

**ANALISIS KETERLIBATAN PESERTA DIDIK MELALUI PEMBELAJARAN
BERBASIS GAME PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA:
STUDI PTK KUALITATIF**

Lidia Nora Putarato¹, Yulius Rustan Effendi², Muthomima³

^{1,2}PPG PPKn Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

³SMPN 17 Malang

[¹putaranora@gmail.com](mailto:putaranora@gmail.com), [²efenrust@unikama.ac.id](mailto:efenrust@unikama.ac.id)

ABSTRACT

This study analyzes the engagement of 8H-grade students at SMP Negeri 17 Malang (N=31) in Pancasila Education lessons through the implementation of Game-Based Learning (GBL). Employing a qualitative two-cycle Classroom Action Research (CAR) design, the study examines three dimensions of engagement: behavioral, emotional, and cognitive before and after the GBL intervention. Data were collected through structured observation, analysis of assignment completion rates, and anonymous written student reflections. The results demonstrate significant improvements across all three dimensions of engagement: active participation increased manifested by students' willingness to write answers on the board, facilitated by the teacher's affective scaffolding assignment completion rates rose substantially, and student reflections indicated heightened emotional engagement, characterized by a perception of the learning process as more enjoyable. Students previously categorized as passive, including specific individuals requiring special attention, demonstrated active engagement when presented with game-based challenges. This study contributes to the GBL literature by providing qualitative, context-specific evidence regarding the effectiveness of GBL in normative subjects at the junior high school level.

Keywords: game-based learning; student engagement; Pancasila Education; classroom action research

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis keterlibatan peserta didik kelas 8H SMP Negeri 17 Malang (N=31) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui implementasi Pembelajaran Berbasis Game (Game-Based Learning/GBL). Dengan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kualitatif dua siklus, penelitian ini mengkaji tiga dimensi keterlibatan behavioral, emotional, dan cognitive engagement sebelum dan sesudah intervensi GBL. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur, analisis kelengkapan pengumpulan tugas, dan refleksi tertulis anonim peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada ketiga dimensi keterlibatan: partisipasi aktif meningkat melalui keberanian maju

menulis jawaban di papan tulis yang difasilitasi oleh scaffolding afektif guru, kelengkapan pengumpulan tugas meningkat secara substantif, dan refleksi peserta didik mengindikasikan peningkatan emotional engagement berupa persepsi pembelajaran yang lebih menyenangkan. Peserta didik yang sebelumnya dikategorikan pasif, termasuk beberapa individu yang menjadi perhatian khusus, menunjukkan keterlibatan aktif ketika diberikan tantangan berbasis game. Penelitian ini berkontribusi pada literatur GBL dengan menghadirkan bukti kualitatif-kontekstual tentang efektivitas GBL pada mata pelajaran yang bersifat normatif di jenjang SMP.

Kata Kunci: pembelajaran berbasis game; keterlibatan peserta didik; Pendidikan Pancasila; penelitian tindakan kelas; student engagement

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila menempati posisi sentral dalam sistem pendidikan nasional Indonesia sebagai wahana pembentukan karakter kebangsaan dan internalisasi nilai-nilai ideologi negara. Meskipun demikian, berbagai kajian empiris menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila secara konsisten dihadapkan pada persoalan rendahnya keterlibatan peserta didik (student engagement), yang berdampak langsung pada kualitas pemahaman konseptual dan pembentukan sikap kewarganegaraan (Firmansyah, 2020). Keterlibatan peserta didik, yang oleh Fredricks, Blumenfeld, dan Paris (2004) dikonseptualisasikan dalam tiga dimensi behavioral, emotional, dan cognitive engagement merupakan prasyarat fundamental

bagi terjadinya pembelajaran yang bermakna dan berkelanjutan.

