

Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi dalam Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Gondang

Nurna Listya Purnamasari^{a*}, Ida Rahmawati^b

^a Dosen/Universitas Bhinneka PGRI, Indonesia

^b Mahasiswa/Universitas Bhinneka PGRI, Indonesia

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received : 08-06-2025

Revised : 28-06-2025

Accepted : 05-07-2025

Keywords: Education Games, Interactive Learning, Learning Media, PPKn

Kata Kunci: Game Edukasi, Media Pembelajaran, Pembelajaran Interaktif, PPKn

Corresponding Author:

Nurnalistya@gmail.com*

DOI: <https://doi.org/10.62335>

ABSTRACT

This study aims to explore the implementation of educational gamebased learning media in the subject of Pancasila and Civic Education (PPKn) at SMP Negeri 1 Gondang. The research is motivated by the low learning interest among students toward PPKn, which is often perceived as unengaging and overly theoretical, as well as the limited use of interactive learning media in schools. Educational games such as Wordwall and Canva were selected as alternative tools to create a more dynamic and enjoyable learning experience. This research employed a qualitative approach with a descriptive design. Data collection techniques included direct observation, in-depth interviews, and documentation studies. The research subjects were a PPKn teacher and ten students from class VIII A. The findings indicate that the use of educational games positively contributes to increasing students' interest in learning, facilitating better understanding of the subject matter, and encouraging active participation in the learning process. Teachers also found the media beneficial, as it allowed for more varied and engaging content delivery. However, the implementation still faces challenges such as limited access to technological devices and uneven internet connectivity. Therefore, support from the school is needed in terms of infrastructure provision and teacher training to optimize the use of digital media in the learning process.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis game edukatif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMP Negeri 1 Gondang. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PPKn yang dinilai kurang menarik karena cenderung teoritis, serta minimnya

penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran. Media game edukatif seperti Wordwall dan Canva dipilih sebagai solusi alternatif guna menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi langsung, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini meliputi guru PPKn dan sepuluh siswa kelas VIII A. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan game edukasi berkontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar siswa, membantu dalam memahami materi pelajaran, serta mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Guru pun merasakan manfaat karena penyampaian materi menjadi lebih variatif dan menarik. Meski demikian, pelaksanaan pembelajaran berbasis digital ini masih menghadapi tantangan seperti keterbatasan perangkat teknologi dan jaringan internet yang belum merata. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari pihak sekolah dalam penyediaan infrastruktur serta pelatihan bagi guru guna memaksimalkan penggunaan media digital dalam pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam mencetak generasi yang unggul baik dari sisi intelektual maupun karakter. Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada terciptanya lingkungan belajar yang nyaman dan tersedianya fasilitas penunjang yang memadai. SMP Negeri 1 Gondang, yang berada di lingkungan hijau dan asri, memanfaatkan suasana alami dengan pepohonan rindang dan taman yang tertata rapi sebagai bentuk dukungan terhadap gerakan pelestarian lingkungan dan pembangunan berkelanjutan. Sebagai sekolah yang mengusung prinsip Adiwiyata, sekolah ini aktif melaksanakan program 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) melalui berbagai kegiatan seperti kerja bakti, pemilahan sampah, hingga penghijauan area sekolah.

Namun demikian, di tengah lingkungan fisik yang mendukung, sekolah ini masih menghadapi keterbatasan dalam hal pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Salah satu kendalanya adalah jumlah proyektor yang masih terbatas, sehingga tidak semua kelas dapat mengakses media digital secara maksimal. Selain itu, kebijakan yang membatasi penggunaan ponsel siswa, yang hanya diperbolehkan dalam kondisi tertentu dan di bawah pengawasan guru, turut menjadi kendala dalam implementasi pembelajaran daring yang interaktif. Untuk menjawab tantangan ini, diperlukan pendekatan inovatif, seperti pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi, yang dinilai mampu mendukung pemahaman materi, khususnya pada mata pelajaran PPKn. Media pembelajaran kreatif yang tetap sesuai dengan kebijakan sekolah ini diharapkan dapat menjadikan proses belajar mengajar lebih dinamis dan meningkatkan kualitas pendidikan

