

## Penerapan *Problem Based Learning* (PBL) dalam Peningkatan Keaktifan dan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 2 Batu

Fahdian Rahmandani<sup>1\*</sup>, Mohamad Rifqi Hamzah<sup>2</sup>, Trisakti Handayani<sup>3</sup>, Synaroch Fatimah<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia  
<sup>4</sup> SMAN 2 Kota Batu, Indonesia

\*Corresponding Author: [fahdianrahmandani@umm.ac.id](mailto:fahdianrahmandani@umm.ac.id)

Dikirim: 18-08-2024; Direvisi: 26-08-2024; Diterima: 29-08-2024

**Abstrak:** Peningkatan keaktifan dan motivasi belajar berasal dari temuan permasalahan yang menunjukkan sebagian peserta didik kurang konsentrasi pada saat proses pembelajaran di kelas, ada pula yang bermain *game* atau mengerjakan tugas di luar pelajaran Pancasila. Selain itu, kurangnya partisipasi dan cenderung pasif dalam mengajukan solusi terhadap permasalahan yang sedang didiskusikan. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui tingkat keaktifan dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model PBL. Jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas XI-3 SMAN 2 Batu dengan subjek 36 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan angket. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi motivasi belajar dan keaktifan, lembar angket motivasi belajar dan lembar keterlaksanaan pembelajaran. Analisis data pada penelitian menggunakan angket, studi dokumentasi, wawancara. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model PBL siklus 1 sebesar 83% dan siklus 2 mencapai 91%. Observasi keaktifan siklus 1 sebesar 72% ke siklus 2 sebesar 81%. Observasi motivasi belajar siklus 1 sebesar 71% ke siklus 2 sebesar 79%. Sedangkan temuan angket motivasi belajar siswa mengalami perubahan dari 71% pada siklus 1 menjadi 78% pada siklus 2 sehingga hal ini menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik dan motivasi belajar peserta didik lebih baik paradigma model pembelajaran PBL dipadukan dengan pembelajaran berbasis permainan.

**Kata Kunci:** *Problem Based Learning* (PBL); Keaktifan Siswa; Motivasi Belajar

**Abstract:** This increase in learning activity and motivation came from the findings of problems which showed that some students lacked concentration during the learning process in class, some were playing games or doing assignments outside of Pancasila lessons. Apart from that, there is a lack of participation and tends to be passive in proposing solutions to the problems discussed. The aim of the research is to determine the level of student activity and learning motivation in Pancasila Education subjects using the PBL model. The type of research used was Classroom Action Research (PTK) in class XI-3 SMAN 2 Batu with 36 students as subjects. The data collection method uses observation sheets and questionnaires. The instruments used were motivation and learning activity observation sheets, learning motivation questionnaire sheets and learning implementation sheets. Data analysis in research uses questionnaires, documentation studies, interviews. The research results showed that the implementation of the PBL model in cycle 1 was 83% and cycle 2 reached 91%. Activity observations in cycle 1 were 72% to cycle 2 were 81%. Observations of learning motivation in cycle 1 were 71% to cycle 2 were 79%. Meanwhile, the findings of the student learning motivation questionnaire changed from 71% in cycle 1 to 78% in cycle 2, so this shows that student activity and student learning motivation are better in the PBL learning model paradigm combined with game-based learning.

**Keywords:** Problem Based Learning (PBL); Student Activity; Learning Motivation

## PENDAHULUAN

Ilmu pendidikan berfungsi sebagai perantara dalam pembangunan masyarakat, memberikan landasan individu, sosial, dan fundamental bagi administrasi pendidikan. Pendidikan adalah sebuah usaha sadar yang dilakukan secara sistematis untuk membangun lingkungan belajar yang efektif yang dapat membantu peserta didik untuk mencapai potensi diri masing-masing (Sebayang & Rajagukguk, 2019). Pendidikan sistematis bertujuan untuk mengembangkan masyarakat dengan tingkat pendidikan rata-rata yang tinggi. Adanya tuntutan dalam perkembangan pendidikan dimaksud agar pendidikan lebih baik dari sebelumnya dan teratur guna mengembangkan potensi manusia. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan untuk mendidik siswa menjadi individu yang jujur, dapat dipercaya, berkomitmen dan terbuka (Kemendikbudristek, 2023). Pendidikan Pancasila berupaya untuk meningkatkan pengetahuan individu tentang perlunya melindungi negaranya, serta kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan terlibat secara efektif dalam lingkungan sekitar (Karyono, 2023). Mata pelajaran pendidikan Pancasila pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) dimaksudkan untuk membentuk karakter dan dapat memiliki nilai-nilai luhur Pancasila untuk pedoman hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Nilai-nilai yang terkandung yaitu ketuhanan, kemanusiaan, persatuan dan keadilan.

Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, seorang guru merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Nugraha, 2022). Namun sering ditemukan dalam proses pembelajaran di satuan pendidikan yang dilakukan oleh guru masih ada yang menggunakan ceramah yang artinya guru menjadi subjek pembelajaran, peserta didik sedikit diberikan kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan belajar kelompok dan mengamati topik yang diajarkan sehingga menyebabkan kesulitan dalam mengontrol pemahaman pembelajaran yang diperoleh peserta didik (Waldohuakbar, 2024). Selain itu, peserta didik kesulitan konsep abstrak dan kompleks yang disajikan dalam topik ini. Materi mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kalangan peserta didik menganggap cenderung sangat mudah hal ini mempengaruhi sikap peserta didik yang menganggap remeh dan kurang bersemangat ketika mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila (Nurokhmah, 2020).

Model pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran dan mendorong partisipasi siswa (Yunitasari, 2021). Model Problem Based Learning PBL salah satu dari beberapa metode pembelajaran yang menggunakan permasalahan dunia nyata. Pengalaman dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran merupakan sarana penting dalam sistem pendidikan karena pembelajaran lebih dari sekedar teori tetapi kemampuan untuk menerapkan teori pada permasalahan dunia nyata untuk membangun kognitif dan interpretasi sehingga meningkatkan daya berpikir kritis dan kreatif peserta didik (Rahmadani, 2019). PBL merupakan pembelajaran kolaboratif dimana siswa diharapkan dapat meningkatkan pengetahuannya sendiri sambil berinteraksi dengan teman sejawatnya dalam diskusi kelompok. PBL dapat memacu siswa untuk menganalisis dan memecahkan permasalahan sendiri dalam dunia nyata yang dapat mendorong untuk berpikir secara



kritis. PBL tidak hanya meningkatkan pemahaman mata pelajaran, tetapi juga adanya peningkatan minat dan keaktifan dalam proses pembelajaran berlangsung (Halawa, 2024).

Peningkatan keaktifan dan motivasi belajar merupakan urgensi sangat penting dalam meningkatkan mutu kualitas pembelajaran. Keberhasilan peserta didik dalam menangkap serta memahami materi yang disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran merupakan salah satu indikator dalam keberhasilan pendidikan (Halawa, 2024). Keaktifan mengacu pada tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan motivasi merujuk pada dorongan internal yang mendorong individu untuk belajar dan mencapai tujuan. Siswa yang sangat aktif dan bersemangat cenderung mengikuti kelas dengan antusias, menyerap materi dengan lebih mudah, dan berusaha mencapai termotivasi untuk meraih prestasi. Faktor yang mempengaruhi proses kegiatan pembelajaran antara lain guru, siswa, metode pembelajaran, dan fasilitas penunjang yang memegang peranan dalam menentukan kesuksesan pembelajaran, sehingga dapat mempengaruhi keaktifan dan motivasi belajar siswa (Wibowo, 2016).

Hasil observasi, wawancara serta diskusi bersama salah satu guru Pendidikan Pancasila terkait informasi motivasi dan keaktifan di kelas XI-3 pada saat belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila di peroleh informasi bahwasannya motivasi belajar dan keaktifan peserta didik kelas XI-3 masih di kategorikan rendah. Pengetahuan tersebut didukung oleh data observasi yang menunjukkan bahwa sebagian peserta didik kurang konsentrasi pada saat proses pembelajaran di kelas seperti ketika guru memberikan pertanyaan berbasis masalah kepada peserta didik, hanya sedikit yang menjawab, ada pula yang diam atau melakukan aktivitas di luar pembelajaran seperti bermain *game* di ponsel atau mengerjakan tugas di luar pelajaran Pancasila. Selain itu, masih terlihat kurangnya partisipasi, kontribusi dan siswa cenderung pasif dalam mengajukan solusi terhadap permasalahan yang sedang didiskusikan dalam jalannya diskusi kelompok.

Penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Roselina Marpaung (2021) yang berfokus pada peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa dengan model PBL yang menunjukkan peningkatan pembelajaran jarak jauh yaitu peningkatan hasil belajar sebesar 59,82% siklus I dan siklus II 82,35%, dan keaktifan siswa pada siklus I mencapai 61,74%, dan pada siklus II 69,91%. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Halawa (2024) menunjukkan model pembelajaran berbasis masalah, efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar. Penelitian menemukan bahwa penggunaan paradigma PBL bisa meningkatkan sebesar 10,54% dari motivasi belajar siswa dari siklus I terhadap siklus II, yang masing-masing mempunyai angka 79,92% dan 90,46% dan penelitian Indriyani (2024) menemukan bahwa nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 25 poin dari siklus 1 sebesar 70 ke siklus 2 sebesar 95.

Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui tingkat keaktifan dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model PBL. Berkaitan dengan latar belakang diatas, peneliti berfokus mengenai model pembelajaran berbasis masalah terhadap peningkatan motivasi belajar dan keaktifan siswa. Sehingga peneliti memiliki daya tarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai Upaya Peningkatan Keaktifan dan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 2 Batu”.



## KAJIAN TEORI

### *Problem Based Learning (PBL)*

*Problem Based Learning (PBL)* adalah model pembelajaran yang memfokuskan penyelesaian *problem* dan memicu interaksi aktif siswa (Darwati dan Purana, 2021). Sedangkan menurut Pratiwi (2022), mengartikan PBL sebagai pembelajaran yang mendorong siswa menyerap informasi dan membangun pengetahuan guna memecahkan masalah. Hal ini didukung oleh Ardianti dkk. (2021) yang menggambarkan model pembelajaran berbasis masalah dimana siswa menjelaskan permasalahan dunia nyata sepanjang proses pembelajaran dan menggunakannya sebagai stimulus untuk mendorong siswa belajar dan bekerja keras memecahkan suatu masalah. Tujuan pembelajaran berbasis masalah adalah untuk mempersiapkan peserta didik mampu menghadapi keadaan kehidupan nyata dan belajar untuk memecahkan sebuah permasalahan ketika kelak menjadi dewasa. Sintak dalam model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* yaitu mengorientasikan siswa pada masalah, mengorganisasikan kerja siswa, melakukan penyelidikan atau penelusuran, menyusun dan mempresentasikan pekerjaannya dan mengevaluasi dan merefleksikan proses dan hasil pemecahan masalah.

### **Keaktifan Peserta Didik**

Menurut Pramudya, Kristin, dan Anugraheni (2019), dikatakan aktif jika ikut serta dalam kegiatan pembelajaran, yaitu dengan mengintegrasikan siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan Nurhayati (2020) mengartikan keaktifan sebagai keadaan atau hal dimana siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajarannya. Hal ini didukung oleh Yunitasari (2021), yang menyatakan bahwa siswa dapat dikatakan aktif jika menunjukkan semangat dalam belajar, seperti mendengarkan argumen yang disampaikan, berdiskusi saling membantu, memecahkan permasalahan, keterlibatan dalam memperhatikan guru, tanggap akan situasi dengan menulis dan melaporkan, serta menyajikan laporan hasil. Indikator keaktifan belajar peserta didik menurut Rikawati (2020) meliputi antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, interaksi peserta didik dengan pendidik, kerjasama dalam suatu kelompok, keaktifan dalam proses pembelajaran dan partisipasi peserta didik dalam menyimpulkan pembahasan. Hal ini dapat disimpulkan keaktifan siswa dapat terjadi selama proses pembelajaran, dibuktikan dengan berbagai bentuk keaktifan siswa dalam pembelajaran, seperti berdiskusi, mendengarkan argumen, memecahkan masalah, berpartisipasi aktif dalam memperhatikan guru, menulis laporan, dan mampu menampilkan atau mempertimbangkan hasil belajar siswa.

