini, MS, & Syaharuddin, 2023). Namun penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada hasil belajar kognitif dan menggunakan media digital yang tidak selalu dapat diakses oleh seluruh sekolah.

Penelitian ini mengusulkan pendekatan Game-Based Learning (GBL) berbantuan media Kartu Pasangan, yaitu media permainan edukatif berbasis kartu fisik yang non-digital, mudah diproduksi, dan terbukti

mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa SMP (Dewanti & Sulifah, 2014). Media ini dirancang untuk mengaktivasi enam indikator motivasi belajar menurut Uno (2012), yaitu hasrat untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII-7 SMPN 23 Malang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan GBL berbantuan media Kartu Pasangan pada materi Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan tersebut melalui dua siklus Penelitian Tindakan Kelas. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memperkaya wawasan tentang efektivitas GBL dan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila; secara praktis, hasilnya dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan memotivasi, bagi sekolah

dalam pengembangan media pembelajaran, serta bagi peneliti selanjutnya sebagai dasar pengembangan penelitian serupa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model spiral Kemmis dan McTaggart (1988), yang terdiri atas empat komponen dalam tiap siklus: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VII-7 SMPN 23 Malang tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 31 siswa (16 perempuan dan 15 laki-laki), dipilih karena memiliki rata-rata motivasi belajar terendah di antara kelas VII lainnya. Penelitian dilaksanakan selama empat bulan (Februari–Mei 2026): Februari untuk observasi awal, identifikasi masalah, dan pretest; Maret untuk Siklus I (Pertemuan 1–2); April untuk Siklus II (Pertemuan 3–4); dan Mei untuk posttest serta analisis data.

Pada Siklus I, siswa dibagi ke dalam tujuh kelompok heterogen dan diberikan kartu pasangan berbasis teks untuk sub-materi keberagaman suku dan agama, dengan sesi permainan mencari pasangan kartu selama 15 menit. Refleksi Siklus I

mengidentifikasi kendala berupa instruksi permainan yang hanya disampaikan secara verbal, kartu yang kurang menarik secara visual, dan belum adanya mekanisme kompetisi antarkelompok yang terstruktur. Berdasarkan temuan tersebut, Siklus II diperbaiki dengan menambahkan panduan permainan tertulis, elemen visual berupa ilustrasi berwarna pada kartu, memperpanjang waktu bermain menjadi 20 menit, serta menerapkan sistem poin beregu dengan papan skor untuk materi ras, antargolongan, dan wujud toleransi dalam Bhinneka Tunggal Ika.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik secara triangulasi: angket motivasi belajar berisi 24 butir pernyataan skala Likert 4 poin mengacu pada enam indikator Uno (2012), lembar observasi terstruktur pada setiap pertemuan, serta tes tertulis (pretest dan posttest). Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif menggunakan rumus persentase $P = (\sum \text{skor perolehan} / \sum \text{skor maksimal}) \times 100\%$, dengan kategori: <40% sangat rendah, 40–54% rendah, 55–69% cukup, 70–84% tinggi, dan $\geq 85\%$ sangat tinggi. Data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan mengacu

pada model Miles dan Huberman. Penelitian dinyatakan berhasil apabila rata-rata motivasi belajar mencapai $\geq 75\%$ pada akhir Siklus II, minimal 80% siswa mencapai kategori tinggi atau sangat tinggi, dan setiap indikator motivasi meningkat konsisten antarsiklus.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil angket pra-siklus terhadap 31 siswa menunjukkan rata-rata motivasi belajar hanya 48,7% (kategori rendah): hanya 4 siswa (12,9%) berkategori tinggi, 20 siswa (64,5%) rendah, dan 7 siswa (22,6%) sangat rendah, tanpa satu pun siswa berkategori sangat tinggi. Pengamatan langsung mengonfirmasi bahwa sebagian besar siswa pasif dan jarang merespons pertanyaan guru, sejalan dengan rendahnya nilai pretest (52,4).

Pada Siklus I, meskipun sempat terkendala oleh kebingungan siswa terhadap mekanisme permainan dan dominasi sebagian anggota kelompok, suasana kelas menjadi jauh lebih hidup dibanding kondisi pra-siklus. Rata-rata motivasi belajar meningkat menjadi 64,3% (kategori cukup), dengan jumlah siswa berkategori tinggi bertambah dari 4 menjadi 12 siswa. Setelah perbaikan rancangan tindakan diterapkan pada Siklus II — berupa panduan tertulis, elemen visual, dan sistem poin beregu — seluruh siswa terlihat terlibat aktif mencari pasangan kartu dan kompetisi antarkelompok berlangsung dengan antusiasme tinggi. Rata-rata motivasi belajar pada Siklus II mencapai 82,6% (kategori tinggi), melampaui target 75%, dengan 26 siswa (83,9%) mencapai kategori tinggi atau sangat tinggi, melampaui target minimal 80%.