Kondisi tersebut secara nyata teramati pada peserta didik kelas 8H SMP Negeri 17 Malang. Hasil observasi awal mengidentifikasi bahwa mayoritas dari 31 peserta didik menunjukkan pola kepasifan yang konsisten selama pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung, yang ditandai oleh minimnya respons terhadap stimulasi guru, rendahnya inisiatif bertanya, dan absennya partisipasi diskusi yang bermakna. Temuan yang signifikan dari observasi tersebut ialah terjadinya perubahan perilaku yang mencolok ketika pembelajaran disisipkan unsur tantangan berbasis game: peserta didik yang sebelumnya pasif secara kolektif menunjukkan antusiasme, kompetisi produktif, dan keterlibatan aktif. Fenomena ini mengindikasikan

bahwa kepasifan peserta didik kelas 8H bukan bersifat disposisional, melainkan merupakan respons kontekstual terhadap format pembelajaran yang tidak selaras dengan karakteristik belajar mereka.

Pembelajaran Berbasis Game (Game-Based Learning/GBL) menawarkan kerangka pedagogis yang relevan untuk menjawab persoalan tersebut. GBL mengintegrasikan elemen permainan mencakup tantangan, kompetisi, umpan balik instan, dan penghargaan ke dalam struktur pembelajaran formal sehingga tercipta lingkungan belajar yang memotivasi dan interaktif (Iliya et al., 2015). Dalam konteks peserta didik generasi Z yang tumbuh dalam ekosistem digital dan terbiasa dengan stimulasi interaktif, GBL dinilai memiliki daya selaras yang tinggi dengan preferensi kognitif dan sosial mereka (Einstein, 2001).

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji GBL dalam konteks PPKn dan Pendidikan Pancasila. Cemengbakalan (2025) membuktikan efektivitas GBL dalam meningkatkan hasil belajar kognitif melalui PTK di SD; (Islam dkk, 2024) mengkaji pengaruh GBL berbantuan Wordwall terhadap motivasi belajar PPKn; sementara Mamonto dkk. (2025)

meneliti peningkatan hasil belajar PPKn di SMP melalui GBL. Ketiga penelitian tersebut berfokus pada output pembelajaran dan belum menganalisis proses keterlibatan secara holistik dan multidimensi. Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan menghadirkan analisis kualitatif-kontekstual tentang dinamika perubahan keterlibatan peserta didik yang awalnya pasif melalui GBL berbasis tantangan di kelas 8H SMPN 17 Malang.

B. Metode Penelitian

B.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kualitatif dengan model (Asiva Noor Rachmayani, 2015) yang terdiri atas empat tahap dalam setiap siklus: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan pemahaman mendalam tentang proses dan dinamika keterlibatan peserta didik dalam konteks naturalistik kelas, yang tidak dapat ditangkap secara memadai melalui pengukuran kuantitatif semata.

B.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas 8H SMP Negeri 17 Malang tahun pelajaran 2024/2025, yang berjumlah 31 orang (16 laki-laki, 15 perempuan). Kelas ini dipilih secara purposif karena menunjukkan karakteristik kepasifan yang konsisten dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sebagaimana teridentifikasi pada tahap pra-siklus, sekaligus telah memperlihatkan respons positif awal terhadap elemen game dalam pembelajaran.

Tabel 1. Profil Subjek Penelitian Kelas 8H SMPN 17 Malang

No.	Kode Peserta	L/P	Keterangan Awal
1	P-01	L	Partisipasi rendah
2	P-02	L	Partisipasi rendah
3	P-03	P	Partisipasi rendah
4	P-04	P	Partisipasi rendah
5	P-05	L	Partisipasi rendah
6	P-06	P	Partisipasi rendah
7	P-07	L	Partisipasi rendah