### **Motivasi Belajar**

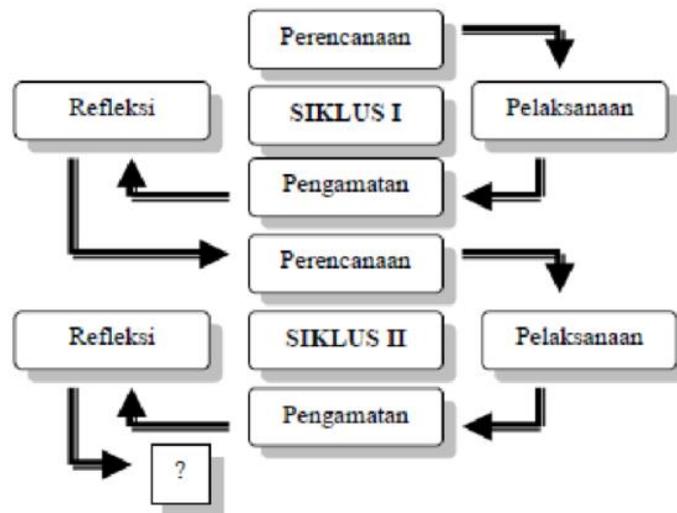
Menurut KBBI, motivasi adalah suatu keinginan dalam menggapai tujuan tertentu yang bermula dari dalam diri seseorang dan dapat berasal dari dalam atau luar diri. Motivasi diartikan sebagai pergeseran energi yang disadari atau tidak disadari dalam diri seseorang (Sihombing, 2021). Motivasi sangat penting dalam psikologi pendidikan dalam pembelajaran siswa (Hasanah dan Firmansyah, 2022). Selain itu, keberhasilan siswa juga merupakan bagian dari motivasi belajar yang dapat menumbuhkan berkembangnya semangat belajar dan perolehan ilmu dalam proses belajar mengajar (Anggraini et al., 2020). Indikator observasi motivasi belajar Haris (2024) meliputi ketekunan dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan



(tidak cepat putus asa), adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya hasrat keinginan untuk berhasil. Hal ini dapat disimpulkan motivasi merupakan faktor penentu prestasi siswa yang mana dapat mendorong motivasi belajar dan proses belajar, meningkatkan pengetahuan dan apresiasi siswa terhadap materi pelajaran.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas XI-3 SMAN 2 Batu sebanyak 36 peserta didik. PTK merupakan suatu metode refleksi yang dipimpin guru terhadap kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa di kelas (Johansz, 2024). Selain itu, berfokus pada satu kelas dan proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas itu.



**Gambar 1.** Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc. Taggart.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan. Desain penelitian ini mengikuti teori PTK Kemmis dan Mc Taggart yang menyatakan bahwa setiap siklus mempunyai empat tahapan kegiatan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Muhidin & Kudus, 2022). Instrumen yang diimplementasikan dalam penelitian diantaranya 1) Lembar observasi motivasi belajar yang berupa pengamatan terhadap tindakan siswa selama proses pembelajaran. Adapun indikator yang digunakan yaitu ketekunan dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, serta adanya hasrat keinginan untuk berhasil. 2) Lembar observasi keaktifan belajar meliputi pengamatan selama proses pembelajaran tentang aktivitas siswa. Adapun indikator yang digunakan yaitu antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, interaksi peserta didik dengan guru, kerja sama kelompok, keaktifan dalam kelompok serta partisipasi peserta didik dalam menyimpulkan hasil pembahasan. 3) Lembar angket motivasi belajar berisi belajar memuat serangkaian item yang harus direspon siswa tentang tindakannya selama mengikuti pembelajaran pendidikan Pancasila. 4) Lembar keterlaksanaan pembelajaran yang mana menunjukkan apakah setiap tahapan telah dilaksanakan dalam modul ajar yang dibuat oleh guru.

Menurut Sari (2021) motivasi belajar dikatakan berhasil jika rata-rata persentasenya mencapai kriteria keberhasilan  $\geq 75\%$ . Sedangkan menurut Sukirman & Solikin (2020) keaktifan belajar siswa dikatakan berhasil jika rata-rata persentasenya telah mencapai kriteria keberhasilan  $\geq 75\%$ . Apabila antara siklus 1 dan siklus 2 masih belum mencapai kriteria keberhasilan, maka siklus dilanjutkan serta dibandingkan hingga mencapai kriteria keberhasilan. Namun, jika sudah mencapai kriteria keberhasilan, maka siklus dapat dihentikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Deskripsi Siklus 1