Tabel 1. Rekapitulasi Motivasi Belajar Per Indikator Antarsiklus

Indikator Motivasi Belajar	Pra-Siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Peningkatan (%)
Hasrat dan keinginan berhasil	51,3	66,2	83,4	+32,1
Dorongan dan kebutuhan belajar	47,1	65,4	82,1	+35,0
Harapan dan cita-cita masa depan	52,4	63,7	80,6	+28,2
Penghargaan dalam belajar	49,8	63,1	81,9	+32,1
Kegiatan yang menarik dalam belajar	44,2	67,8	85,3	+41,1
Lingkungan belajar yang kondusif	47,3	64,8	82,3	+35,0
Rata-Rata	48,7	64,3	82,6	+33,9

Sumber: Data primer hasil angket pra-siklus, pasca Siklus I, dan pasca Siklus II.

Tabel 2. Distribusi Kategori Motivasi Belajar Siswa Antarsiklus

Kategori	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Sangat Tinggi ($\geq 85\%$)	0 (0%)	0 (0%)	5 (16,1%)
Tinggi (70–84%)	4 (12,9%)	12 (38,7%)	21 (67,7%)
Cukup (55–69%)	0 (0%)	14 (45,2%)	5 (16,1%)
Rendah (40–54%)	20 (64,5%)	5 (16,1%)	0 (0%)
Sangat Rendah ($<40\%$)	7 (22,6%)	0 (0%)	0 (0%)
Total	31 (100%)	31 (100%)	31 (100%)

Sumber: Data primer hasil angket pra-siklus, pasca Siklus I, dan pasca Siklus II.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest

Aspek	Pretest	Posttest	Peningkatan
Rata-rata nilai	52,4	78,3	+25,9
Nilai tertinggi	72	95	+23
Nilai terendah	32	62	+30
Siswa di atas KKTP (70)	6 (19,4%)	24 (77,4%)	+18 siswa

Sumber: Data primer hasil pretest (Februari 2026) dan posttest (April 2026).

Peningkatan rata-rata motivasi belajar dari 48,7% menjadi 64,3% dan akhirnya 82,6% merepresentasikan transformasi nyata dalam pola keterlibatan siswa. Peningkatan paling dramatis terjadi pada indikator 'kegiatan yang menarik dalam belajar' (+41,1 poin) dan 'dorongan dan kebutuhan dalam belajar' (+35,0 poin), sejalan dengan karakteristik media Kartu Pasangan yang menghadirkan pengalaman belajar berbeda dari ceramah: siswa bergerak, berdiskusi, berkompetisi, dan memperoleh umpan balik instan. Kondisi ini mengaktivasi kebutuhan akan kompetensi dan otonomi, dua kebutuhan psikologis dasar dalam teori motivasi intrinsik (Islam et al., 2024).

Temuan ini konsisten dengan penelitian Haris, Mustaru, Hadi, dan Sawaludin (2025) yang melaporkan peningkatan minat belajar PPKn dari 58% menjadi 88% melalui GBL, serta Mamonto et al. (2025) yang mengonfirmasi efektivitas GBL dalam meningkatkan keaktifan siswa. Keunikan penelitian ini terletak pada penggunaan media kartu fisik non-digital yang tetap mampu menghasilkan peningkatan motivasi signifikan tanpa memerlukan

infrastruktur teknologi — sebuah implikasi praktis penting bagi sekolah dengan keterbatasan akses digital.

Peningkatan yang lebih besar pada Siklus II dibanding Siklus I (+18,3 berbanding +15,6 poin) dapat dijelaskan oleh efek adaptasi siswa terhadap mekanisme permainan serta perbaikan rancangan tindakan berbasis refleksi, sesuai prinsip PTK bahwa perbaikan berkelanjutan menjadi kunci keberhasilan siklus berikutnya (Kemmis & McTaggart, 1988). Indikator 'harapan dan cita-cita masa depan' mencatat peningkatan relatif lebih kecil (+28,2 poin) karena orientasi jangka panjang siswa tidak mudah diubah hanya melalui intervensi pembelajaran jangka pendek. Peningkatan nilai rata-rata dari 52,4 (pretest) menjadi 78,3 (posttest) turut menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar berdampak positif pula pada domain kognitif, mendukung temuan bahwa motivasi belajar merupakan prediktor kuat prestasi akademik (Agustia, 2024; Rahman, 2022).