di SMP Negeri 1 Gondang.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran tertentu, termasuk PPKn, masih tergolong rendah. Hal ini kerap disebabkan oleh metode pembelajaran yang terlalu monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga mereka cepat kehilangan minat dan kesulitan memahami materi. Kurangnya variasi media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital juga memperparah situasi ini.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Misalnya, Nurhikmah (2024) menemukan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran matematika di tingkat SMP mampu meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Temuan serupa diungkapkan oleh Windawati & Koeswanti (2021) yang menyatakan bahwa game edukatif membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan cara yang lebih menyenangkan. Dalam ranah pendidikan PPKn, Rini (2023) menegaskan bahwa pendekatan gamifikasi efektif dalam menyampaikan nilai-nilai Pancasila, pemahaman tentang kewarganegaraan, serta hak asasi manusia secara lebih kontekstual dan interaktif.

Baik dari sisi teori maupun temuan di lapangan, semuanya mendukung perlunya pengembangan game edukasi di SMP Negeri 1 Gondang. Media ini tidak hanya ditujukan untuk mengatasi kejenuhan siswa, melainkan juga untuk membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak melalui pengalaman belajar yang praktis dan menyenangkan. Dengan mengoptimalkan perangkat yang tersedia seperti penggunaan proyektor secara bergantian game edukatif ini dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam pembelajaran PPKn. Oleh karena itu, fokus utama dalam penelitian ini adalah merancang dan mengevaluasi media game edukatif untuk mata pelajaran PPKn. Tujuannya adalah untuk meningkatkan minat, pemahaman, serta keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan alternatif solusi yang inovatif bagi guru dalam proses pembelajaran, serta menjadi kontribusi nyata dalam pemanfaatan teknologi pendidikan di tingkat sekolah menengah pertama.

Media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai penghubung antara guru dan siswa dalam proses penyampaian materi ajar. Fungsinya tidak sekadar menjadi alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk memperjelas informasi sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Seiring dengan kemajuan teknologi, bentuk media pembelajaran telah berkembang secara signifikan dari media tradisional seperti papan tulis dan buku teks, hingga media digital yang lebih interaktif seperti video pembelajaran, aplikasi edukatif, dan permainan pendidikan (Ramdani, 2018). Penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan karakter siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, menarik minat, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan

bermakna.

Salah satu inovasi media yang kini semakin mendapat perhatian adalah game edukatif. Jenis permainan ini dirancang khusus untuk menyampaikan materi pendidikan melalui pengalaman bermain yang menghibur. Tidak seperti permainan biasa, game edukasi menggabungkan unsur hiburan dengan nilai-nilai pembelajaran, menjadikannya metode yang lebih menarik bagi siswa (Najuah, 2022). Dengan game edukatif, siswa diajak untuk aktif terlibat dalam proses belajar, yang tidak hanya menghindarkan mereka dari rasa bosan, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kritis, kreativitas, keterampilan memecahkan masalah, hingga kemampuan mengambil keputusan. Lebih dari itu, pendekatan ini mendorong siswa menjadi peserta aktif, bukan sekadar penerima informasi secara pasif (Umi Mayalatul Akhadiyah et al., 2024). Penerapan game edukasi dalam kegiatan belajar mengajar menjadi solusi inovatif untuk menjawab kebutuhan pembelajaran di era digital saat ini. Pendekatan ini diyakini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi perkembangan siswa baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan rancangan deskriptif sebagai strategi utama untuk mengeksplorasi penerapan media pembelajaran berbasis game edukatif dalam mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Gondang. Pemilihan pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang komprehensif dan mendalam mengenai dinamika yang terjadi di lapangan, sebagaimana adanya, tanpa intervensi dari peneliti (Sugiyono, 2019). Melalui pendekatan ini, peneliti dapat mengkaji proses secara natural menggunakan teknik pengumpulan data seperti pengamatan langsung, wawancara, serta studi dokumentasi. Langkah awal dalam pelaksanaan penelitian dimulai dari perumusan fokus dan tujuan, disertai peninjauan literatur sebagai dasar konseptual. Setelah itu, dilakukan penentuan lokasi penelitian dan subjek yang relevan dengan konteks studi. Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan terhadap kegiatan belajar mengajar, wawancara mendalam dengan guru mata pelajaran PPKn dan siswa, serta pengumpulan dokumen seperti RPP, materi ajar, dan hasil belajar siswa yang berkaitan dengan penggunaan game edukatif.

Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model interaktif dari Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahap utama: reduksi data untuk menyaring informasi yang relevan, penyajian data dalam bentuk naratif atau visual, serta penarikan kesimpulan dan proses verifikasi. Untuk menjamin kualitas dan keabsahan data yang diperoleh, peneliti menerapkan triangulasi, baik dari sisi sumber data, teknik pengumpulan, maupun waktu pelaksanaan. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah guru PPKn serta 10 orang siswa kelas VIII A yang secara langsung terlibat dalam pembelajaran menggunakan

media game edukatif. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Gondang, yang berada di wilayah Kabupaten Tulungagung, Provinsi Jawa Timur, dan berlangsung selama bulan Maret hingga April 2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini mengkaji penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Gondang. Fokus kajian meliputi tingkat efektivitas penggunaan media tersebut, partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran, serta berbagai hambatan yang muncul dalam pemanfaatannya. Data diperoleh melalui wawancara mendalam dengan guru serta siswa dari kelas VIII A. Selanjutnya, data tersebut dianalisis menggunakan indikator dan sub-indikator yang telah dirancang sebelumnya untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif mengenai implementasi media pembelajaran ini. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Tabel 1. Daftar Informan

No	Nama	Status
1	Ibu S.H	Guru PPKn Kelas VIII A
2	A.A.S	Siswa Kelas VIII A
3	A.K.W	Siswa Kelas VIII A
4	B.Q.C	Siswa Kelas VIII A
5	D.Y.S	Siswa Kelas VIII A
6	E.F.A.S	Siswa Kelas VIII A
7	I.M.S	Siswa Kelas VIII A
8	M.A.O	Siswa Kelas VIII A
9	N.F.P.A	Siswa Kelas VIII A
10	N.F.N	Siswa Kelas VIII A
11	Z.V.K	Siswa Kelas VIII A

Implementasi Game Edukasi *Wordwall* dan *Canva* pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Gondang

Game edukasi *Wordwall* dan *Canva* telah digunakan dalam pembelajaran PPKn sebagai media interaktif yang membantu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi.

Wordwall digunakan sebagai kuis interaktif, latihan soal dan permainan edukasi yang berbasis pilihan ganda, mencocokkan jawaban, teka-teki silang, dan anagram. Sedangkan *Canva* digunakan oleh guru untuk membuat infografis, presentasi interaktif dan bahan ajar visual yang menarik minat siswa.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa mengenai implementasi media pembelajaran berbasis game edukasi pada mata pelajaran PPKn kelas VIII A di SMP Negeri 1 Gondang dengan indikator pengalaman siswa menggunakan game edukasi adalah sebagai berikut:

- a) A.A.S, berpendapat saya merasa sangat senang karena ini pengalaman baru dalam belajar. Biasanya hanya mendengarkan ceramah dari guru, sekarang bisa lebih interaktif.
- b) K.W, berpendapat awalnya saya bingung menggunakannya, tetapi setelah dijelaskan oleh guru, ternyata sangat menyenangkan.
- c) Q.C, berpendapat saya penasaran dengan game edukasi ini, karena biasanya saya hanya bermain game diluar pelajaran, tetapi sekarang bisa digunakan untuk belajar.
- d) D.Y.S, berpendapat saya kurang tertarik awalnya, karena lebih nyaman belajar dengan cara membaca buku.
- e) E.F.A.S, berpendapat saya langsung suka karena belajar dengan game lebih seru dibandingkan metode biasa.
- f) I.M.S, berpendapat saya merasa ada tantangan baru dalam belajar. Tidak hanya membaca dan mencatat
- g) A.O, berpendapat saya merasa deg-degan karena takut tidak bisa mengikuti, tetapi setelah mencoba ternyata sangat mudah.
- h) N.F.P.A, berpendapat sangat menarik, saya lebih suka belajar dengan cara ini dibandingkan dengan metode ceramah.
- i) F.N, berpendapat saya agak kesulitan di awal karena belum terbiasa, tetapi lama kelamaan jadi lebih mudah.
- j) Z.V.K, berpendapat menurut saya, ini adalah cara belajar yang inovatif dan tidak membosankan.