8	P-08	P	Partisipasi rendah
9	P-09	L	Partisipasi rendah
10	P-10	L	Partisipasi rendah
11	P-11	P	Partisipasi rendah
12	P-12	L	Partisipasi rendah
13	P-13	P	Partisipasi rendah
14	P-14	L	Partisipasi rendah
15	P-15	L	Perhatian khusus; sangat pendiam
16	P-16	L	Partisipasi rendah
17	P-17	L	Perhatian khusus; sangat pendiam
18	P-18	L	Partisipasi rendah
19	P-19	L	Partisipasi rendah
20	P-20	P	Partisipasi rendah
21	P-21	L	Partisipasi rendah
22	P-22	P	Perhatian khusus; sangat pendiam
23	P-23	L	Perhatian khusus; sangat pendiam
24	P-24	P	Partisipasi rendah
25	P-25	L	Partisipasi rendah
26	P-26	P	Partisipasi rendah

27	P-27	P	Partisipasi rendah
28	P-28	L	Partisipasi rendah
29	P-29	P	Partisipasi rendah
30	P-30	L	Partisipasi rendah
31	P-31	P	Perhatian khusus; sangat pendiam

Catatan: P-15, P-17, P-22, P-23, dan P-31 diidentifikasi sebagai kelompok yang memerlukan perhatian khusus karena menunjukkan tingkat kepasifan paling konsisten pada fase pra-intervensi. Seluruh identitas peserta didik telah dikodekan sesuai prinsip etika penelitian untuk menjaga privasi.

B.3 Prosedur Intervensi GBL

Intervensi GBL yang dirancang mengandung dua mekanisme utama: (1) kuis berbasis tantangan kompetitif, di mana peserta didik berlomba menjawab pertanyaan seputar materi Pendidikan Pancasila secara individual maupun kelompok; dan (2) sistem konsekuensi positif-humoris berupa kewajiban menyanyikan lagu kebangsaan bagi peserta yang belum berhasil menjawab dengan tepat. Mekanisme kedua berfungsi sebagai

penguat motivasional yang bersifat kolektif dan tidak menghukum, selaras dengan prinsip bahwa sanksi dalam GBL harus mempertahankan suasana aman secara emosional (Iliya et al., 2015). Salah satu aktivitas inti dalam GBL adalah tantangan menulis jawaban di papan tulis, yang secara langsung mengukur behavioral engagement dalam bentuk partisipasi fisik dan kognitif di depan kelas.

B.4 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data dikumpulkan melalui tiga instrumen. Pertama, observasi terstruktur yang dilakukan peneliti selama setiap sesi pembelajaran untuk merekam indikator behavioral engagement (keaktifan maju ke papan tulis, respons terhadap kuis). Kedua, analisis dokumen berupa rekap kelengkapan pengumpulan tugas peserta didik sebagai indikator cognitive engagement. Ketiga, refleksi tertulis anonim peserta didik diminta menuliskan tanggapan jujur tentang pengalaman belajar mereka di secarik kertas tanpa mencantumkan nama, sebagai instrumen untuk mengukur emotional engagement dan persepsi pembelajaran. Data dianalisis secara tematik mengacu pada Miles, Huberman, dan Saldaña (2014)

melalui tahapan kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

C.1 Kondisi Pra-Intervensi: Kepasifan Sistemik

Pada fase pra-intervensi, observasi peneliti merekam kondisi keterlibatan yang sangat rendah di seluruh dimensi. Secara behavioral, hampir tidak ada peserta didik yang secara sukarela merespons pertanyaan guru, mengajukan pertanyaan, atau bersedia maju ke depan kelas. Kondisi ini teramati secara konsisten pada seluruh 31 peserta didik, dengan intensitas tertinggi pada kelompok yang dikategorikan sebagai perhatian khusus, yaitu P-15, P-17, P-22, P-23, dan P-31. Kelima peserta didik ini cenderung menghindari kontak mata dengan guru dan tidak merespons bahkan ketika ditunjuk secara langsung.

Secara cognitive engagement, kelengkapan pengumpulan tugas berada pada tingkat yang tidak optimal, dengan sejumlah peserta didik secara konsisten tidak mengumpulkan tugas atau mengumpulkan secara tidak lengkap. Adapun pada dimensi emotional

engagement, tidak teridentifikasi ekspresi antusiasme atau keterikatan emosional yang positif terhadap materi pembelajaran. Suasana kelas didominasi oleh keheningan pasif yang mencerminkan ketidakterlibatan, bukan penghayatan.

