



PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKN MELALUI MEDIA PERMAINAN LUDO

Vebri Yanti Van Gobel¹, Prilia Rista Sindi Sumampow², Wiwin Istifarianti³

SPNF Sanggar Kegiatan Belajar Bolaang Mongondow Selatan¹

SPNF Sanggar Kegiatan Belajar Bolaang Mongondow Selatan²

SPNF Sanggar Kegiatan Belajar Bolaang Mongondow Selatan³

Febriyantivangobel3@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PKN peserta didik kelas IX Paket B dengan media permainan ludo. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan dalam satu siklus, yang sebelumnya dilakukan pra siklus terlebih dulu untuk mengobservasi proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Satu siklus yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran, diperoleh bahwa aktivitas peneliti dan peserta didik mengalami peningkatan. Aktivitas peneliti dari 70,14% menjadi 79,86% serta aktivitas peserta didik dari 60,41% pada kegiatan pra siklus menjadi 81,93%. Hasil dari pra siklus menunjukkan nilai rata-rata pemahaman peserta didik sebesar 57,8 yakni di bawah KKM 70, setelah dilakukan tindakan siklus I menggunakan media permainan ludo, mengalami peningkatan menjadi 82,0 dengan ketuntasan peserta didik 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar PKN peserta didik dengan menggunakan media permainan ludo, sehingga media permainan tersebut dinilai cukup efektif untuk diterapkan pada mata pelajaran PKN khususnya.

Kata Kunci: *hasil belajar, media permainan ludo, PKN*

ABSTRACT

This study aims to improve Civics learning outcomes for class IX Package B students with ludo game media. The type of research used is Classroom Action Research (CAR). Data collection techniques used in this study are tests, observations, and documentation. This research was conducted in one cycle, which was previously carried out in a pre-cycle first to observe the learning process and student learning outcomes. One cycle carried out in this study consisted of four stages, namely planning, implementing actions, observing, and reflecting. Based on the results of observations during learning, it was found that the activities of researchers and students had increased. Researcher activity from 70.14% to 79.86% and student activity from 60.41% in pre-cycle activities to 81.93%. The results of the pre-cycle show that the average value of student understanding is 57.8, which is below the KKM 70, after the first cycle of action using the Ludo game media, has increased to 82.0 with 100% student completeness. These results indicate that

there is an increase in student learning outcomes of Civics by using the Ludo game media, so that the game media is considered quite effective to be applied to Civics subjects in particular.

Keywords: *learning outcomes, ludo game media, Civics.*

PENDAHULUAN

Pancasila yang dicetuskan oleh Bung Karno tanggal 1 Juni 1945 menjadi sumber kekuatan dan inspirasi warga Indonesia dalam mencapai kemerdekaan, era orde lama, orde baru, reformasi, hingga era sekarang. Sejarah Pancasila dari masa ke masa tersebut dirangkum dalam kurikulum pendidikan yang ada di Indonesia yaitu mata pelajaran PKn. G. A. dan Adinata (2020) menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah suatu bidang kajian atau bidang studi yang dikenal hanya di Indonesia yang substansi materinya terdiri dari hak dan kewajiban, konstitusi kenegaraan, moral dan ideologi kebangsaan (p. 49). Selain itu, PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Daswati, 2015).

Luasnya cakupan materi PKn seperti di atas, menjadikan pelajaran tersebut kurang diminati oleh siswa. Peserta didik cenderung melihat pelajaran ini sebagai pelajaran yang hanya berfokus di hapalan. Ditambah lagi, peserta didik menghafal teori namun tidak memahami teori tersebut, sehingga mempengaruhi hasil belajar. Selain itu, proses pembelajaran PKn yang cenderung menggunakan metode konvensional, seperti ceramah, diskusi, atau pemberian tugas. Hal tersebut mengakibatkan, peserta didik kurang aktif terlibat dalam pembelajaran.

Kesuma (2013) menyatakan bahwa hasil belajar adalah keadaan individu yang mampu menguasai hubungan antara berbagai informasi dengan yang telah diperolehnya mengenai proses belajar (p. 4). Menurut Dakhi (2020), hasil belajar peserta didik adalah prestasi yang telah dicapai peserta didik secara akademis melalui serangkaian ujian dan tugas dan keaktifan di kelas yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Walau di lingkup akademis

sering muncul asumsi bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai peserta didik yang tertera di rapor, namun tolak ukur keberhasilan kemampuan kognitif dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik (p. 468). Hasil belajar yang akan lebih lanjut dibahas pada penelitian ini yaitu kemampuan kognitif peserta didik, yang berkaitan dengan pemahaman seseorang untuk menerima dan mengelola lebih lanjut informasi yang diperolehnya. Hasil belajar yang diharapkan meningkat ini merupakan tolak ukur keberhasilan yang disusun melalui tujuan pembelajaran oleh peneliti. Tujuan tersebut dapat meningkatkan hasil belajar dengan bantuan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga aktif bermain namun belajar tetap terlaksana.

Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa melalui kegiatan belajar sambil bermain yaitu permainan ludo. Permainan ludo ini merupakan salah satu permainan yang banyak diminati oleh semua kalangan. Permainan ini dimodifikasi dengan kartu-kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan materi

PKn yang dibuat sesuai dengan materi yang diajarkan di kelas. Selain kartu pertanyaan, terdapat kartu bom dan kartu hadiah (*reward* untuk peserta didik).

Media ludo sendiri merupakan media pembelajaran yang terdiri papan ludo, dadu, dan pion. Pada papan pion terdapat gambar bom, kotak hadiah, dan tanda tanya. Gambar-gambar tersebut sesuai dengan namanya, untuk bom berisi jebakan, kotak hadiah berisi *reward* untuk peserta didik, dan pada tanda tanya terdapat pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik yang berhenti di papan bagian ini.

Maria, et al., (2021) berpendapat bahwa permainan ludo merupakan permainan yang berasal dari India, dengan nama lainnya adalah Pachisi. Permainan ludo sudah ada sejak abad ke 6. Kelebihan permainan ludo ini yaitu mudah untuk dimainkan dimana saja dan kapanpun (p. 31). Menurut Duarmas, et al., (2022), secara psikologis, ludo terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan kehidupan sosial (p. 3).

Penelitian yang dilakukan oleh Anastasya, et al (2021) menunjukkan bahwa media permainan ludo sangat efektif untuk meningkatkan cara berpikir kreatif siswa kelas V SDN Jakenan. Anggraeni (2019) dalam penelitiannya, menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan ludo pada pelajaran matematika menjadikan motivasi belajar siswa lebih baik. Hal ini sebanding dengan respon siswa terhadap penerapan model tersebut dengan bantuan ludo. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Maria, et al., (2021) menunjukkan bahwa permainan ludo layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran siswa di SMP Negeri 13 Pontianak.

Penelitian ini dirancang bertujuan untuk mengkaji peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media permainan ludo pada peserta didik kelas IX Paket B materi PKn yaitu Pancasila dalam perkembangan demokrasi di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran

2020/2021, yang dilaksanakan di SPNF Sanggar Kegiatan Belajar Bolaang Mongondow Selatan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dimana pelaksanaannya berdasarkan siklus. Siklus satu dilakukan menggunakan media permainan ludo pada materi Pancasila dalam perjalanan Demokrasi Indonesia mata pelajaran PKn. Sampel penelitian yaitu peserta didik kelas IX Paket B berjumlah 25 orang. Penelitian pada siklus satu dilaksanakan melalui empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen tes yang digunakan berupa isian singkat yang terdiri dari *pre test* dan *pos test*. Sedangkan, observasi dilakukan selama proses pembelajaran yang terdiri dari lembar observasi peneliti dan lembar observasi peserta didik.

Indikator keberhasilan penelitian ini, ditinjau berdasarkan aktivitas peneliti dan aktivitas peserta didik, dan kriteria nilai penguasaan materi, yakni sebagai berikut

(Arikunto, 2009) dan (G. A. dan Adinata, 2020).

Tabel 1. Kriteria Aktivitas Peneliti

No.	Nilai	Kriteria
1	86% - 100%	Sangat baik
2	76% - 85%	Baik
3	66% - 75%	Cukup
4	56% - 65%	Kurang
5	0% - 55%	Sangat kurang

Tabel 2. Kriteria Aktivitas Peserta Didik

No.	Nilai	Kriteria
1	< 50	Kurang
2	60 – 69	Sedang
3	70 – 89	Baik
4	90 – 100	Baik sekali

Tabel 3. Kriteria Nilai Penguasaan Materi

No.	Nilai	Kriteria
1	< 5,9	Kurang
2	6,0 – 7,50	Sedang
3	7,51 – 8,99	Baik

4 9,00 – 10 Baik sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap ini merupakan tahap pra siklus. Peneliti melakukan observasi di kelas IX Paket B dengan mencatat hal-hal penting selama proses pembelajaran dan memberikan *pre test* di akhir pelajaran. Tes tersebut bertujuan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dengan metode pembelajaran secara konvensional. Data yang diperoleh tersebut menunjukkan hasil rata-rata kelas IX Paket B belum mencapai KKM 70, yaitu 12% dari 25 peserta didik dengan nilai rata-rata sebesar 57,8. Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa skor kegiatan pembelajaran yaitu 70,14% dengan kriteria cukup. Oleh karena itu, ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan diantaranya kemampuan peneliti dalam meminta dan membimbing peserta didik mempresentasikan LKPD yang telah dikerjakan, serta melakukan refleksi. Observasi aktivitas peserta didik pada kegiatan pra siklus menunjukkan skor 60,41% dengan kriteria kurang. Hal-hal yang perlu ditingkatkan lagi pada aktivitas

peserta didik tersebut yaitu, kemampuan merespon pertanyaan apersepsi, kegiatan siswa dalam berdiskusi dan mempresentasikan lembar kerjanya, serta memberikan kesimpulan setelah pembelajaran.