Hal ini diperkuat wawancara dengan Ibu S.H, Ibu S berpendapat saya merencanakan penggunaan game edukasi dengan menyesuaikan materi PPKn yang cocok disajikan dalam bentuk permainan. Karena keterbatasan perangkat teknologi di sekolah, saya harus memilih waktu yang tepat untuk menggunakan game edukasi, biasanya pada

pembelajaran tertentu yang tidak membutuhkan proyektor. Saya tetap berusaha menggunakannya karena game edukasi sangatlah bermanfaat dalam memudahkan siswa memahami konsep PPKn dengan cara lebih menarik. Tujuan saya adalah membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan partisipasi siswa. Saya berharap game edukasi bisa membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Saya biasanya mengenalkan terlebih dahulu konsep atau aturan dalam game edukasi sebelum siswa mencobanya. Karena keterbatasan perangkat, saya menggunakan HP pribadi atau meminta siswa yang memiliki HP mengakses game secara bergantian. Setelah bermain, saya mengajak siswa berdiskusi mengenai materi yang telah dipelajari. Walaupun ada keterbatasan, saya tetap berusaha memanfaatkan game edukasi karena saya melihat bahwa metode ini lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan metode konvensional.

Berdasarkan wawancara dengan guru, implementasi game edukasi dalam pembelajaran PPKn dilakukan dengan perencanaan yang matang, meliputi pemilihan game yang sesuai dengan materi, integrasi dalam RPP, serta penyesuaian metode pembelajaran agar lebih interaktif. Guru menyatakan bahwa penggunaan game edukasi bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, terutama dalam memahami konsep-konsep PPKn yang dianggap abstrak oleh sebagian siswa.

Dalam praktiknya, guru menerapkan game edukasi secara bertahap, dimulai dengan pengenalan konsep, pendampingan saat bermain, hingga evaluasi hasil pembelajaran setelah menggunakan game. Guru juga mengamati bahwa siswa lebih aktif saat pembelajaran menggunakan game dibandingkan dengan metode konvensional seperti ceramah atau diskusi biasa.

Partisipasi dan Motivasi Siswa Kelas VIII A di SMP Negeri 1 Gondang

Hasil wawancara dengan beberapa siswa mengenai implementasi media pembelajaran berbasis game edukasi pada mata pelajaran PPKn kelas VIII A di SMP Negeri 1 Gondang dengan indikator partisipasi dan motivasi siswa adalah sebagai berikut:

- a) A.A.S, berpendapat saya jadi lebih semangat karena bisa belajar sambil bermain.
- b) K.W, berpendapat game edukasi membuat saya lebih fokus dan tidak cepat bosan.
- c) Q.C, berpendapat lebih menyenangkan dibandingkan hanya membaca buku atau mendengarkan ceramah.
- d) D.Y.S, berpendapat saya merasa lebih termotivasi karena ada tantangan dalam game yang membuat saya ingin terus menerus mencoba.
- e) E.F.A.S, berpendapat saya merasa lebih aktif dalam belajar karena harus langsung menjawab pertanyaan dalam game.

- f) I.M.S, berpendapat syaa suka karena bisa belajar tanpa terbebani dengan hafalan yang panjang.
- g) A.O, berpendapat saya lebih suka belajar dengan game karena lagsug bisa melihat jawaban benar atau salah.
- h) N.F.P.A, berpendapat sangat efektif karena memberikan pengalaman belajar yang tidak monoton.
- i) F.N, berpendapat kurang efektif bagi saya, karena saya lebih mudah memahami materi dengan membaca dan mencatat daripada bermain game.
- j) Z.V.K, berpendapat saya merasa game edukasi ini tidak terlalu membantu jika tidak ada bimbingan tambahan dari guru.