C.2 Perubahan Behavioral Engagement Pasca-Intervensi GBL

Implementasi GBL menghasilkan perubahan yang substantif pada dimensi behavioral engagement. Perlu dicatat bahwa perubahan ini tidak terjadi sepenuhnya secara spontan, melainkan difasilitasi melalui scaffolding afektif yang dilakukan guru secara konsisten. Guru secara eksplisit menyampaikan kepada peserta didik bahwa mereka dipersilakan menjawab dan menuliskan jawaban sesuai pemahaman mereka sendiri benar atau salah bukan menjadi persoalan utama, karena kesalahan akan dikoreksi dan dibahas bersama di akhir. Pesan pedagogis ini secara efektif menurunkan kecemasan evaluatif (evaluative anxiety) peserta didik dan menciptakan iklim kelas yang aman untuk mencoba (psychologically safe classroom). Dalam konteks tersebut, peserta didik yang sebelumnya enggan

berpartisipasi mulai bersedia maju ke papan tulis sebuah indikator behavioral engagement yang mengukur partisipasi fisik dan kognitif yang tampak (observable participation). Perilaku ini muncul tidak hanya pada peserta didik yang tergolong aktif, melainkan juga pada kelompok perhatian khusus.

Secara spesifik, P-15, P-17, P-22, P-23, dan P-31 yang pada fase pra-intervensi hampir tidak pernah menunjukkan partisipasi aktif mulai bersedia maju ke papan tulis setelah guru memberikan penegasan bahwa jawaban cukup mencerminkan pemahaman mereka saat itu dan tidak akan dievaluasi secara langsung berdasarkan kebenaran. Penegasan ini berfungsi sebagai enabler psikologis: peserta didik tidak lagi memandang aktivitas maju ke depan kelas sebagai risiko sosial, melainkan sebagai kesempatan untuk berkontribusi dalam proses belajar kolaboratif. Temuan ini memperkuat argumen (Iliya et al., 2015) bahwa GBL efektif menurunkan hambatan psikologis terhadap partisipasi, sekaligus menegaskan peran krusial scaffolding verbal guru sebagai mediator keberhasilan tersebut.

Tabel 2. Perbandingan Indikator Behavioral Engagement Pra dan Pasca-Intervensi GBL

Indikator	Pra-Intervensi	Pasca-Intervensi	Perubahan
Merespons pertanyaan guru secara sukarela	Sangat rendah (hampir tidak ada)	Meningkat signifikan	Positif
Maju menulis jawaban di papan tulis	Tidak ada / sangat jarang	Terjadi / secara konsisten	Positif signifikan
Inisiatif bertanya kepada guru	Sangat rendah	Meningkat moderat	Positif
Partisipasi peserta didik perhatian khusus	Tidak ada	Mulai terlibat aktif	Positif signifikan
Kompetisi antar-peserta didik	Tidak teramati	Muncul secara spontan	Positif

C.3 Peningkatan Cognitive Engagement: Kelengkapan Tugas

Dimensi cognitive engagement diukur melalui analisis kelengkapan pengumpulan tugas sebagai proksi keterlibatan kognitif peserta didik dalam memproses dan mengaplikasikan materi. Pasca-intervensi GBL, terjadi peningkatan yang signifikan dalam kelengkapan pengumpulan tugas oleh peserta didik. Kondisi ini berbeda secara mencolok dengan fase pra-intervensi, di mana pengumpulan tugas bersifat tidak konsisten dan tidak lengkap. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa GBL tidak hanya memengaruhi dimensi partisipasi yang tampak, tetapi juga mendorong keterlibatan kognitif yang lebih dalam melalui peningkatan tanggung jawab akademis peserta didik.