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diakui secara kritis. Pertama, pelaksanaan PTK dengan subjek tunggal (satu kelas) membatasi generalisabilitas temuan.

Kedua, pengukuran motivasi berbasis angket self-report berpotensi mengandung bias desirabilitas sosial. Ketiga, durasi penelitian empat bulan belum cukup untuk mengevaluasi keberlanjutan peningkatan motivasi dalam jangka panjang. Keempat, terdapat siswa dengan karakteristik introvert yang kurang menikmati kompetisi kelompok, sehingga perlu diakomodasi melalui pendekatan pembelajaran berdiferensiasi pada rancangan berikutnya. Kebaruan penelitian ini terletak pada kombinasi spesifik antara pendekatan GBL dan media kartu fisik pada materi Keberagaman Bangsa Indonesia yang belum banyak dieksplorasi oleh penelitian terdahulu.

D. Kesimpulan

Penerapan pendekatan Game-Based Learning berbantuan media Kartu Pasangan terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII-7 SMPN 23 Malang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Bangsa Indonesia dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Rata-rata persentase motivasi belajar meningkat secara konsisten dari 48,7% pada kondisi pra-siklus menjadi 64,3% pada Siklus I dan mencapai

82,6% pada Siklus II, melampaui indikator keberhasilan sebesar 75%. Seluruh enam indikator motivasi belajar menurut Uno (2012) mengalami peningkatan yang signifikan, dan sebanyak 26 dari 31 siswa (83,9%) mencapai kategori motivasi tinggi atau sangat tinggi pada akhir Siklus II.

Berdasarkan temuan ini, guru Pendidikan Pancasila disarankan mengintegrasikan media Kartu Pasangan atau media permainan serupa secara reguler, dengan memperhatikan keberagaman gaya belajar siswa yang kurang nyaman dengan kompetisi langsung. Kepala sekolah dan pengambil kebijakan disarankan memfasilitasi pengembangan media pembelajaran berbasis permainan yang murah biaya namun berdampak motivasional besar. Peneliti selanjutnya disarankan memperluas subjek penelitian ke lebih dari satu kelas atau sekolah, mengombinasikan media Kartu Pasangan dengan pembelajaran berdiferensiasi, serta melakukan penelitian longitudinal untuk mengevaluasi keberlanjutan peningkatan motivasi belajar dalam jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifatimah, O., Hanif, M., & Pribadi, D. B. T. (2024). Peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan strategi Teams Games Tournament dengan media berbasis ICT 'Wordwall'. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(1), 53–65.
- Agustia, C. T. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Grata: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(1), 9–19.
- Dewanti, R. A., & Sulifah, A. H. (2014). Penerapan metode mnemonik dengan media kartu berpasangan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran biologi kelas VII SMP Negeri 1 Arjasa Jember. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 1–6.
- Dewi, P. T. (2023). Motivasi belajar peserta didik pasca pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development*, 5(1), 12–24.
- Haris, M. A., Mustaru, M., Hadi, M. S., & Sawaludin, S. (2025). Upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn melalui penerapan model pembelajaran Game Based Learning di SMA Negeri 1 Narmada. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 717–732.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh model pembelajaran Game Based Learning terhadap motivasi belajar peserta didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619–628.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. Kemendikbudristek.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University Press.
- Mamonto, D. F., Yunus, R., & Nggilu, A. (2025). Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning pada mata pelajaran PPKn. *Action: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 5(2), 194–200.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan

hasil belajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar. Universitas Pendidikan Indonesia.

Rahmadiani, W., Saputra, A., & Waluyati, S. A. (2024). Peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PKN melalui media kartu kuartet pembelajaran di Kelas VII.3 SMP Negeri 10 Palembang. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 5(1), 45–58.

Setiyarini, D., MS, W., & Syaharuddin, S. (2023). Media pembelajaran permainan Domino Keberagaman: Praktik baik pembelajaran berdiferensiasi PPKn. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKN*, 10(2), 196–206.

Uno, H. B. (2012). Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Bumi Aksara.

Wijaya, W., Musmulliadi, Rejeki, S., Mahoni, S., Aini, S. Z., & Nana, N. (2023). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media Kartu Domino pada mata pelajaran PPKn kelas VII D. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(3), 209–215.