Siklus 1 terdiri perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengumpulan data, dan refleksi. Tahap persiapan tindakan dari penyusunan modul pengajaran menggunakan berbasis TPACK melalui model pembelajaran berbasis masalah, dengan metode pembelajaran menggunakan scan barcode dan presentasi. Pada tahap ini, peserta didik mempelajari materi Ancaman, Tantangan, Hambatan, dan Gangguan (ATHG) integrasi nasional dengan menganalisis permasalahan menggunakan scan barcode selama 2 JP. Kegiatan pembelajaran dimulai dari kegiatan awal, inti dan penutup serta mengisi lembar angket motivasi belajar bagi peserta didik. Pada tahap pengambilan data berisi tentang observasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan sintak PBL, observasi keaktifan dan motivasi Siswa yang dilakukan oleh observer serta angket motivasi belajar Siswa di kelas XI-3. Berikut sajian diagram tahap pengambilan data pada Siklus 1:



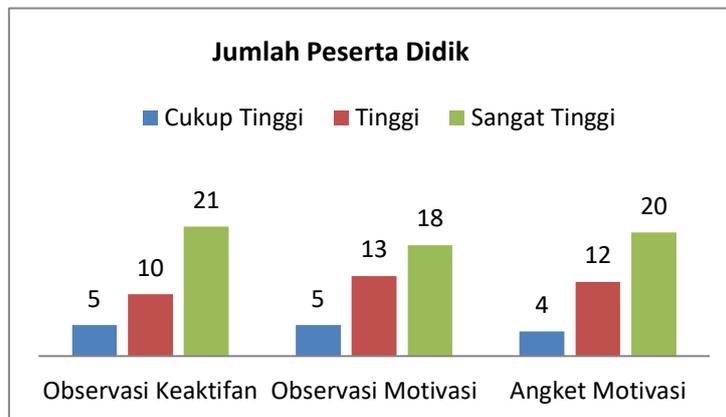
**Gambar 2.** Diagram Tahap Pengambilan Data Siklus 1.

Berdasarkan Gambar 2, hasil observasi keaktifan menunjukkan 13 siswa kategori cukup tinggi dan tinggi, 10 siswa kategori sangat tinggi, hal ini menunjukkan bahwa cukup aktif dalam proses pembelajaran. Sementara itu, observasi motivasi menunjukkan rata-rata 36 siswa mendapat nilai 12 cukup tinggi, 14 tinggi, dan 7 sangat tinggi. Hal ini terlihat dari jumlah siswa yang tidak berbeda nyata antara siswa yang sangat termotivasi dan siswa yang termotivasi. Hasil angket motivasi siswa cukup positif dalam proses pembelajaran, terbukti dengan jumlah siswa yang lebih termotivasi dibandingkan dengan jumlah siswa yang cukup termotivasi dalam satu kelas. Tahap keempat adalah tahap refleksi yang dilakukan pada akhir kegiatan pembelajaran dengan menganalisis data yang diperoleh pada

tahap sebelumnya dan mencatat beberapa kekurangan dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan sehingga dapat dijadikan sebagai landasan. untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

## 2. Deskripsi Siklus 2

Siklus 2 yang pertama adalah tahap perencanaan tindakan yang meliputi penyusunan modul pengajaran dengan pendekatan *Game Based Learning* (GBL) melalui paradigma pembelajaran berbasis masalah, termasuk metode pembelajaran seperti permainan, diskusi, dan presentasi. Pada tahap ini mahasiswa mempelajari materi Ancaman, Tantangan, Hambatan dan Gangguan (ATHG) di bidang Ipoleksosbudhankam dengan menggunakan permainan “*Game* lelang Pancasila”. Kegiatan belajar mengajar dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup serta mengisi lembar angket motivasi belajar bagi peserta didik. Selanjutnya tahap pengambilan data yang berisi tentang observasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan sintak PBL, observasi keaktifan dan motivasi peserta didik yang dilakukan oleh observer serta angket motivasi belajar peserta didik di kelas XI-3 SMA Negeri2 Batu. Berikut sajian diagram tahap pengambilan data pada Siklus 2:



**Gambar 3.** Diagram tahap pengambilan data pada Siklus 2.

Berdasarkan Gambar 3 dari aspek hasil observasi keaktifan peserta didik sangat aktif dalam proses pembelajaran dengan menunjukkan 21 peserta didik kategori sangat tinggi, 10 kategori tinggi dan 5 katogri cukup tinggi, hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang sangat aktif lebih banyak dibandingkan dengan jumlah peserta ddiik yang cukup aktif. Hasil observasi motivasi menunjukkan siswa sangat termotivasi dalam belajar, dibuktikan dengan 18 anak berkategori sangat tinggi, 13 anak berkategori tinggi, dan 5 anak berkategori cukup tinggi. Sedangkan respon siswa terhadap angket motivasi siswa sangat positif ditinjau dari motivasi mengikuti pembelajaran taitu kategori tinggi 20 orang, kategori tinggi sebanyak 12, dan cukup tinggi sebanyak 4 peserta didik.