Temuan ini selaras dengan konsep deep engagement dalam literatur GBL, di mana peserta didik yang termotivasi secara intrinsik oleh game cenderung lebih bersedia menginvestasikan usaha kognitif yang lebih besar dalam aktivitas pembelajaran yang terkait (Mayer, 2019). Mekanisme tantangan dalam GBL tampaknya berperan sebagai katalis yang meningkatkan sense of

purpose peserta didik terhadap tugas-tugas akademis.

C.4 Emotional Engagement: Bukti dari Refleksi Anonim

Instrumen refleksi tertulis anonim di mana peserta didik diminta menuliskan tanggapan jujur tanpa mencantumkan nama dan tanpa kekhawatiran mendapat sanksi menghasilkan data emotional engagement yang kaya dan autentik. Secara umum, peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran dengan metode GBL terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan dibandingkan pembelajaran konvensional. Beberapa peserta didik mengekspresikan perasaan tertantang secara positif oleh sistem kuis, dan menyebutkan bahwa mekanisme 'hukuman' berupa menyanyikan lagu kebangsaan justru menciptakan suasana humoris yang menurunkan kecemasan belajar.

Desain instrumen anonim ini secara metodologis tepat karena meminimalkan social desirability bias kecenderungan peserta didik untuk memberikan jawaban yang mereka anggap diinginkan oleh guru. Respons yang diperoleh dengan demikian dapat dipandang sebagai cerminan

emotional engagement yang lebih valid dan representatif. Temuan ini konsisten dengan penelitian Iliya et al. (2015) yang menegaskan bahwa komponen emosional dalam GBL meliputi kesenangan, antusiasme, dan rasa aman dalam mencoba merupakan mediator kritis bagi keterlibatan kognitif dan behavioral yang berkelanjutan.

C.5 Kasus Khusus: Transformasi Keterlibatan Peserta Didik yang Sangat Pasif

Salah satu temuan paling signifikan dalam penelitian ini adalah perubahan keterlibatan pada kelompok peserta didik yang sebelumnya dikategorikan sebagai sangat pasif dan memerlukan perhatian khusus. Kelima peserta didik tersebut P-15, P-17, P-22, P-23, dan P-31 menunjukkan transformasi keterlibatan yang bermakna ketika dihadapkan pada tantangan game. Mereka yang sebelumnya cenderung menghindari atensi guru dan tidak berpartisipasi dalam diskusi kelas, secara bertahap bersedia maju ke papan tulis untuk menuliskan jawaban di hadapan seluruh kelas. Perubahan ini merupakan hasil dari kombinasi antara stimulus tantangan berbasis game dan dorongan afektif guru yang secara konsisten menekankan bahwa

keberanian mencoba lebih diutamakan daripada kebenaran jawaban koreksi dilakukan bersama-sama sebagai bagian dari proses pembelajaran kolaboratif.

Fenomena ini memiliki implikasi teoretis yang penting. Dalam kerangka Self-Determination Theory (Iliya et al., 2015), transformasi ini dapat diinterpretasikan sebagai manifestasi terpenuhinya kebutuhan dasar psikologis akan kompetensi (competence) dan keterhubungan (relatedness) melalui format game. Tantangan yang terstruktur memberikan peserta didik rasa kemampuan yang dapat dicapai (achievable challenge), sementara dinamika kompetisi kelompok menciptakan rasa kebersamaan yang mendorong partisipasi individu yang sebelumnya terisolasi secara sosial dalam konteks pembelajaran.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini secara kolektif mendemonstrasikan bahwa GBL berbasis tantangan efektif dalam meningkatkan ketiga dimensi student engagement secara simultan dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 8H SMPN 17 Malang. Temuan ini memperluas dan

memperdalam literatur GBL yang ada dengan beberapa kontribusi distinktif.