Hal ini diperkuat wawancara dengan Ibu S.H guru kelas VIII A di SMP Negeri 1 Gondang, berpendapat bahwa siswa terlihat sangat antusias dan penasaran. Mereka merasa pembelajaran lebih menyenangkan daripada metode ceramah biasa. Siswa yang biasanya kurang aktif dalam diskusi mulai menunjukkan minatnya ketika menggunakan game edukasi. Siswa lebih aktif berdiskusi dan menyelesaikan tantangan dalam game. Walaupun ada keterbatasan perangkat, mereka bersemangat belajar bersama dan saling membantu dalam mengakses ame. Saya juga melihat bahwa game edukasi membuat siswa lebih berani mencoba dan tidak takut untuk melakukan kesalahan dalam belajar.

Sebelumnya beberapa siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, tetapi setelah menggunakan game edukasi mereka lebih terlibat dan tidak segan bertanya ketika mengalami kesulitan dalam permainan. Ini menunjukkan bahwa game edukasi tidak hanya menarik perhatian tetapi juga mendorong mereka lebih aktif untuk belajar.

Kesimpulan berdasarkan wawancara dengan 10 siswa kelas VIII A, mayoritas siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan game edukasi lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Delapan dari sepuluh siswa menyatakan setuju bahwa game edukasi membuat mereka lebih termotivasi dan aktif dalam belajar. Mereka merasa lebih fokus, lebih mudah memahami materi, serta lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

Akan tetapi, 2 siswa mengungkapkan kurang setuju dengan alasan bahwa mereka lebih nyaman belajar dengan metode diskusi langsung atau membaca buku karena merasa game terkadang lebih berfokus pada hiburan dibandingkan pemahaman mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa mendapatkan manfaat dari game edukasi, ada pula siswa yang memiliki preferensi belajar yang berbeda.

Pemahaman Siswa terhadap Materi PPKn

Hasil wawancara dengan beberapa siswa mengenai implementasi media pembelajaran berbasis game edukasi pada mata pelajaran PPKn kelas VIII A di SMP

Negeri 1 Gondang dengan indikator partisipasi dan motivasi siswa adalah sebagai berikut.

- a) A.A.S, berpendapat game edukasi membantu memahami materi PPKn, karena ada contoh soal yang bisa langsung saya praktikkan dalam game.
- b) K.W, berpendapat game ini membantu saya memahami materi lebih cepat dibandingkan hanya membaca buku.
- c) Q.C, berpendapat saya lebih mudah mengingat materi karena game memberikan tantangan yang membuat saya berpikir lebih mendalam.
- d) D.Y.S, berpendapat sangat membantu, terutama dalam memahami konsep-konsep yang sulit.
- e) E.F.A.S, berpendapat saya merasa pemahaman saya meningkat karena belajar lebih interaktif.
- f) I.M.S, berpendapat saya jadi lebih tertarik untuk mengulang kembali materi yang telah dipelajari melalui game.
- g) A.O, berpendapat saya lebih suka belajar dengan game karena langsung bisa melihat hasil jawaban yang benar atau salah.
- h) N.F.P.A, berpendapat sangat efektif karena memberikan pengalaman belajar yang tidak monoton.
- i) F.N, berpendapat kurang efektif bagi saya, karena saya lebih mudah memahami materi dengan membaca dan mencatat daripada bermain game.
- j) Z.V.K, berpendapat saya merasa game edukasi ini tidak terlalu membantu jika tidak ada bimbingan tambahan dari guru.

Hal ini diperkuat wawancara dengan Ibu S.H wali kelas VIII A di SMP Negeri 1 Gondang, berpendapat bahwa game edukasi cukup membantu memahami konsep-konsep yang membutuhkan pemahaman lebih dalam. Game edukasi membuat siswa lebih mudah mengingat materi karena mereka tidak hanya membaca atau mendengar, tetapi juga mengalami konsep tersebut dalam permainan. Untuk materi yang bersifat hafalan, game edukasi cukup efektif. Untuk diskusi mendalam, metode lain seperti tanya jawab dan studi kasus masih perlu dilakukan. Secara keseluruhan saya melihat bahwa game edukasi sangatlah bermanfaat karena membantu siswa belajar dengan lebih santai dan tidak merasa tertekan.