## Pembahasan

Pada Siklus 1 menggunakan model pembelajaran PBL dengan penerapan QR *scan barcode* dimana keaktifan dan motivasi belajar peserta didik terlihat pada saat kelompok memindai *barcode* untuk mengakses informasi secara langsung dan cepat pada lembar kerja peserta didik yang berupa soal analisis sebuah permasalahan. Penelitian sebelumnya menemukan bahwa penggunaan media baca *exploding box barcode QR barcode* dapat meningkatkan gemar membaca. Teknologi *barcode QR*

memungkinkan siswa memahami materi bimbingan kelompok secara utuh dan membangun keterampilan berpikir kritis (HOTS) (Rini, 2020). Namun, saat proses pembelajaran peserta didik kurang tertantang dalam aktivitas pembelajaran menggunakan *qr scan barcode* dan cenderung kurang berinteraksi dalam proses pembelajaran. Adapun kendala yang ditemui pada siklus pertama tersebut menjadi catatan penting untuk dapat memperbaiki pembelajaran selanjutnya menjadi lebih baik lagi. Oleh karena itu, pada siklus 2 menggunakan metode *game* yaitu *game* lelang Pancasila.

**Tabel 1.** Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik

Siklus	Hasil Observasi Keaktifan Belajar Peserta Didik	Peningkatan
Siklus 1	72%	9%
Siklus 2	81%	

Pada tabel 1 diatas menunjukkan keaktifan belajar peserta didik pada siklus 1 memperoleh skor 72% dengan kategori tinggi. Meskipun skor yang diperoleh masuk dalam kategori tinggi, namun belum memuaskan dan belum memenuhi syarat keberhasilan yang telah ditentukan. Hasilnya, siklus 2 tuntas dengan skor kategori sangat tinggi sebesar 81%. Aspek yang diperhatikan pada siklus 2 meningkat jika dibandingkan dengan siklus 1 antara lain antusias siswa dalam belajar, interaksi dengan guru, kerjasama kelompok, keaktifan kelompok, dan partisipasi dalam merangkum kesimpulan diskusi.

Berdasarkan hasil penelitian, antusias peserta didik ditunjukkan dalam kegiatan awal lelang yaitu dengan memberikan tawaran point yang dimiliki untuk mendapatkan nilai tertinggi dalam menjawab soal yang diberikan. Apabila jawabannya salah maka nilainya akan berkurang sesuai nilai yang digunakan untuk lelang. Interaksi yang terjalin antara guru dan peserta didik lainnya juga semakin aktif. Hal ini ditunjukkan dari komunikasi antara peserta didik dengan guru dalam menyamakan persepsi mengenai soal, begitu juga antar peserta didik yang juga saling berkomunikasi untuk menjawab soal yang diberikan oleh guru. Peserta didik dalam menjawab soal dituntut untuk bekerjasama dalam menyusun jawaban. Sehingga semua peserta didik dituntut untuk berpartisipasi menyusun jawabannya. Hal ini sesuai dengan kriteria tujuan keberhasilan aktivitas siswa. Berdasarkan observasi pada siklus 2, siswa terlihat lebih terlibat dalam pembelajaran Pancasila di kelas dengan peningkatan sebesar 9%. Kegiatan ini siswa berlomba-lomba menawar permainan lelang berupa soal analisis permasalahan dengan harga yang lebih besar.

**Tabel 2.** Hasil Observasi Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik.

Siklus	Hasil Observasi Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik	Peningkatan
Siklus 1	71%	8%
Siklus 2	79%	

Berdasarkan data observasi, motivasi belajar siswa pada Siklus 1 mencapai nilai yang tinggi sebesar 73%. Meskipun skornya berada pada kisaran tinggi, namun belum sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Hasilnya, siklus 2 terselesaikan dengan skor kategori baik (79%). Pada siklus 2, unsur-unsur yang diamati seperti kegigihan siswa dalam belajar, keuletan dalam menghadapi hambatan, dorongan dan kebutuhan belajar, serta dorongan untuk berhasil lebih tinggi dibandingkan pada siklus 1. Hal ini sesuai dengan kriteria keberhasilan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, pada siklus 2 siswa lebih bergairah untuk



mengikuti pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan game lelang sebagai media pembelajaran dengan peningkatan siklus sebesar 8%. Hal ini didukung oleh penelitian Novianti (2022) yang juga menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran PBL berbasis game mampu membuat motivasi belajar peserta didik meningkat.