Pertama, penelitian ini mengkonfirmasi bahwa kepasifan peserta didik dalam mata pelajaran normatif seperti Pendidikan Pancasila bukan merupakan karakteristik disposisional yang melekat pada diri peserta didik, melainkan merupakan produk dari ketidaksesuaian antara format pembelajaran dan kebutuhan psikologis-kognitif mereka. Temuan ini memiliki implikasi pedagogis yang signifikan: guru tidak perlu mengintervensi karakteristik peserta didik, melainkan mendisain ulang format pembelajaran agar selaras dengan profil motivasional peserta didik generasi Z.

Kedua, mekanisme konsekuensi humoris berupa menyanyikan lagu kebangsaan merupakan inovasi pedagogis yang menarik karena mengintegrasikan nilai nasionalisme inti dari Pendidikan Pancasila ke dalam mekanisme game secara organik. Pendekatan ini tidak hanya berfungsi sebagai penguat motivasional, tetapi secara bersamaan memperkuat internalisasi nilai-nilai Pancasila melalui pengalaman yang melekat secara emosional (*emotionally anchored*

experience), selaras dengan prinsip pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) Ausubel (1968).

Ketiga, instrumen refleksi anonim yang digunakan dalam penelitian ini terbukti efektif sebagai alat pengumpulan data *emotional engagement* yang valid. Pendekatan ini memberikan kontribusi metodologis bagi peneliti PTK lainnya yang menghadapi tantangan dalam mengukur dimensi emosional pembelajaran secara autentik.

D. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa implementasi GBL berbasis tantangan secara signifikan meningkatkan keterlibatan peserta didik kelas 8H SMPN 17 Malang dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada ketiga dimensinya. Secara *behavioral*, peserta didik menunjukkan peningkatan partisipasi aktif yang ditandai oleh keberanian maju menulis jawaban di papan tulis yang difasilitasi oleh *scaffolding afektif* guru berupa penegasan kebebasan menjawab sesuai pemahaman tanpa takut salah termasuk pada P-15, P-17, P-22, P-23, dan P-31 yang sebelumnya sangat pasif. Secara *cognitive*, kelengkapan pengumpulan

tugas meningkat secara substantif. Secara emotional, peserta didik mengekspresikan persepsi positif terhadap pembelajaran, sebagaimana tercermin dalam refleksi anonim mereka.

Temuan ini mengimplikasikan bahwa GBL merupakan strategi pedagogis yang layak dan efektif untuk mengatasi kepasifan peserta didik dalam mata pelajaran normatif di jenjang SMP. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji efektivitas GBL berbasis tantangan pada skala yang lebih besar dengan desain komparatif, serta mengeksplorasi variasi mekanisme game yang sesuai dengan karakteristik berbagai materi dalam Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Asiva Noor Rachmayani. (2015). *No METODE PENELITIAN KUALITATIF*
- Cemengbakalan, S. D. N. (2025). *Pengaruh Metode Game Based Learning (GBL) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di The Influence of Game Based Learning (GBL) Method on the Learning Outcomes of Grade V Students in Pancasila Education Subjects at SDN Cemengbakalan* 1. 76.
- Einstein, A. (2001). *H . Sapiens Digital : From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom Digital Wisdom. Exhibit 1.*
- Firmansyah, S. (2020). Analisis Partisipasi Politik Mahasiswa Pada Pemilihan Umum Presiden Dan Wakil Presiden Bem Rema Ikip Pgri Pontianak. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 4(2), 192. <https://doi.org/10.31571/pkn.v4i2.2122>
- Iliya, A., Jabbar, A., Felicia, P., Iliya, A., Jabbar, A., & Felicia, P. (2015). *Gameplay Engagement and Learning in Game-Based Learning : A Systematic Review Published by : American Educational Research Association Gameplay Engagement and Learning in Game Based Learning : A Systematic Review*. 85(4), 740–779. <https://doi.org/10.3102/0034654315577210>
- Mayer, R. E. (2019). *Computer Games in Education*. 531–549.
- No Title. (2024). 2018, 619–628. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>