Saya melihat keberhasilannya dari peningkatan partisipasi siswa dan pemahaman mereka yang lebih baik terhadap materi. Walaupun ada keterbatasan perangkat, saya berusaha memanfaatkan yang ada semaksimal mungkin. Saya juga melihat bahwa siswa lebih menikmati pembelajaran, yang membuat mereka lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Mayoritas siswa menyatakan bahwa game edukasi sangat membantu dalam

memahami materi PPKn. Mereka merasa bahwa konsep yang sebelumnya sulit dipahami menjadi lebih mudah karena dalam game terdapat ilustrasi, simulasi, serta latihan interaktif. Selain itu, game memungkinkan siswa untuk mencoba dan mengulang materi secara langsung, sehingga mereka dapat mengingat dan memahami materi dengan lebih baik.

Ada pula siswa yang merasa bahwa game edukasi tidak selalu efektif. Beberapa siswa menyebutkan bahwa mereka tetap membutuhkan bimbingan guru untuk menjelaskan materi secara lebih mendalam, karena game hanya memberikan pemahaman dasar dan tidak selalu mencakup semua aspek yang dibutuhkan dalam pembelajaran PPKn.

Kendala dalam Penggunaan Game Edukasi

Hasil wawancara dengan beberapa siswa mengenai implementasi media pembelajaran berbasis game edukasi pada mata pelajaran PPKn kelas VIII A di SMP Negeri 1 Gondang dengan indikator kendala dalam penggunaan game edukasi adalah sebagai berikut.

- a) A.A.S, berpendapat kadang jaringan internet tidak stabil sehingga permainan terhenti.
- b) K.W, berpendapat tidak semua siswa memiliki HP yang mendukung untuk bermain game edukasi.
- c) Q.C, berpendapat saya merasa sedikit kesulitan memahami instruksi dalam game karena tampilannya cukup rumit.
- d) D.Y.S, berpendapat saya lebih nyaman menggunakan kertas dan pena dibandingkan dengan layar digital.
- e) E.F.A.S, berpendapat saya mengalami kendala karena terkadang game terlalu banyak fitur yang membuat saya bingung.
- f) I.M.S, berpendapat ada beberapa soal dalam game yang jawabannya kurang jelas, sehingga perlu bimbingan guru.
- g) A.O, berpendapat waktu bermain game di kelas sering terbatas, sehingga belum sempat menyelesaikan semua tantangan dalam game.
- h) N.F.P.A, berpendapat kadang ada gangguan teknis seperti aplikasi yang error atau tidak bisa diakses.
- i) F.N, berpendapat saya lebih suka metode diskusi langsung dibandingkan menggunakan game.
- j) Z.V.K, berpendapat saya mengalami kesulitan dalam mengikuti game jika tidak ada penjelasan terlebih dahulu.

Hal ini diperkuat wawancara dengan Ibu S.H wali kelas VIII A di SMP Negeri 1

Gondang, berpendapat bahwa kendala utama adalah keterbatasan perangkat teknologi. Di sekolah ini, jumlah proyektor sangat terbatas, sehingga saya hanya bisa menggunakan HP untuk beberapa sesi pembelajaran tertentu. Selain itu, tidak semua siswa memiliki HP dengan akses internet yang baik. Saya tetap berusaha mencari solusi karena saya melihat bahwa game edukasi memberikan manfaat besar dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini juga menemukan beberapa kendala yang dihadapi dalam penerapannya. Guru menyatakan bahwa fasilitas teknologi di sekolah masih terbatas, seperti kurangnya proyektor dan akses perangkat yang memadai. Beberapa siswa juga mengalami kesulitan dalam mengakses game karena tidak semua memiliki smartphone yang mendukung atau koneksi internet yang stabil.

Pembahasan

Berdasarkan temuan penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan game edukasi dalam pembelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Gondang memberikan pengaruh positif terhadap tingkat keterlibatan serta pemahaman siswa.

1. Implementasi Game Edukasi dalam Pembelajaran PPKn

Data penelitian mengungkapkan bahwa guru telah menerapkan game edukasi dalam proses pembelajaran PPKn dengan langkah perencanaan yang cermat. Langkah tersebut meliputi pemilihan game yang sesuai dengan materi, perancangan strategi pembelajaran yang tepat, serta pelaksanaan evaluasi terhadap hasil belajar siswa. Pendekatan ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2017) yang menekankan pentingnya perencanaan yang matang dalam penggunaan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif.

Penelitian ini juga menegaskan bahwa game edukasi mampu meningkatkan interaktivitas di dalam kelas. Guru melaporkan bahwa siswa menunjukkan partisipasi yang lebih aktif dalam diskusi dan keterlibatan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Hal ini mendukung temuan Putri (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif mampu mendorong keterlibatan siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Namun demikian, guru menyadari bahwa tidak semua materi PPKn dapat disampaikan secara optimal hanya melalui game edukasi. Materi yang memerlukan pemahaman konsep yang lebih mendalam tetap membutuhkan penjelasan tambahan dari guru. Oleh karena itu, penggunaan game edukasi perlu dipadukan dengan metode pembelajaran lain agar hasil pembelajaran menjadi lebih efektif.

2. Partisipasi dan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran

Hasil wawancara menunjukkan bahwa mayoritas siswa lebih bersemangat dan aktif ketika pembelajaran menggunakan game edukasi. Hal ini dikarenakan game menyediakan tantangan dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, berbeda

dengan metode ceramah atau diskusi biasa. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya oleh (Safira, 2024) yang menyatakan bahwa game dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena melibatkan aspek kompetitif, eksploratif, dan interaktif.

Ada juga beberapa siswa yang kurang setuju dengan penggunaan game edukasi, dengan alasan bahwa mereka lebih nyaman belajar menggunakan metode tradisional seperti membaca buku atau diskusi langsung. Hal ini menunjukkan bahwa preferensi belajar siswa berbeda-beda, sebagaimana dijelaskan oleh Hatim & Suryani (2024), yang menyatakan bahwa setiap siswa memiliki cara belajar yang berbeda, baik itu visual, auditori, membaca/menulis, atau kinestetik. Oleh karena itu, dalam penerapan game edukasi, guru harus tetap memperhatikan perbedaan gaya belajar siswa agar tidak ada yang merasa tertinggal dalam pembelajaran.

3. Efektivitas Game Edukasi dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa

Berdasarkan hasil wawancara, mayoritas siswa menyatakan bahwa penggunaan game edukasi sangat membantu dalam memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep PPKn. Siswa merasa bahwa unsur visual dan simulasi yang terdapat dalam game membuat materi menjadi lebih mudah dicerna dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional seperti membaca buku atau mendengarkan penjelasan langsung. Temuan ini mendukung hasil penelitian yang menyebutkan bahwa kombinasi antara teks, gambar, dan interaktivitas dalam media pembelajaran dapat meningkatkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Meski begitu, beberapa siswa juga mengakui bahwa mereka masih memerlukan pendampingan dari guru agar dapat memahami materi secara lebih mendalam. Hal ini mengindikasikan bahwa game edukasi tidak cukup jika digunakan secara tunggal sebagai metode pembelajaran, melainkan harus dipadukan dengan metode lain yang lebih holistik agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

SIMPULAN, KETERBATASAN DAN SARAN

Hasil penelitian terkait pemanfaatan game edukasi Wordwall dan Canva dalam pembelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Gondang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi memberikan pengaruh positif terhadap motivasi, partisipasi, serta pemahaman siswa selama proses belajar. Sebagian besar siswa mengaku merasa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran karena pengalaman belajar yang disuguhkan melalui game edukasi terasa lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Selain itu, penyajian materi PPKn secara visual dan menarik melalui game edukasi memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Ada beberapa kendala dalam implementasi game edukasi, salah satunya adalah keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah, seperti kurangnya proyektor dan koneksi

internet yang stabil. Hal ini menyebabkan beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengakses game secara optimal. Guru telah berupaya mengatasi kendala ini dengan menggunakan metode alternatif, seperti menampilkan materi dari Canva melalui perangkat pribadi atau mencetak bahan ajar sebagai pengganti game digital. Selain itu, terdapat juga beberapa siswa yang kurang setuju dengan penggunaan game edukasi karena mereka lebih nyaman dengan metode pembelajaran tradisional, seperti membaca buku dan mencatat. Namun, secara keseluruhan, penggunaan game edukasi Wordwall dan Canva tetap menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Gondang.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, ada beberapa saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan game edukasi dalam pembelajaran PPKn.

Pertama, sekolah diharapkan dapat meningkatkan fasilitas teknologi, seperti menyediakan lebih banyak perangkat proyektor dan memastikan koneksi internet yang lebih stabil. Jika memungkinkan, sekolah dapat bekerja sama dengan pihak luar atau memanfaatkan dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) untuk pengadaan sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Kedua, guru perlu mengembangkan metode pembelajaran dengan menggabungkan game edukasi dan metode konvensional agar semua siswa dapat menyesuaikan dengan gaya belajar mereka masing-masing. Selain itu, pelatihan bagi guru dalam penggunaan game edukasi berbasis Wordwall dan Canva juga penting agar media pembelajaran yang digunakan lebih bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Ketiga, perlu adanya pendampingan lebih lanjut bagi siswa dalam penggunaan game edukasi. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengakses atau memahami cara kerja game, sehingga diperlukan bimbingan tambahan agar mereka dapat memperoleh manfaat yang sama dengan siswa lainnya. Guru juga bisa memberikan panduan singkat sebelum pembelajaran dimulai agar siswa tidak mengalami kendala teknis saat menggunakan game edukasi. Keempat, evaluasi berkala terhadap efektivitas game edukasi perlu dilakukan. Guru dapat meminta umpan balik dari siswa mengenai kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran ini serta mencari solusi untuk mengatasi kendala yang muncul. Jika memungkinkan, implementasi game edukasi lebih lanjut dapat dilakukan dengan menambahkan variasi jenis permainan yang lebih menarik, menantang, dan sesuai dengan kompetensi dasar dalam pembelajaran PPKn.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang penting untuk diperhatikan sebagai bahan evaluasi dan referensi bagi penelitian berikutnya. Pertama, penelitian hanya dilaksanakan di SMP Negeri 1 Gondang sehingga hasil yang diperoleh belum tentu

dapat diterapkan secara luas pada sekolah lain yang mungkin memiliki perbedaan dalam hal fasilitas, karakteristik siswa, maupun pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Kedua, keterbatasan waktu dalam pengumpulan data menyebabkan peneliti hanya dapat melakukan observasi dan wawancara selama beberapa sesi pembelajaran saja. Kondisi ini berpotensi membatasi kedalaman analisis terhadap efek jangka panjang dari penggunaan game edukasi dalam pembelajaran PPKn. Ketiga, kendala fasilitas teknologi yang ada di sekolah turut menjadi hambatan, baik bagi siswa maupun guru. Beberapa siswa menghadapi kesulitan dalam mengakses game edukasi secara optimal karena keterbatasan perangkat digital dan kestabilan koneksi internet yang kurang memadai. Akibatnya, pengalaman belajar menggunakan media game edukasi tidak dapat dirasakan secara merata oleh seluruh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hatim, M., & Suryani, I. (2024). *GAYA BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI 218/IX TALANG DUKU* (Vol. 6, Issue 2). <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/pgsd/login>
- Mansur, H., & Hadi Utama, A. (2024). *Potensi Pemanfaatan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital*. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Najuah. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*.
- Nurhikmah. (2024). Literature Review: Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Issue 4).
- Putri, A. E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 533–540. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30523>
- Ramdani. (2018). *Model Pembelajaran Kontekstual berbasis Kearifan Lokal sebagai Penguatan Pendidikan Karakter*. <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jupiiis>
- Rini. (2023). *PENGARUH MEDIA QUIZIZZ PAPER MODE TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI PENERAPAN SIKAP PANCASILA KELAS IV UPT SD NEGERI 220 GRESIK*.
- Safira, S. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO BERBASIS GENIALLY PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI NEGARA-NEGARA ASEAN KELAS VI SEKOLAH DASAR*.
- Umi Mayalatul Akhadiyah, Shiva Tya Alviani, Kamelia Wahyu Ningsih, & Nofan Zulfahmi. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Labirin dalam Melatih Keterampilan Problem Solving Siswa SD. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(1), 191–198.

<https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i1.3578>

Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>