**Tabel 3.** Hasil Angket Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik.

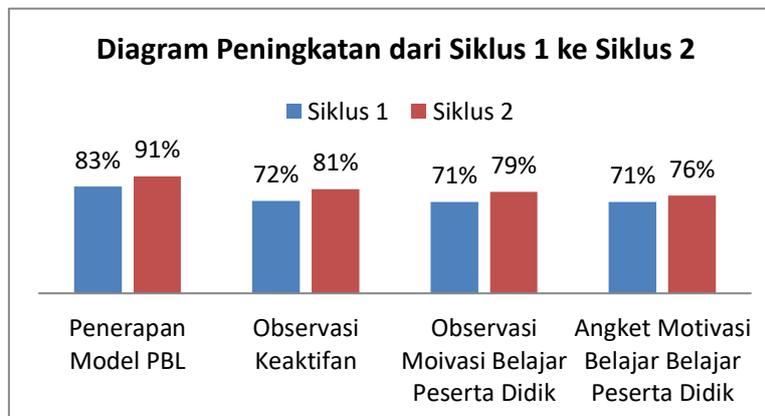
Siklus	Hasil Angket Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik	Peningkatan
Siklus 1	71%	7%
Siklus 2	78%	

Tabel di atas menampilkan hasil angket motivasi belajar siswa pada siklus 1 sebesar 71% dengan kategori tinggi. Meskipun skornya berada pada kisaran tinggi, namun belum sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Hasilnya, siklus 2 terselesaikan dengan skor kategori baik (78%). Hal ini sesuai dengan kriteria keberhasilan kegiatan pembelajaran dan peserta didik memberikan respon positif dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis game. Berdasarkan data pada siklus 2 pembelajaran PBL yang dilaksanakan dengan menggunakan pembelajaran berbasis permainan yaitu permainan lelang Pancasila menghasilkan peningkatan sebesar 7%. Hal ini sejalan Novita & Fatmi (2023) yang juga menunjukkan bahwa penerapan model PBL dengan pembelajaran berbasis game mendapatkan respon yang positif dari peserta didik. Berdasarkan dari hasil data yang diperoleh pada siklus 1 dan 2, tersaji dalam tabel rekapitulasi berikut:

**Tabel 4.** Rekapitulasi Peningkatan Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa dengan Menerapkan Model PBL

Aspek yang Dinilai	Rata-Rata Persentase Pencapaian		Peningkatan
	Siklus 1	Siklus 2	
Penerapan model PBL	83%	91%	8%
Observasi keaktifan	72%	81%	9%
Observasi motivasi belajar peserta didik	71%	79%	8%
Angket motivasi belajar peserta didik	71%	78%	7%

Hasil temuan pada siklus 1 dan 2 mengungkapkan bahwa memasukkan paradigma PBL ke dalam pembelajaran pendidikan Pancasila meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Pengaruh baik tersebut terlihat dari peningkatannya, seperti terlihat pada diagram di bawah ini:



**Gambar 4.** Diagram Peningkatan masing-masing Indikator dari Siklus 1 ke Siklus 2

Diagram di atas menunjukkan nilai persentase setiap indikator mengalami kenaikan. Dengan menggunakan model PBL terjadi peningkatan sebesar 8% dari siklus 1 (83%) ke siklus 2 yang mencapai 91%. Observasi terhadap keaktifan belajar siswa menunjukkan peningkatan 9% dari siklus 1 sebesar 72% menjadi siklus 2 sebesar 81% yang menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Observasi motivasi belajar siswa meningkat sebesar 8% antara siklus 1 dan 2, dari 71% menjadi 79%, hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih bersemangat. Berdasarkan angket motivasi belajar siswa meningkat sebesar 7% antara siklus satu dan dua, dari 71% menjadi 78%. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik dan motivasi belajar peserta didik lebih baik paradigma PBL dipadukan dengan pembelajaran berbasis permainan. PTK telah mencapai tahap kedua karena masing-masing indikator telah memenuhi kriteria yang dipersyaratkan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan pembahasan, penggunaan model pembelajaran PBL dengan pembelajaran berbasis permainan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar secara signifikan, dengan hasil penelitian bahwa penggunaan model PBL memberikan hasil yang baik, dengan peningkatan sebesar 8% dari siklus 1 sebesar 83% pada siklus 2 sebesar 91%. Observasi keaktifan belajar menunjukkan adanya peningkatan sebesar 9% dari 72% menjadi 81% antara siklus 1 dan 2. Motivasi belajar terlihat meningkat sebesar 8% antara siklus satu dan dua, dari 71% menjadi 79%. Berdasarkan temuan, angket motivasi belajar meningkat 7% antara siklus satu dan dua, dari 71% menjadi 78%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardianti, (2021). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*. Vol. 3 No. 1 Juni 2021. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction>. e-ISSN: 2685-7723
- Darwati, I. M., & Purana, I. M. (2021). Problem Based Learning (PBL): Suatu model pembelajaran untuk mengembangkan cara berpikir kritis peserta didik. *Widya Accarya*, 12(1), 61-69.
- Halawa, N. N. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VII SMP Negeri 1 Huruna. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 7011-7015.
- Hasanah, F. J., & Firmansyah, D.(2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Motivasi Belajar. *Jurnal Educatio*, 8(1), 247-255. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/1959>
- Indriyani, D. C. W., Sugiaryo, S., & Mustofa, M. (2024). Implementasi Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik di Kelas IV SDN Triyagan 01 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 15182-15191.



- Johansz, D., & Porsiana, M. K. (2024). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Dengan Menggunakan Model Reka Cerita Gambar Di Kelas V SD Negeri 2 TIAKUR. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 4608-4617.
- Karyono, K. (2023). Analisis Efektivitas Model Pembelajaran Index Card Match dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(7), 233–240. <https://doi.org/10.56393/decive.v3i7.2018>.
- Kemendikbudristek. (2023) Keputusan Kepala Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024. Jakarta.
- Novita, N., & Fatmi, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran PBL dengan Media PhET Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Journal on Education*, 5(3), 6092-6100.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3). doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>.
- Nugraha, S. E. (2022). Penerapan Metode Debat Dalam Mata Pelajaran PPKn Untuk Mengembangkan Partisipasi Belajar Peserta Didik. *Pijar : Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 57–64. Retrieved from <https://journal.actualinsight.com/index.php/pijar/article/view/1132>.
- Pratiwi, A., Triwahyuni, I., & Musaddat, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 3 Di SDN 1 Mataram. *Journal of Science Instruction and Technology*, 3(1), 17-23.
- Rahmadani. (2019). "Metode penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL)", *Lantanida Journal*, Vol.7, No.1, pp.1-100
- Rini, E. S. (2020). Pengembangan Ranah Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Menggunakan Exploding Box QR Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pemahaman Membaca Materi Bimbingan Konseling Kelompok Peserta Didik SMP Negeri 1 Madiun. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktik)*, 4(2), 36–40. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v4n2.p36-40>.
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40-48. doi:<https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>.
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593-5600.
- Sebayang, S., & Rajagukguk, T. (2019). Pengaruh Pendidikan, Pelatihan dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Guru di SD dan SMP Swasta Budi Murni 3 Medan. *Jurnal Ilmu Manajemen Methonomix*, 2(2), 105–114.
- Sihombing, S., Silalahi, H. R., Sitinjak, J. R., & Tambunan, H. (2021). Analisis minat dan motivasi belajar, pemahaman konsep dan kreativitas siswa terhadap



hasil belajar selama pembelajaran dalam jaringan. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 4(1), 41-55.

Sukirman, S., & Solikin, M. (2020). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 2(2), 49-60.

Tara Paratiwi (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research* Volume 7, Number 4, Tahun Terbit 2023, pp. 603-610 P-ISSN: 2580-4790 E-ISSN: 2549-3272 Open Access: <https://doi.org/10.23887/jear.v7i4.69971>

Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128-139.

Waldohuakbar, S., Zulhingga, Z., Napitupulu, P., & Harahap, B. (2024). Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di VIII MTS Nahdratul Ulama (NU) Batangtoru. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*, 2(2), 21-31

Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128-139.

Yunitasari, I., & Hardini, A. T. A. (2021). Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1700-1708.