Tahap selanjutnya yaitu siklus penelitian tindakan kelas untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Penggunaan media permainan ludo dalam penelitian ini dilakukan dalam satu siklus yang terdiri dari empat tahapan.

Tahap selanjutnya yaitu siklus penelitian tindakan kelas untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Penggunaan media permainan ludo dalam penelitian ini dilakukan dalam satu siklus yang terdiri dari empat tahapan.

Berikut ini disajikan materi Pancasila dalam perkembangan demokrasi di Indonesia pada pembelajaran PKn.

Tahap Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan yaitu meliputi identifikasi masalah yang ditemukan berdasarkan kegiatan pra siklus dan menemukan alternatif masalah yang tepat. Kemudian, mulai merencanakan pembelajaran yang akan digunakan berdasarkan alternatif

masalah tersebut. Perangkat pembelajaran yang akan disusun perlu ditetapkan kompetensi dasar yang akan diajarkan, tujuan pembelajaran yang hendak dicapai serta materi pokok yang akan diajarkan menggunakan media permainan ludo. Bila kegiatan tersebut telah dilaksanakan, perangkat pembelajaran berupa silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media, dan perangkat yang lainnya mulai disusun dengan permainan ludo sebagai media pembelajarannya. Gambaran umum RPP berupa indikator dan tujuan yang hendak dicapai disajikan pada Tabel di atas. Peneliti pun menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang akan digunakan saat permainan dan dipresentasikan kemudian, menyusun format observasi aktivitas peneliti dan peserta didik selama pembelajaran, serta menyusun instrumen soal.

Tahap Tindakan

Tahap ini, peneliti menerapkan tindakan sesuai RPP yang telah disusun. Pelaksanaan pertemuan pertama dimulai dari kegiatan pendahuluan dengan menanyakan

kabar peserta didik, memberikan apersepsi, memotivasi peserta didik sesuai materi yang akan diajarkan, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran pertemuan pertama peserta didik dapat membedakan pengertian orde baru dan orde lama serta menjelaskan ancaman terhadap nilai Pancasila dari masa ke masa. Kegiatan selanjutnya, peneliti memulai kegiatan inti dengan menerapkan media permainan ludo sebagai media pembelajaran. Terlebih dulu, peneliti membentuk kelompok-kelompok belajar, setelah itu menyampaikan pokok materi yang diajarkan yaitu Pancasila dalam perkembangan demokrasi di Indonesia. Peserta didik diharapkan bertanya apabila ada materi yang belum dipahami. Peserta didik selanjutnya mendengarkan penjelasan tentang aturan permainan ludo dan pengisian LKPD.

Permainan ludo ini dimainkan oleh masing-masing empat orang dalam satu kelompok. Setiap peserta didik bias memainkan bidaknya secara bergantian dengan jumlah langkah yang ditentukan oleh lemparan dadu. Bidak peserta didik yang berhenti di papan dengan tanda

tanya (?), wajib menjawab pertanyaan yang ada di salah satu kartu pertanyaan. Sedang jika bidak berhenti di papan yang bertanda bom, peserta didik wajib mengikuti perintah yang ada di salah satu kartu bergambar bom, seperti mundur tiga langkah. Permainan ludo yang digunakan ini pun menyediakan *reward* bagi peserta didik selama permainan berlangsung, yaitu harus berhenti di papan bergambar kotak hadiah terlebih dulu. Setelah permainan berakhir, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil LKPD yang telah dikerjakan.

Kegiatan penutup diakhiri dengan peneliti meminta peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan, memberikan penguatan, refleksi berupa mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi pelajaran dan perasaan peserta didik selama pembelajaran. Peneliti juga menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya serta menutup pembelajaran dengan salam.

Kegiatan pembelajaran yang kedua, tujuan pembelajarannya yaitu membandingkan antara peristiwa yang terjadi di masyarakat dengan praktik ideal penerapan Pancasila

sebagai dasar negara. Urutan kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua ini sama dengan pertemuan selanjutnya. Pos test diberikan kepada peserta didik setelah akhir pembelajaran ini untuk mengetahui pemahaman siswa setelah menerapkan pembelajaran menggunakan media permainan ludo.

Tahap Observasi

Tahap ini, pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan ludo diamati dan dinilai oleh observer, sesuai dengan format yang telah disiapkan. Hasil penilaian observasi aktivitas peneliti dan peserta didik disajikan pada Tabel 5 dan Tabel 6 (dimodifikasi dari Rauzana, 2021).

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Peneliti

No	Aspek yang Diamati	Ketercapain (dalam persentase)	
		Pra Siklus	Siklus I
1	Kegiatan Pendahuluan	75,00	83,33

2	Kegiatan Inti	68,75	81,25
3	Kegiatan Penutup	66,67	75,00
Rata-rata		70,14 %	79,86 %

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

No	Aspek yang Diamati	Ketercapain (dalam persentase)	
		Pra Siklus	Siklus I
1	Kegiatan Pendahuluan	66,67	83,33
2	Kegiatan Inti	56,25	87,50
3	Kegiatan Penutup	58,33	75,00
Rata-rata		60,41 %	81,93 %

Tahap Refleksi

Refleksi dilaksanakan setelah tindakan dan observasi dilakukan.

Tahap ini, peneliti melakukan evaluasi dan analisis terhadap tindakan yang telah dilakukan untuk mengukur keberhasilan penggunaan media permainan ludo dan menganalisis hasil *post test* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media tersebut dalam pembelajaran. Data yang diperoleh menunjukkan nilai rata-rata 82 dengan persentase ketuntasan yakni 100%, yang ditunjukkan pada Gambar 2. Sedang berdasarkan hasil observasi peneliti dan peserta didik selama pembelajaran, diperoleh ketercapaian 79,86% untuk aktivitas peneliti dan 81,93% untuk peserta didik. Hasil yang diperoleh tersebut menunjukkan penggunaan media permainan ludo dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX Paket B. Indikator keberhasilan pembelajaran ini telah dicapai yaitu tercapainya KKM hasil belajar peserta didik yaitu 70 sehingga penelitian tindakan kelas ini hanya berlangsung satu siklus.

Gambar 2. Diagram Nilai Pemahaman dan Persentase Ketuntasan Peserta Didik

Berdasarkan data hasil penelitian tindakan kelas di atas,

dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang menggunakan metode konvensional, ternyata penggunaan media pembelajaran ludo dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX Paket B.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam satu siklus, diperoleh bahwa aktivitas peneliti dan peserta didik mengalami peningkatan dari pra siklus ke siklus I. Aktivitas peneliti dari 70,14% menjadi 79,86% serta aktivitas peserta didik dari 60,41% pada kegiatan pra siklus menjadi 81,93%. Hasil dari pra siklus menunjukkan nilai rata-rata pemahaman peserta didik sebesar 57,8, setelah dilakukan tindakan siklus I menggunakan media permainan ludo, mengalami peningkatan menjadi 82,0 dengan ketuntasan peserta didik 100%. Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar PKn peserta didik kelas IX Paket B dengan menggunakan media permainan ludo.

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasya, V. E., Ristiyani, Fajrie, N. (2021). Permainan Ludo Sebagai Upaya Meningkatkan kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 9-14. DOI: <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5018>
- Anggraeni, N. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Ludo Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa (Studi Eksperimen di Kelas VII SMP Negeri 1 Lemahabang Cirebon). *PEDIAMATIKA: Journal of Mathematical Science and Mathematics Education*, 1(1), 165-178. URL: <http://syekhnujati.ac.id/jurnal/index.php/pmat>
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2), 468-470. URL: <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1758>
- Daswati, Y. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IX.4 SMPN 10 Palembang Melalui Penerapan Value Clarification Technique dalam Pembelajaran PKn. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 2(2), 109-118. DOI: <https://doi.org/10.36706/jbti.v2i2.4580>
- Duarmas, Y. E., Batkunde, Y., Bacori, Z. (2022). Penggunaan Media Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 4(1), 1-10. DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jm.v4i1.3236>
- G. A. R. dan Adinata T. P. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Pkn Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Peserta didik Kelas VII di SMP Negeri 3 Negara. *Jurnal Cendekia*, 1(1), 44-58. <http://jurnal.icjambi.id/index.php/jbic>
- Kesuma, M. D. H. (2013). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa SMP

Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division dengan Metode Ekperimen. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(2), 1-8.
DOI:
<https://doi.org/10.22611/jpf.v2i2.3472>

Belajar Siswa Kelas II MIS Lamgugob. (Skripsi).
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh.

Maria, S. Saputri, D. F., Sukadi, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Minat Belajar Fsiika Peserta Didik di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sains dan Aplikasinya (JPSA)*, 4(1), 30-35.
<https://ikippgriptk.ac.id/index.php/JPSA/index>

Maulid. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Melalui Metode Guided Discovery Learning. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 27(2), 114-127. DOI:
<https://dx.doi.org/10.30587/didaktika.v27i2.2259>

Rauzana, N. (2021). *Penggunaan Media Permainan Ludo Smart Pada Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil*