

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *IDEOLOGY QUEST* BERBASIS
GAMIFICATION TERHADAP PARTISIPASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI SMPN 2 BANJAR AGUNG**

(Skripsi)

**Oleh
Nurhaliza
2213032054**



**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2026**

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *IDEOLOGY QUEST* BERBASIS
GAMIFICATION TERHADAP *PARTISIPASI BELAJAR* SISWA
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI SMPN 2 BANJAR AGUNG**

**Oleh
NURHALIZA**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN
Pada**

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *IDEOLOGY QUEST* BERBASIS *GAMIFICATION* TERHADAP PARTISIPASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SMPN 2 BANJAR AGUNG

Oleh

Nurhaliza

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis *Gamification* terhadap Partisipasi belajar di SMP Negeri 2 Banjar Agung. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi-experiment*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Banjar Agung dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, angket dan wawancara . Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis statistik deskriptif, uji prasyarat analisis, uji hipotesis, Uji *Independent Sample t-test* serta uji *N-Gain Score*

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media pembelajaran *Ideology Quest* berbasis *Gamification* lebih efektif dibandingkan dengan media pembelajaran *non-gamified*. Hal ini diperkuat dengan hasil besaran *N-Gain Score* kelas eksperimen sebesar 74,97 dengan kategori baik, sedangkan kelas kontrol sebesar 43,88 dengan kategori cukup baik.

Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan Media Pembelajaran *Ideology Quest* Berbasis *Gamification* terhadap Partisipasi Belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Banjar Agung lebih efektif dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *Gamification*.

Kata Kunci: Gamifikasi, Media Pembelajaran, Partisipasi Belajar, Pendidikan Pancasila.

ABSTRACT

THE IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION-BASED IDEOLOGY QUEST LEARNING MEDIA TOWARDS STUDENTS' ACTIVE PARTICIPATION IN THE PANCASILA EDUCATION SUBJECT AT SMPN 2 BANJAR AGUNG

By

Nurhaliza

This study aims to determine the effectiveness of gamification-based learning media on learning participation at SMP Negeri 2 Banjar Agung. The research method used a quantitative approach with a quasi-experimental design. The subjects were eighth-grade students at SMP Negeri 2 Banjar Agung. Data collection techniques included observation, questionnaires, and interviews. Data analysis techniques included descriptive statistical analysis, prerequisite analysis, hypothesis testing, independent sample t-tests, and the N-Gain Score test. The results showed that the implementation of gamification-based Ideology Quest learning media was more effective than non-gamified learning media. This is supported by the N-Gain Score of 74.97 for the experimental class, categorized as good, while the control class scored 43.88, categorized as fair. Therefore, it can be concluded that the implementation of gamification-based Ideology Quest learning media on learning participation among eighth-grade students at SMP Negeri 2 Banjar Agung is more effective than the control class that did not use gamification-based learning media.

Keywords: Gamification, Learning Media, Learning Participation, Pancasila Education.

Judul Skripsi

: PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN
**IDEOLOGY QUEST BERBASIS
GAMIFICATION TERHADAP PARTISIPASI
BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI
SMPN 2 BANJAR AGUNG**

Nama Mahasiswa

: **Nurhaliza**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2213032054**

Program Studi

: **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Pembimbing I,

Drs. Berchah Pitoewas, M.H.
NIP 196112141993031001

Pembimbing II,

Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.
NIP 199309162019032021

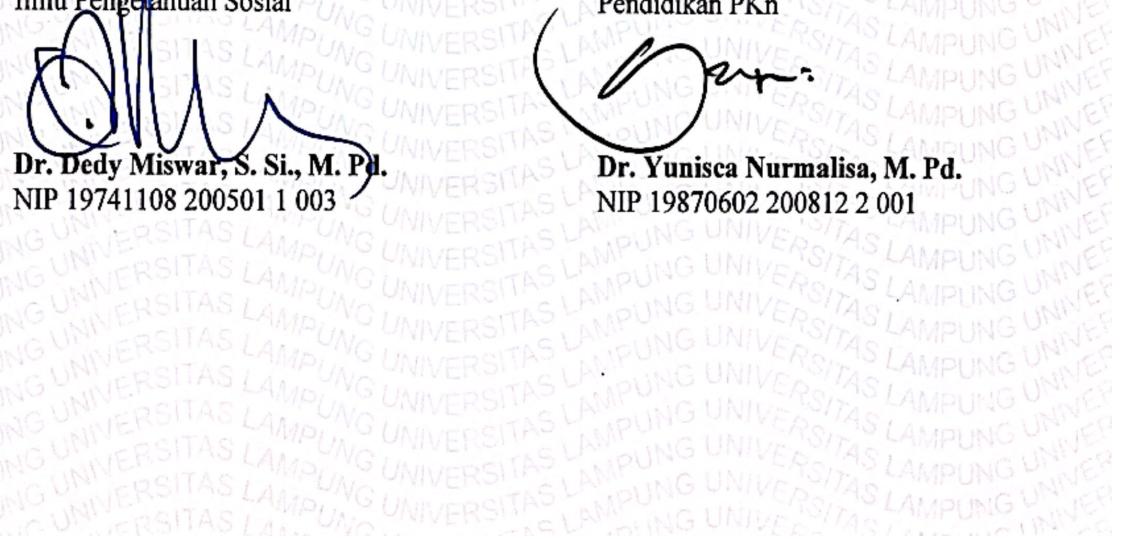
2. MENGETAHUI

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Dr. Dedy Miswar, S. Si., M. Pd.
NIP 19741108 200501 1 003

Koordinator Program Studi
Pendidikan PKn

Dr. Yunisca Nurmala, M. Pd.
NIP 19870602 200812 2 001

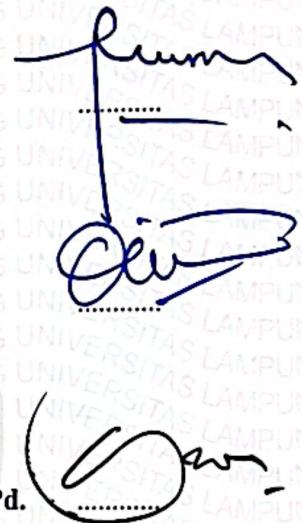


MENGESAHKAN

1. Tim Pengaji

Ketua

: Drs. Berchah Pitoewas, M.H.

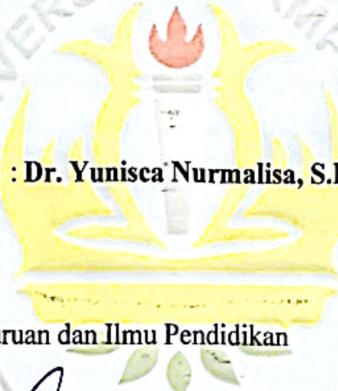


Sekretaris

: Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.

Pengaji

Bukan Pembimbing : Dr. Yunisca Nurmala, S.Pd., M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M. Pd.
NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 21 Januari 2026

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah:

Nama

: Nurhaliza

NPM

: 2213032054

Program Studi

: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jurusan

: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Alamat

: Kampung DWT JAYA, Kec. Banjar Agung, Kab. Tulang
Bawang

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Bandar Lampung, 21 Januari 2026



Nurhaliza
NPM 2213032054

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Nurhaliza, dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 05 Januari 2004. Penulis merupakan anak pertama dari 4 (empat) bersaudara, buah cinta kasih dari pasangan Bapak Syarwan Zainal Abidin dan Ibu Asri Ivo Handayani.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis antara lain:

1. Taman Kanak Kanak Negeri Pembina yang di selesaikan tahun 2010.
2. SDN 2 DWT JAYA yang diselesaikan pada tahun 2016.
3. SMPN 2 Banjar Agung yang diselesaikan pada tahun 2019.
4. MAN 1 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2022.

Pada tahun 2022 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur masuk Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama kuliah, penulis aktif menjadi anggota Forum Pendidikan Kewarganegaraan (FORDIKA) dan organisasi Pusat Informasi dan Konseling Remaja (PIK-R) Universitas Lampung.

Pada tahun 2024 penulis melaksanakan program Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dengan tujuan Solo-Jogyakarta-Jakarta. Kemudian pada tahun 2025 penulis mengikuti Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Purwajaya Kecamatan Banjar Margo Kabupaten Tulang Bawang dan melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 2 Banjar Margo.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Bismillahirrahmanirrahim.

Dengan mengucap puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kupersembahkan karya ini sebagai tanda cinta dan baktiku kepada :

“Kedua orang tuaku, Ayahanda Syarwan dan Mama Asri Ivo yang sangat aku sayangi dan aku cintai. Terima Kasih telah menjadi rumah ternyaman yang selalu menjadi alasan terbesarku untuk berjuang, selalu menyayangi tanpa tapi, mendoakan dengan setulus hati, serta selalu mengupayakan segalanya tanpa balas budi. Tentu diriku sangat bangga telah lahir dikeluarga dengan penuh kasih sayang dan cinta yang tulus. Aku pastikan semua usaha dan jerih payah kalian akan terbayarkan dengan toga dan gelar dibelakang namaku nanti.”

Serta

“Almamaterku tercinta Universitas Lampung”

MOTTO HIDUP

"Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

Dan hanya kepada Tuhan mu lah engkau berharap" (*Q.S Al-Insyirah,6-8*)

SANWACANA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran *Ideology Quest* Berbasis *Gamification* terhadap Partisipasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 2 Banjar Agung". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Terselesaikannya skripsi ini tentu tidak terlepas dari hambatan yang datang dari luar maupun dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, motivasi dan bantuan baik moral maupun spiritual serta arahan dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Bambang Riadi , S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan dan Umum Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi , S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S,Si., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Ibu Dr. Yunisca Nurmala, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan Universitas Lampung, dan Selaku Pembahas I. Terimakasih atas bimbingan, arahan, dukungan, ilmu, nasehat, serta waktu selama ini.

7. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H. selaku Pembimbing I. Terima kasih banyak karena telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, motivasi, saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini;
8. Ibu Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing Akademik (PA) dan Pembimbing II terima kasih banyak telah membimbing, memberikan motivasi, ilmu, meluangkan waktu dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini;
9. Ibu Nurhayati, S.Pd, M.Pd. selaku Pembahas II. Terima kasih banyak atas saran dan masukkannya serta motivasi dan semangat yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
10. Bapak, Ibu Dosen dan Staf program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih banyak atas ilmu yang telah diberikan, motivasi dan semangat serta bantuan yang juga selalu diberikan;
11. Ibu Yenny Sofyan, S.T, M.Pd selaku kepala SMP Negeri 2 Banjar Agung terimakasih banyak telah memberikan izin penelitian dan atas segala bantuan yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
12. Ibu Made Mariana, S.Pd selaku guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII, dan seluruh bapak, ibu guru serta staf tata usaha SMP Negeri 2 Banjar Agung yang telah memberikan bantuan, semangat, dan dukungan kepada penulis selama melaksanakan penelitian pada peserta didik di SMP Negeri 2 Banjar Agung;
13. Teristimewa untuk cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Syarwan dan pintu surgaku Mama Asri Ivo Handayani. Terima kasih untuk segala dukungan baik dalam bentuk moril maupun materil. Aku menapaki jalan Pendidikan bukan demi terlihat hebat di mata dunia, tapi demi sepasang jiwa yang ku sebut orang tua yang mencintaiku tanpa syarat sejak pertama nafas. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studi nya. Segala lelah akan ku tukar dengan senyum bangga di wajah mereka,

sebab tak ada balasan yang sepadan untuk cinta tulus yang tak pernah meminta kembali. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan nikmat sehat dan senantiasa menjaga kalian dalam rahmat, keimanan dan ketaqwaan;

14. Teruntuk ketiga adikku tersayang, Muhammad Rafiqi, Putri Zahrana dan Yusuf Al-Fahri yang selalu membuat penulis termotivasi untuk menjadi sosok kakak yang dapat memberikan pengaruh positif, baik dalam bidang akademik maupun non-akademik. Terimakasih atas semangat, keceriaan, sehingga menjadi penguat dalam menyelesaikan skripsi ini;
15. Terkhusus sahabat dan teman seperjuangan selama perkuliahan Qorry Aina, Deva Diani, dan Hafifa Ananda Fasya. Terimakasih atas segala bentuk dukungan, semangat, canda tawa, dan tangis air mata yang kita lalui bersama-sama dalam proses perjalanan penyusunan skripsi ini hingga dapat menempuh gelar sarjana;
16. Sahabat terbaikku dari bangku SMP, Clara Effani, yang tak kalah penting kehadirannya. Terimakasih telah mendengarkan keluh kesah penulis, memberikan perhatian, semangat, dan meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk berkontribusi dalam proses penelitian hingga skripsi ini selesai;
17. Teman-teman program studi PPKn angkatan 2022 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas kebersamaannya selama ini, terima kasih telah menemani penulis dalam keadaan suka maupun duka. Terima kasih untuk bantuan dalam segala hal selama perkuliahan dan ilmu serta pengalaman yang begitu banyak saya dapatkan.
18. Teruntuk kakak dan adik tingkat PPKn angkatan 2019, 2020, 2021, 2023, 2024 dan 2025 yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas doa, dukungan dan semangat yang diberikan dalam proses perkuliahan dan pengajaran skripsi ini.
19. Teman-teman seperjuangan KKN-PLP Desa Purwajaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang. Terima Kasih atas suka duka dan kebersamaannya selama 40 hari pada saat KKN dan PLP. Semoga tali silaturahmi kita semua terus terjaga dengan baik serta kalian semua selalu sehat dan dipermudah dalam menggapai cita-cita.

20. Serta semua pihak yang tidak penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga ketulusan bapak, ibu, serta rekan-rekan semua mendapatkan pahala dari Allah SWT.
21. Terakhir, untuk diri saya sendiri, Nurhaliza. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Dari proses penulisan skripsi ini, penulis belajar mengenal diri sendiri lewat tantangan-tantangan selama kuliah, dan bagaimana penulis bisa melewatkannya. Terimakasih telah berjuang, berusaha, dan bertahan menghadapi setiap proses hingga akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penyajiannya. Akhirnya penulis berharap semoga dengan kesederhanaannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 21 Januari 2026

**Penulis,
Nurhaliza
NPM. 2213032054**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran *Ideology Quest* berbasis *Gamification* terhadap Partisipasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 2 Banjar Agung”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Allah SWT juga selalu memberkahi langkah kita dan memberikan kesuksesan di masa mendatang serta semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 21 Januari 2026

Penulis,

Nurhaliza

NPM. 2213032054

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
SURAT PERNYATAAN	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO HIDUP	vi
SANWACANA.....	vii
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat Teoritis	7
2. Manfaat Praktis	8
1.7 Ruang Lingkup Penelitian.....	9
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Deskripsi Teori.....	10
A. Tinjauan Umum tentang Belajar	10
B. Tinjauan Umum tentang Teori Belajar	11
C. Tinjauan Umum tentang Media Pembelajaran <i>Gamification</i>	15
D. Tinjauan Umum tentang Partisipasi Belajar.....	26
E. Tinjauan Umum tentang Mata Pelajaran Pendidikan	31
2.2 Kajian Penelitian Pendahuluan	37
2.3 Kerangka Berpikir.....	39
2.4 Hipotesis	40
III. METODOLOGI PENELITIAN.....	42
3.1 Jenis Penelitian.....	42
3.2 Populasi dan Sampel	42
<i>Sumber : Absensi Peserta Didik Kelas VIII SMPN 2 Banjar Agung</i>	43
3.3 Variabel Penelitian	43
3.1. Variabel Bebas.....	44
3.2. Variabel Terikat	44
3.4 Definisi Konseptual dan Operasional	44
3.4.1. Definisi Konseptual.....	44
3.4.2. Definisi Operasional	45
3.5 Teknik Pengumpulan Data	46
3.6 Instrumen Penelitian	48
3.7 Desain Penelitian	50
3.8 Uji Instrumen	51
3.8.1. Uji Validitas.....	51

3.8.2. Uji Reliabilitas	52
3.9 Uji Prasyarat Analisis.....	57
3.9.1 Uji Normalitas.....	57
3.9.2 Uji Homogenitas	57
3.9.3. Uji Hipotesis	58
3.9.4 Uji N-Gain Score	58
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	60
4.2 Langkah-Langkah Penelitian	62
4.3 Deskripsi Data Penelitian.....	64
4.4 Uji Prasyarat Analisis.....	90
4.5 Uji Hipotesis	93
4.6 Pembahasan Hasil Penelitian	97
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	111
5.1 Kesimpulan	111
5.2 Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	113

DAFTAR TABEL

Table	Halaman
Tabel 2. 1 Kerangka Pikir.....	39
Tabel 3. 1 Populasi Penelitian	43
Tabel 3. 2 Sampel Penelitian	43
Tabel 3. 3 Kualifikasi Persentase Skor Observasi.....	49
Tabel 3. 4 Desain Penelitian.....	51
Tabel 3. 5 Indeks Koefisien Reliabilitas	53
Tabel 3. 6 Kategori Pengelompokan N-Gain	59
Tabel 4. 1 Keadaan Guru SMPN 2 Banjar Agung.....	51
Tabel 4. 2 Sarana Prasarana SMPN 2 Banjar Agung	51
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Angket Kelas Eksperimen.....	54
Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas Angket Kelas Eksperimen	55
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validitas Angket Kelas Kontrol	56
Tabel 4. 6 Hasil Uji Reliabilitas Angket Kelas Kontrol	56
Tabel 4. 7 Hasil Pra-Observasi pada Kelas Eksperimen.....	65
Tabel 4. 8 Hasil Pra-Observasi pada Kelas Kontrol.....	67
Tabel 4. 9 Hasil Pasca Observasi pada Kelas Eksperimen.....	68
Tabel 4. 10 Hasil Pasca Observasi pada Kelas Kontrol	70
Tabel 4. 11 Hasil Perbandingan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	71
Tabel 4. 12 Distribusi Frekuensi Hasil Pra Observasi Kelas Eksperimen	74
Tabel 4. 13 Hasil Analisis Pra Observasi Kelas Eksperimen	75
Tabel 4. 14 Distribusi Frekuensi Hasil Pasca Observasi Kelas Eksperimen.....	77
Tabel 4. 15 Hasil Pasca Observasi Kelas Eksperimen	78
Tabel 4. 16 Distribusi Frekuensi Hasil Angket Kelas Eksperimen	80
Tabel 4. 17 Hasil Angket Variabel X Kelas Eksperimen.....	81
Tabel 4. 18 Distribusi Frekuensi Pra Observasi Kelas Kontrol	82
Tabel 4. 19 Hasil Analisis Pra Observasi Kelas Kontrol.....	84
Tabel 4. 20 Distribusi Frekuensi Pasca Observasi Kelas Kontrol.....	85
Tabel 4. 21 Hasil Analisis Pasca Observasi Kelas Kontrol	87
Tabel 4. 22 Distribusi Frekuensi Hasil Angket Kelas Kontrol.....	88
Tabel 4. 23 Hasil Angket Media Pembelajaran Kelas Kontrol	90
Tabel 4. 24 Hasil Uji Coba Normalitas	91
Tabel 4. 25 Hasil Uji Homogenitas dengan Bantuan SPSS 25	92
Tabel 4. 26 Hasil Uji Independen Sample t-Test.....	94
Tabel 4. 27 Hasil Uji N-Gain Score	95
Tabel 4. 28 Hasil Perbandingan Uji N-Gain Score.....	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1.1 Proses Pembelajaran dengan Media Konvensional.....	3
Gambar 4. 1 Hasil Perbandingan Observasi Kelas Eksperimen dan Kontrol	72
Gambar 4. 2 Distribusi Frekuensi Pra Observasi Kelas Eksperimen	74
Gambar 4. 3 Distribusi Frekuensi Pasca Observasi Kelas Eksperimen	77
Gambar 4. 4 Distribusi Frekuensi Angket Kelas Eksperimen.....	80
Gambar 4. 5 Distribusi Frekuensi Pra Observasi Kelas Kontrol	83
Gambar 4. 6 Distribusi Frekuensi Pasca Observasi Kelas Kontrol.....	86
Gambar 4. 7 Distribusi Frekuensi Angket Kelas Kontrol.....	88
Gambar 4. 8 Nilai Hasil Uji N-Gain Score	96

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membentuk generasi yang cerdas secara intelektual, emosional, dan sosial. Proses pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana untuk membangun karakter, sikap, serta nilai-nilai kebangsaan peserta didik. Dalam era globalisasi yang dinamis, pendidikan memiliki tanggung jawab besar untuk menumbuhkan partisipasi belajar yang aktif serta rasa tanggung jawab siswa terhadap proses pembelajaran. Partisipasi belajar menjadi indikator penting keberhasilan pembelajaran karena menunjukkan keterlibatan siswa secara kognitif, afektif, dan psikomotor. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menjadi mata pelajaran strategis dalam membentuk peserta didik agar mampu berpikir kritis, berperilaku demokratis, dan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pembelajaran PPKn perlu dilakukan secara berkelanjutan melalui inovasi media dan metode pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik.

Perubahan karakteristik peserta didik abad ke-21 menuntut sistem pendidikan untuk bertransformasi ke arah pembelajaran yang lebih adaptif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Peserta didik saat ini merupakan generasi digital yang akrab dengan teknologi, visual interaktif, dan tantangan berbasis permainan. Di berbagai daerah di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah menengah pertama, masih ditemukan peserta didik yang mengalami kejemuhan terhadap model pembelajaran konvensional. Kondisi ini diperparah dengan rendahnya partisipasi belajar siswa akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan kebutuhan mereka. Pembelajaran PPKn yang masih

didominasi metode ceramah dan hafalan cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam konteks tersebut, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan suasana belajar yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa secara berkelanjutan.

Pembelajaran PPKn memiliki peran penting dalam menumbuhkan partisipasi belajar siswa sebagai dasar pembentukan sikap kritis dan tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat. Partisipasi belajar mencakup keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti bertanya, berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta menyelesaikan tugas dengan penuh tanggung jawab. Melalui partisipasi belajar yang optimal, siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai kewarganegaraan. Peserta didik perlu dibekali dengan pengalaman belajar yang memungkinkan mereka terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Kegagalan dalam menumbuhkan partisipasi belajar dapat berdampak pada rendahnya minat belajar, lemahnya pemahaman konsep, serta rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa. Oleh sebab itu, pembelajaran PPKn perlu dirancang agar mampu memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk terlibat aktif dalam setiap tahapan pembelajaran.

Data nasional menunjukkan bahwa minat dan partisipasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PPKn masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil survei Kemendikbudristek tahun 2023, sebagian besar siswa SMP menyatakan bahwa pembelajaran PPKn masih dianggap kurang menarik dan cenderung monoton. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu menjangkau kebutuhan belajar siswa. Selain itu, hasil Asesmen Nasional tahun 2024 menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran masih belum optimal, khususnya pada mata pelajaran yang bersifat teoritis. Rendahnya partisipasi belajar ini berpotensi memengaruhi hasil belajar dan sikap siswa terhadap mata pelajaran PPKn. Kondisi tersebut mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan pembelajaran PPKn yang lebih kontekstual, inovatif, dan berorientasi pada keterlibatan siswa.

Berdasarkan kondisi di lapangan, masih banyak ditemukan praktik pembelajaran yang belum sepenuhnya mendukung peningkatan partisipasi belajar siswa. Hasil evaluasi Dinas Pendidikan Provinsi Lampung tahun 2024 menunjukkan bahwa sebagian besar guru PPKn masih menerapkan metode ceramah sebagai pendekatan utama dalam pembelajaran. Guru berperan sebagai pusat informasi, sedangkan siswa cenderung pasif dalam menerima materi pembelajaran. Pola pembelajaran seperti ini membatasi ruang siswa untuk bereksplorasi dan berpendapat. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keaktifan siswa dalam diskusi kelas, minimnya interaksi antarsiswa, serta rendahnya tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi turut memperparah rendahnya partisipasi belajar siswa. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak agar pembelajaran PPKn tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna.



Gambar 1.1 Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 19 Mei 2025 di SMP Negeri 2 Banjar Agung menunjukkan adanya berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran PPKn kelas VIII. Peserta didik cenderung pasif dan kurang menunjukkan partisipasi belajar selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari rendahnya respons siswa saat guru mengajukan pertanyaan atau membuka diskusi. Suasana kelas terlihat monoton dengan interaksi yang terbatas, di mana hanya beberapa siswa yang aktif berpartisipasi, sementara sebagian besar siswa hanya mendengarkan. Pembelajaran masih bersifat teacher centered learning, sehingga siswa kurang diberi kesempatan untuk terlibat secara aktif. Selain itu, rendahnya tanggung

jawab siswa dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas tepat waktu juga menjadi indikator rendahnya partisipasi belajar yang perlu mendapat perhatian serius.

Kurangnya ruang bagi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, baik melalui diskusi, tanya jawab, maupun presentasi kelompok, menjadi salah satu penyebab utama rendahnya partisipasi belajar siswa. Siswa cenderung ragu dan kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat di depan kelas. Guru juga mengalami kesulitan dalam membangkitkan antusiasme siswa, khususnya pada materi PPKn yang berkaitan dengan isu-isu sosial dan politik. Proses pembelajaran lebih banyak berlangsung satu arah tanpa melibatkan pengalaman dan refleksi siswa terhadap kehidupan sehari-hari. Akibatnya, siswa sulit mengaitkan materi pembelajaran dengan realitas sosial yang mereka hadapi. Kondisi ini bertentangan dengan tujuan pembelajaran PPKn yang seharusnya mendorong siswa untuk aktif, kritis, dan bertanggung jawab dalam proses belajar.

Penelitian sebelumnya oleh Fitriani (2022) menunjukkan bahwa penerapan *gamification* dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa. Penggunaan elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan terbukti dapat membuat siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. *Gamification* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas dan mencapai target tertentu dalam pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Temuan ini relevan dengan kondisi pembelajaran PPKn di SMPN 2 Banjar Agung yang masih cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa.

Penelitian lain oleh Ramadhan dan Putri (2023) membuktikan bahwa penggunaan pendekatan *gamification* dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan siswa dalam diskusi, keberanian menyampaikan pendapat, serta

keterlibatan dalam tugas dan proyek pembelajaran. *Gamification* mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Kompetisi yang sehat mendorong siswa untuk lebih aktif dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Dengan demikian, pendekatan ini dinilai efektif untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa, khususnya di tingkat sekolah menengah pertama.

Partisipasi belajar merupakan aspek penting dalam membentuk siswa yang aktif, kritis, dan bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran. Partisipasi belajar mencerminkan sejauh mana siswa terlibat secara mental dan emosional dalam kegiatan belajar. Rendahnya partisipasi belajar dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti rendahnya motivasi belajar, penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif, serta lingkungan belajar yang tidak mendukung keterlibatan aktif siswa. Ketika siswa tidak diberikan kesempatan untuk berpendapat, berdiskusi, dan terlibat secara aktif, maka mereka cenderung bersikap pasif dan kurang antusias. Kondisi ini dapat berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mengatasi hambatan tersebut dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan berkelanjutan.

Gamification merupakan salah satu strategi pembelajaran inovatif yang mampu mengubah pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan menantang. Pendekatan ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam pembelajaran tanpa menghilangkan tujuan akademik. *Gamification* dapat meningkatkan motivasi belajar, memberikan umpan balik secara langsung, serta mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Dalam konteks PPKn, *gamification* dapat digunakan untuk menyampaikan materi seperti nilai-nilai Pancasila, hak dan kewajiban warga negara, serta praktik demokrasi melalui aktivitas pembelajaran yang menyenangkan. Siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mengalaminya secara langsung melalui proses belajar yang interaktif. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga pelaku aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian Lestari (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *gamification* memiliki keterkaitan dengan meningkatnya keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan memiliki potensi untuk memengaruhi partisipasi belajar siswa, khususnya pada jenjang sekolah menengah pertama. Namun demikian, penerapan media pembelajaran berbasis *gamification* perlu dikaji lebih lanjut sesuai dengan karakteristik peserta didik, konteks sekolah, serta mata pelajaran yang diajarkan. Setiap satuan pendidikan memiliki kondisi dan permasalahan pembelajaran yang berbeda-beda, sehingga efektivitas suatu media pembelajaran tidak dapat digeneralisasikan begitu saja. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara khusus mengkaji **“Penerapan Media Pembelajaran Ideology Quest berbasis Gamification terhadap Partisipasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Di SMPN 2 Banjar Agung.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, terdapat permasalahan yang diidentifikasi sebagai berikut.

1. Peserta didik kelas VIII SMPN 2 Banjar Agung cenderung pasif dan tidak menunjukkan minat belajar saat pembelajaran berlangsung.
2. Pembelajaran masih bersifat *Teacher Center Learning*.
3. Rendahnya sikap tanggung jawab peserta didik terhadap tugas atau pekerjaan rumah yang diberikan oleh Guru.
4. Kurangnya ketersediaan ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi didalam kelas.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, untuk memperoleh fokus penelitian ini maka akan dibatasi pada **“Penerapan Media Pembelajaran Ideology Quest berbasis Gamification terhadap Partisipasi aktif Siswa dalam Mata Pelajaran PPKn di SMPN 2 Banjar Agung”**, dalam masalah ini peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada aspek Penerapan Media Pembelajaran *Ideology Quest* berbasis *Gamification* serta dampaknya terhadap Partisipasi aktif siswa.
2. Penerapan media pembelajaran interaktif yang digunakan pada penelitian ini adalah Media *Ideology Quest* berbasis *Gamification* dengan menerapkan elemen-elemen seperti *Poin*, *Level*, Tantangan, dan Sistem *Reward*.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Dampak dari Penerapan Media Pembelajaran *Ideology Quest* berbasis *Gamification* terhadap Partisipasi aktif Siswa dalam Mata Pelajaran PPKn di SMPN 2 Banjar Agung?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan adanya dampak dari “Penerapan Media Pembelajaran *Ideology Quest* Berbasis *Gamification* terhadap Partisipasi aktif Siswa dalam Mata Pelajaran PPKn di SMPN 2 Banjar Agung”.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori mengenai penggunaan media pembelajaran *Ideology Quest* berbasis *Gamification* dalam konteks pendidikan. Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya pemahaman tentang bagaimana *Gamification* mempengaruhi keterlibatan dan partisipasi belajar siswa khusus nya dalam mata pelajaran PPKn, serta dapat dijadikan landasan untuk penelitian lebih lanjut dalam bidang yang sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi pihak sekolah mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran *Ideology Quest* berbasis *Gamification* dalam meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa, khususnya dalam mata pelajaran PPKn. Sekolah dapat memanfaatkannya untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini memberikan panduan bagi pendidik dalam mengintegrasikan *Gamification* sebagai media pembelajaran di kelas. Dengan memahami pengaruh *Gamification* terhadap keterlibatan siswa, pendidik dapat merancang dan menerapkan metode pengajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung kepada siswa dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Penggunaan *Gamification* dapat membuat pembelajaran lebih menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, siswa dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi mereka dalam mata pelajaran PPKn.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan wawasan baru bagi peneliti dalam mengkaji pengaruh teknologi pendidikan terhadap perilaku siswa di sekolah. Peneliti juga dapat memperluas pengetahuan dan keterampilan dalam melakukan penelitian di bidang pendidikan, khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran yang berbasis pada *Gamification*.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang Lingkup Objek dalam Penelitian ini mencakup :

1. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, karena mengkaji Penerapan Media Pembelajaran *Ideology Quest* berbasis *Gamification* terhadap Partisipasi Belajar siswa pada Mata Pelajaran PPKn di SMPN 2 Banjar Agung.

2. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran *Ideology Quest* berbasis *Gamification* dan Partisipasi Belajar peserta didik.

3. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMPN 2 Banjar Agung.

4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Ruang lingkup tempat pada penelitian ini adalah SMPN 2 Banjar Agung yang berlokasi di Kampung Dwi Warga Tunggal Jaya, Kecamatan Banjar Agung, Kabupaten. Tulang Bawang, Provinsi Lampung.

5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dimulai sejak dikeluarkannya surat izin penelitian oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Uuniversitas Lampung pada 29 Agustus 2025 dengan nomor surat 366/UN26.13/PN.01.00/2025. Penelitian berlangsung dari tanggal 9 September 2025 sampai 7 Oktober 2025.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

Deskripsi teori merupakan uraian teori-teori yang menjelaskan terkait variabel yang akan diteliti. Dengan cara menjelaskan tiap poin dari variabel yang diteliti dengan pemberian definisi secara lengkap dari berbagai sumber referensi yang aktual sehingga dapat memperkuat penelitian.

A. Tinjauan Umum tentang Belajar

1. Pengertian Belajar

Rohmah (2021) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses aktif yang dilakukan secara sadar oleh peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Proses ini tidak hanya berfokus pada penerimaan informasi, tetapi melibatkan keterlibatan mental, kesiapan individu, motivasi internal, serta interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan sekitarnya.

Belajar menghasilkan perubahan yang relatif permanen dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor peserta didik, yang tercermin dari kemampuan mereka dalam memahami, mengolah, dan menerapkan informasi secara lebih efektif daripada sebelumnya. Dengan demikian, belajar merupakan suatu proses yang terintegrasi antara pengalaman, pengolahan informasi, serta transformasi perilaku yang tampak dalam peningkatan kompetensi peserta didik. Selanjutnya, Gagne (1985) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses di mana organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Gagne menekankan pada perubahan perilaku sebagai indikator bahwa proses belajar telah terjadi. Ia juga membedakan beberapa jenis hasil belajar, seperti informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan

motorik. Belajar dapat diartikan sebagai aktifitas mental atau (psikhis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek : kognitif, afektif dan psikomotor “Taxonomi Bloom”. Perubahan tersebut dapat berubah sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan atau peningkatan dari hasil belajar yang telah diperoleh sebelumnya. Belajar tidak hanya sekedar memetakan pengetahuan atau informasi yang disampaikan. Namun bagaimana melibatkan individu secara aktif membuat atau pun merevisi hasil belajar yang diterimanya menjadi suatu pengalaman dan skill yang bermanfaat bagi pribadinya. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang membantu individu belajar dan berinteraksi dengan sumber belajar dan lingkungan.

B. Tinjauan Umum tentang Teori Belajar

1. Pengertian Teori Belajar

Menurut Hamzah (2016) mendefinisikan teori belajar sebagai kumpulan prinsip dan hukum yang digunakan untuk menjelaskan proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman belajar. Dalam bukunya Teori Motivasi dan Pengukurannya, ia menjelaskan bahwa teori belajar sangat penting dalam merancang strategi pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk mencapai hasil yang optimal. Kemudian Muhibbin Syah (2015) menyatakan bahwa teori belajar adalah suatu sistem atau kerangka berpikir yang menjelaskan proses internal maupun eksternal yang terjadi pada seseorang dalam memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Ia juga menekankan pentingnya memahami perbedaan individual dalam proses belajar dan menyarankan penggunaan teori belajar untuk merancang metode pembelajaran yang adaptif. Untuk memahami proses belajar secara mendalam, para ahli telah mengembangkan berbagai teori yang menjelaskan bagaimana individu memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Teori-teori belajar ini berfungsi sebagai landasan dalam merancang proses pembelajaran yang efektif. Beberapa teori belajar utama yang berpengaruh dalam bidang pendidikan antara lain:

a. Teori Behavioristik

Teori behavioristik mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang dapat diamati sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respons. Teori ini menekankan pada aspek-aspek eksternal dari belajar, seperti penguatan (*reinforcement*), hukuman, dan pengulangan. Tokoh-tokoh utama dari pendekatan ini antara lain:

1. Ivan Pavlov (kondisioning klasik): Menunjukkan bahwa respons dapat dipelajari melalui asosiasi antara stimulus netral dan stimulus yang memiliki makna.
2. Edward Thorndike (hukum efek): Menyatakan bahwa respons yang diikuti oleh kepuasan cenderung akan diperkuat dan diulang.
3. B.F. Skinner (kondisioning operan): Mengembangkan konsep penguatan positif dan negatif untuk membentuk perilaku.

Pembelajaran menurut pendekatan behavioristik bersifat mekanistik dan dapat diprogram, karena perubahan perilaku dianggap sebagai indikator keberhasilan belajar. Strategi pengajaran berdasarkan teori ini banyak diterapkan dalam pengajaran drill, penguatan berulang, dan penggunaan reward.

b. Teori Kognitif

Teori kognitif menekankan bahwa belajar adalah proses internal yang melibatkan pemikiran, ingatan, perhatian, dan pemecahan masalah. Teori ini melihat individu sebagai makhluk aktif yang memproses informasi, membangun makna, dan mengorganisasikan pengalaman. Tokoh penting dalam teori ini adalah:

1. Jean Piaget: Mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak berlangsung dalam tahap-tahap tertentu (sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal), dan belajar terjadi seiring dengan perkembangan struktur mental individu.

2. Jerome Bruner: Mengembangkan teori pembelajaran penemuan (*discovery learning*), yaitu siswa belajar dengan menemukan sendiri informasi melalui eksplorasi dan pemecahan masalah.
3. David Ausubel: Memperkenalkan teori belajar bermakna (*meaningful learning*), di mana informasi baru dikaitkan dengan struktur pengetahuan yang sudah ada dalam pikiran siswa.

Teori kognitif menekankan pentingnya organisasi informasi, skemata, dan struktur pengetahuan dalam proses belajar. Dalam praktiknya, strategi pembelajaran kognitif mencakup penggunaan peta konsep, advance organizers, dan strategi metakognitif.

c. Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan kelanjutan dari pendekatan kognitif, dengan fokus pada peran aktif individu dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Dalam pandangan konstruktivis, pengetahuan tidak dipindahkan secara langsung dari guru ke siswa, tetapi dikonstruksi oleh siswa melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar. Teori konstruktivisme berpandangan bahwa peserta didik secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Pengetahuan tidak ditransfer begitu saja dari guru ke murid, tetapi dikonstruksi sendiri oleh peserta didik berdasarkan pemahamannya.

1. Lev Vygotsky: Mengemukakan bahwa pembelajaran dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya. Ia memperkenalkan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), yaitu jarak antara kemampuan aktual individu dengan potensi yang dapat dicapai dengan bantuan orang lain.
2. John Dewey: Menekankan pentingnya pengalaman langsung (*learning by doing*) dan refleksi dalam proses belajar. Implikasi dari teori konstruktivisme dalam pembelajaran adalah penggunaan metode seperti kerja kelompok, diskusi, simulasi,

studi kasus, dan proyek. Guru berperan sebagai fasilitator, bukan sebagai satu-satunya sumber informasi.

Penelitian ini menggunakan teori belajar konstruktivisme sebagai dasar dalam menganalisis efektivitas media pembelajaran berbasis *Gamification* terhadap peningkatan *Partisipasi belajar* peserta didik. Teori konstruktivisme menekankan bahwa belajar merupakan proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Pengetahuan tidak diperoleh secara pasif dari guru, melainkan dikonstruksi melalui proses berpikir, refleksi, dan pemecahan masalah yang kontekstual.

Menurut Piaget, peserta didik merupakan individu yang aktif membentuk pemahamannya sendiri melalui interaksi dengan objek dan lingkungannya. Dalam konteks pembelajaran, hal ini berarti peserta didik diberi ruang untuk mengeksplorasi, bertanya, dan membangun makna dari pengalaman belajar yang mereka alami. Vygotsky kemudian menambahkan bahwa interaksi sosial juga menjadi faktor penting dalam proses belajar. Ia memperkenalkan konsep Zone of Proximal Development (ZPD), yaitu jarak antara kemampuan yang dimiliki peserta didik secara mandiri dan kemampuan yang dapat dicapai melalui bantuan orang lain, seperti guru atau teman sebaya.

Media pembelajaran berbasis *Gamification* sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme karena mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Gamifikasi menyajikan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan yang memicu motivasi serta membuat peserta didik terdorong untuk terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran. Melalui gamifikasi, peserta didik dilatih untuk mengambil keputusan, menyelesaikan masalah, bekerja sama dalam kelompok, serta merefleksikan tindakan mereka.

Aktivitas-aktivitas ini merupakan komponen penting dalam penguatan *Partisipasi belajar* atau keterlibatan kewarganegaraan.

d. Teori Humanistik

Teori humanistik menekankan pada perkembangan potensi individu secara menyeluruh, baik secara kognitif, afektif, maupun emosional. Tujuan belajar menurut pendekatan ini adalah untuk membantu individu menjadi manusia seutuhnya. Tokoh utamanya adalah:

1. Carl Rogers: Mengemukakan bahwa belajar akan berlangsung secara optimal jika siswa merasa dihargai, aman, dan bebas dari ancaman.
2. Abraham Maslow: Mengembangkan hirarki kebutuhan yang menyatakan bahwa kebutuhan dasar (seperti rasa aman dan cinta) harus terpenuhi sebelum individu dapat belajar secara efektif.

C. Tinjauan Umum tentang Media Pembelajaran *Gamification*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Hasan et al. (2021), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru sebagai perantara atau alat bantu dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada peserta didik secara efektif dan efisien. Artinya, media bukan hanya alat bantu visual seperti gambar dan grafik, tetapi juga mencakup teknologi digital seperti video pembelajaran, animasi, bahkan aplikasi berbasis web dan mobile. Pujiono (2021) memperluas pengertian ini dengan menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai sumber daya dan alat yang digunakan guru untuk membantu siswa memahami dan berinteraksi dengan pelajaran, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan bermakna. Ini mencakup media cetak, elektronik, audio-visual, maupun media interaktif berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membantu menjelaskan konsep yang kompleks, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, media juga memainkan peran penting dalam membangun keterampilan literasi digital dan kolaborasi siswa.

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Untuk dapat disebut sebagai media pembelajaran, suatu alat atau sarana harus memiliki karakteristik tertentu. Ciri-ciri ini menunjukkan bahwa media tersebut dapat digunakan untuk menunjang kegiatan belajar-mengajar secara efektif. Menurut Tafonao (2018), ciri-ciri media pembelajaran meliputi:

1. Dapat Merangsang Indra Siswa

Media yang baik harus dapat merangsang indera siswa, seperti penglihatan, pendengaran, dan bahkan perabaan. Misalnya, video atau animasi dapat merangsang indera visual dan auditori siswa secara simultan, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman.

2. Menyajikan Informasi yang Relevan dengan Materi

Media pembelajaran harus memuat isi atau konten yang sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Penyajian informasi yang tidak relevan akan membuat siswa bingung dan mengganggu pencapaian tujuan pembelajaran.

3. Dapat Digunakan sebagai Alat Bantu Guru

Fungsi utama media adalah mendukung guru dalam menyampaikan materi. Media tidak mengantikan peran guru, tetapi memperkuat efektivitas penyampaian pesan atau materi pelajaran.

4. Mampu Menarik Perhatian dan Minat Belajar Siswa

Media yang menarik secara visual atau interaktif akan lebih mudah diterima siswa. Ini sangat penting untuk menjaga keterlibatan siswa, terutama dalam pembelajaran daring atau jarak jauh.

5. Mudah Digunakan dan Dipahami

Media harus memiliki kemudahan dalam penggunaannya oleh guru dan siswa. Jika media terlalu kompleks, maka waktu belajar bisa habis hanya untuk memahami cara penggunaannya.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi strategis dalam proses belajar-mengajar. Tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi media juga memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Susilawati (2021) menyatakan bahwa secara umum media pembelajaran memiliki dua fungsi utama, yaitu sebagai alat bantu pembelajaran dan sebagai sumber belajar. Lebih rinci, Levie dan Lentz (dalam Abdullah, 2017) mengemukakan beberapa fungsi media pembelajaran, antara lain:

1. Fungsi Atensi (Perhatian)

Media dapat menarik perhatian siswa terhadap materi yang sedang diajarkan. Misalnya, penggunaan gambar menarik atau animasi bisa membuat siswa lebih fokus.

2. Fungsi Afektif (Emosi dan Minat)

Media mampu membangkitkan emosi dan minat siswa terhadap materi. Suasana belajar yang menyenangkan dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif.

3. Fungsi Kognitif (Pemahaman dan Memori)

Media membantu memperjelas dan mempermudah pemahaman konsep yang abstrak. Misalnya, simulasi tentang sistem peredaran darah akan lebih mudah dipahami daripada penjelasan verbal saja.

4. Fungsi Kompensatoris

Media dapat membantu siswa yang memiliki kesulitan dalam menerima pelajaran secara langsung. Misalnya, siswa yang mengalami hambatan pendengaran bisa dibantu dengan media visual yang interaktif.

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media yang tepat sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Tidak semua media cocok digunakan dalam semua kondisi pembelajaran, sehingga perlu memperhatikan beberapa kriteria. Menurut Mujiono dan Sarah (2021), kriteria pemilihan media pembelajaran mencakup:

1. Kesesuaian dengan Tujuan dan Materi

Media harus dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran dan jenis materi. Misalnya, materi keterampilan motorik lebih cocok disampaikan melalui video demonstrasi daripada teks deskriptif.

2. Tingkat Kemudahan Akses dan Ketersediaan

Media yang terlalu sulit dijangkau atau memerlukan peralatan mahal akan menghambat proses belajar. Oleh karena itu, media harus mudah diakses oleh guru dan siswa.

3. Tingkat Kesulitan dan Keterlibatan Siswa

Media harus sesuai dengan usia dan kemampuan kognitif siswa. Siswa SD membutuhkan media yang bersifat konkret dan visual, sedangkan siswa SMA dapat menggunakan media abstrak.

4. Efisiensi Biaya dan Waktu

Guru perlu mempertimbangkan biaya pengadaan media serta waktu yang dibutuhkan untuk menggunakannya. Media sederhana tapi efektif lebih disarankan daripada media canggih yang sulit dioperasikan.

5. Kualitas Teknis

Media harus memiliki tampilan yang baik (tidak buram, tidak membosankan) serta berjalan dengan lancar tanpa gangguan teknis. Misalnya, video pembelajaran sebaiknya memiliki resolusi dan suara yang jernih.

5. Indikator Media Pembelajaran

Indikator media pembelajaran merupakan tolok ukur yang dapat digunakan untuk menilai sejauh mana media yang digunakan berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Rivai (dalam Nuralan, 2021), indikator keberhasilan media pembelajaran meliputi:

1. Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran

Media yang baik harus mendukung pencapaian kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang telah ditentukan dalam RPP.

2. Kemampuan Mengaktifkan Siswa

Media yang efektif mampu mendorong siswa untuk aktif dalam proses belajar. Aktivitas ini dapat berupa menjawab pertanyaan, berdiskusi, atau mencoba simulasi.

3. Kemudahan Akses dan Penggunaan

Siswa dan guru harus dapat menggunakan media dengan mudah tanpa memerlukan pelatihan tambahan. Media yang kompleks akan menghambat proses belajar.

4. Peningkatan Hasil Belajar

Salah satu indikator penting adalah adanya peningkatan prestasi atau pemahaman siswa setelah menggunakan media tersebut.

5. Umpan Balik Langsung

Media yang interaktif dan memberikan umpan balik langsung terhadap jawaban siswa, seperti kuis digital, lebih efektif dalam membantu proses belajar mandiri.

6. Pengertian Media *Gamification*

Menurut Budi Hermana (2017) *Gamification* adalah penerapan prinsip-prinsip permainan ke dalam aktivitas non-permainan, terutama pendidikan, untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil

belajar peserta didik. Ia menekankan bahwa *Gamification* bukan hanya soal membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, tetapi sebagai strategi untuk menciptakan keterlibatan belajar yang lebih mendalam melalui tantangan, hadiah, dan sistem umpan balik.

Sugeng Riyanto (2020) menyatakan bahwa Gamifikasi adalah metode yang mengintegrasikan teknik permainan seperti poin, lencana, tantangan, dan level untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa dalam lingkungan formal maupun informal.

Menurutnya, gamifikasi sangat efektif diterapkan pada generasi digital native yang memiliki kecenderungan belajar melalui pengalaman dan interaksi digital.

I Made Tegeh & Ketut Sudjana (2021) Dalam buku Desain Pembelajaran Inovatif, mereka menjelaskan bahwa Gamifikasi adalah strategi pembelajaran inovatif dengan cara menyisipkan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif dan mengalami pengalaman belajar yang menyenangkan. Mereka juga menambahkan bahwa *Gamification* dapat meningkatkan daya saing, kreativitas, dan keterampilan problem solving siswa. Menurut Deterding et al. (2015), gamifikasi mengacu pada penerapan mekanisme permainan dalam konteks yang tidak terkait langsung dengan permainan, seperti dalam pembelajaran. Mekanisme permainan tersebut melibatkan elemen-elemen seperti poin yang diberikan atas pencapaian tertentu, level yang menunjukkan kemajuan siswa, tantangan yang dirancang untuk mendorong usaha ekstra, dan penghargaan yang diberikan untuk keberhasilan atau pencapaian tertentu. Dalam pembelajaran, penerapan elemen-elemen ini tidak hanya bertujuan untuk membuat siswa lebih tertarik, tetapi juga untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan keterampilan, memperkuat pengetahuan, dan meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Dari pandangan para ahli Indonesia tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Gamification* adalah strategi pembelajaran inovatif yang memanfaatkan elemen-elemen

permainan seperti poin, level, tantangan, dan hadiah dalam konteks non-permainan (terutama pendidikan).

7. Komponen Media *Gamification*

Media *Gamification* dalam pembelajaran merupakan gabungan antara media pembelajaran dan elemen-elemen permainan (*game elements*) yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menantang, dan memotivasi. Agar gamifikasi dapat diterapkan secara efektif, diperlukan beberapa komponen utama yang mendukung implementasi strategi ini. Menurut Munir (2017) dan I Made Tegeh & Sudjana (2021), berikut adalah komponen utama media *Gamification*:

1. Tujuan Pembelajaran (*Learning Objectives*)

Semua elemen gamifikasi harus dirancang berdasarkan capaian pembelajaran yang diinginkan. Tujuan harus jelas, terukur, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. Poin (*Points*)

Poin diberikan sebagai bentuk penghargaan atas pencapaian tertentu. Poin dapat meningkatkan motivasi karena memberi umpan balik langsung atas kinerja siswa.

3. Lencana (*Badges*)

Lencana berfungsi sebagai simbol pencapaian yang dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kebanggaan siswa.

4. Papan Peringkat (*Leaderboard*)

Leaderboard atau papan skor memfasilitasi kompetisi sehat antar siswa. Komponen ini dapat mendorong Partisipasi aktif jika didesain dengan tepat.

5. Level atau Tahapan (*Levels*)

Level memberi struktur pada proses belajar dan menunjukkan kemajuan. Leveling juga dapat memicu rasa ingin tahu siswa untuk naik ke tahap berikutnya.

6. Misi dan Tantangan (*Challenges/Quests*)

Tantangan membuat pembelajaran lebih kontekstual dan melibatkan siswa dalam problem solving yang memicu daya pikir kritis dan kreatif.

7. Umpulan Balik (*Feedback*)

Umpulan balik yang cepat dan spesifik sangat penting dalam gamifikasi. Hal ini memungkinkan siswa mengetahui kekuatan dan kelemahan mereka secara langsung.

8. Narasi (*Storyline*)

Beberapa media *Gamification* memasukkan narasi atau alur cerita untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan meningkatkan keterikatan emosional siswa.

8. Langkah-Langkah Pembelajaran berbasis Media *Gamification*.

Menurut Tegeh & Sudjana (2021) serta Sugeng Riyanto (2020), pembelajaran berbasis media *Gamification* dilakukan melalui beberapa tahapan strategis sebagai berikut:

1. Identifikasi Tujuan dan Kompetensi Dasar

Guru menentukan capaian pembelajaran dan indikator kompetensi yang akan digamifikasi.

2. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Memahami gaya belajar, motivasi, dan kemampuan teknologi siswa menjadi dasar penting untuk mendesain media gamifikasi yang tepat sasaran.

3. Pemilihan Media dan Platform

Guru memilih jenis media digital (seperti *Quizizz*, *Kahoot!*, *Wordwall*, *Classcraft*, atau media buatan sendiri) yang sesuai dengan materi dan tujuan.

4. Desain Elemen Gamifikasi

Guru merancang elemen seperti poin, tantangan, lencana, dan *Leaderboard* secara sistematis dan terintegrasi dalam media pembelajaran.

5. Pelaksanaan Kegiatan Belajar

Siswa diajak mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dirancang.

6. Pemberian Umpaman Balik dan Refleksi

Guru memberikan umpan balik langsung atas hasil atau skor yang dicapai siswa, serta melakukan refleksi bersama untuk melihat kelebihan dan kekurangan proses belajar.

7. Evaluasi Efektivitas

Melakukan penilaian terhadap pencapaian tujuan pembelajaran, keterlibatan siswa, dan kesesuaian media yang digunakan untuk pengembangan lebih lanjut.

9. Kelebihan dan Kekurangan Media *Gamification*

Seperti strategi pembelajaran lainnya, gamifikasi memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan agar implementasinya tetap efektif dan seimbang.

a) Kelebihan Media *Gamification*

Menurut Munir (2017) dan Hermana (2019), kelebihan *Gamification* antara lain:

1. Meningkatkan Motivasi Belajar

Penggunaan poin, tantangan, dan hadiah membuat siswa merasa tertantang untuk terus berpartisipasi.

2. Mendorong Keterlibatan Aktif

Siswa menjadi lebih aktif dan tidak pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Meningkatkan Fokus dan Konsentrasi

Adanya sistem level dan feedback instan membuat siswa lebih fokus menyelesaikan tugas.

4. Menumbuhkan Kompetisi Sehat

Komponen *Leaderboard* dapat menumbuhkan semangat bersaing dalam konteks positif.

5. Memfasilitasi Pembelajaran Berbasis Pengalaman
Gamification melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, yang memperkuat pemahaman melalui praktik.

b) Kekurangan Media *Gamification*

Namun, gamifikasi juga memiliki beberapa kekurangan, di antaranya:

1. Bisa Menurunkan Fokus pada Materi
Jika terlalu fokus pada permainan, siswa bisa lupa esensi dari materi yang dipelajari.
2. Kesulitan Teknis dan Kebutuhan Teknologi
Membutuhkan perangkat dan jaringan internet yang stabil, yang bisa menjadi kendala di beberapa sekolah.
3. Potensi Ketidaksetaraan Akses
Siswa yang tidak memiliki perangkat pribadi bisa tertinggal dalam pembelajaran berbasis gamifikasi.
4. Desain yang Kurang Matang Bisa Mengganggu Pembelajaran
Gamifikasi yang tidak dirancang dengan baik justru bisa mengalihkan perhatian dari tujuan pembelajaran.
5. Kelelahan Digital (*Digital Fatigue*)
Siswa yang terlalu sering berinteraksi dengan media digital bisa mengalami kejemuhan atau kelelahan belajar.

10. Cara Penggunaan Media Pembelajaran *Ideology Quest* berbasis *Gamification*

Media pembelajaran *Ideology Quest* berbasis *gamification* dilaksanakan melalui permainan edukatif yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam memahami materi Pancasila sebagai ideologi negara. Adapun langkah-langkah pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

1. Persiapan Media oleh Guru

Guru menyiapkan sebanyak 20 kartu pertanyaan yang berisi materi seputar Pancasila sebagai ideologi negara. Pertanyaan disusun sesuai dengan indikator pembelajaran dan tingkat kemampuan peserta didik.

2. Pengemasan Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan dimasukkan ke dalam amplop warna-warni untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan unsur visual dalam permainan. Amplop-amplop tersebut kemudian ditempelkan di beberapa sudut papan tulis atau area kelas yang mudah dijangkau.

3. Pembagian Kelompok

Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok kecil, dengan jumlah anggota yang relatif seimbang. Pembagian kelompok bertujuan untuk melatih kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab bersama.

4. Pelaksanaan Permainan (Misi Berburu Kartu)

Setiap kelompok mengirimkan anggotanya secara bergantian untuk memburu satu amplop kartu pertanyaan. Setelah kartu diambil, kelompok mendiskusikan jawaban secara bersama-sama. Apabila jawaban yang diberikan benar, maka kelompok tersebut berhak memperoleh 1 pin berupa stiker bintang. Stiker bintang tersebut kemudian ditempelkan oleh perwakilan kelompok pada papan penghargaan di depan kelas. Proses penempelan stiker ini dilakukan secara terbuka agar dapat disaksikan oleh seluruh peserta didik, sehingga menumbuhkan suasana kompetitif yang sehat serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

5. Penyerahan dan Penilaian Jawaban

Hasil jawaban kelompok kemudian dibacaan oleh anggota kelompok dan diskusikan bersama anggota dari kelompok lain. Guru memberikan umpan balik langsung terkait ketepatan jawaban guna memperkuat pemahaman konsep siswa.

6. Penentuan Pemenang

Pada akhir permainan, guru menghitung jumlah stiker bintang yang diperoleh oleh masing-masing kelompok. Kelompok dengan jumlah stiker bintang terbanyak dinyatakan sebagai pemenang dan memperoleh gelar “Penjaga Ideologi” sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi aktif dan pemahaman mereka terhadap materi Pancasila sebagai ideologi negara.

Melalui media pembelajaran Ideology Quest ini, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila sebagai ideologi negara.

D. Tinjauan Umum tentang Partisipasi Belajar

1. Pengertian Partisipasi Belajar

Partisipasi belajar adalah keterlibatan aktif peserta didik dalam keseluruhan proses pembelajaran yang mencakup tindakan nyata di kelas, keterlibatan kognitif dalam memahami materi, serta reaksi emosional terhadap pengalaman belajar. Secara konseptual, bukan sekadar kehadiran fisik, tetapi mencerminkan partisipasi siswa dalam aktivitas belajar seperti bertanya, berdiskusi, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas, dan bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bermakna. Menurut Sari dan Setiawan (2020), partisipasi belajar diartikan sebagai keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang tercermin melalui kegiatan bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Partisipasi belajar menjadi indikator penting dalam menilai keterlibatan siswa karena menunjukkan adanya interaksi aktif antara siswa dengan guru dan materi pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Rahmawati, Susanto, dan Kurniawan (2021) dalam jurnal “Analisis Partisipasi Belajar Siswa pada

"Pembelajaran Aktif" menyatakan bahwa partisipasi belajar adalah bentuk keterlibatan siswa secara sadar dalam kegiatan pembelajaran yang meliputi perhatian terhadap penjelasan guru, keberanian menyampaikan pendapat, serta keterlibatan dalam kerja kelompok. Penelitian ini menegaskan bahwa partisipasi belajar tidak hanya terlihat dari aktivitas yang tampak, tetapi juga dari kesiapan mental siswa dalam mengikuti proses pembelajaran secara optimal.

Menurut Fredricks, Blumenfeld & Paris (2004), partisipasi belajar terdiri dari tiga dimensi utama:

- 1) Partisipasi Perilaku (*Behavioral Engagement*): tindakan nyata siswa dalam mengikuti kegiatan kelas seperti menjawab pertanyaan, berdiskusi, melakukan tugas, dan kehadiran.
- 2) Partisipasi Emosional (*Emotional Engagement*): reaksi emosional siswa terhadap proses pembelajaran, seperti rasa tertarik, antusias, atau merasa terhubung dengan materi dan teman sebaya.
- 3) Partisipasi Kognitif (*Cognitive Engagement*): keterlibatan mental untuk memahami materi, berpikir kritis, dan berusaha memahami konsep secara mendalam.

Partisipasi belajar bukan hanya sekadar aktivitas yang tampak secara kasat mata, tetapi juga mencakup keterlibatan internal yang melibatkan motivasi, perhatian, serta keterikatan emosional terhadap proses belajar. Secara teoretis, partisipasi belajar dapat dijelaskan melalui *Self-Determination Theory* (SDT) yang menekankan bahwa keterlibatan siswa meningkat ketika kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterkaitan sosial mereka terpenuhi. Ketika siswa merasakan adanya ruang pengambilan keputusan, dukungan sosial, dan rasa mampu menyelesaikan tugas belajar, maka keterlibatan mereka dalam aktivitas pembelajaran akan lebih optimal, terutama dalam kegiatan yang bersifat interaktif dan bermakna. Dalam kerangka *Constructivist Theory*, partisipasi belajar merupakan syarat terjadinya konstruksi pengetahuan karena siswa tidak

lagi menjadi penerima pasif, tetapi aktif membangun makna melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dialog, dan refleksi terhadap materi yang dipelajari. Sementara itu, *Experiential Learning Theory* menggarisbawahi bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pengalaman belajar nyata seperti diskusi, simulasi, pemecahan masalah, dan proyek kolaboratif adalah kunci untuk menginternalisasi pengetahuan, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Constructivism (Konstruktivisme Pendidikan) menjelaskan bahwa pembelajaran terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Partisipasi belajar merupakan manifestasi dari proses konstruktivis ini karena siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi terlibat dalam kegiatan bermakna seperti diskusi, tanya jawab, refleksi, dan kolaborasi. Teori ini mendukung pendekatan pembelajaran aktif di mana siswa berpartisipasi secara sosial dan kognitif untuk mencapai pemahaman yang lebih dalam atas materi.

Secara keseluruhan, partisipasi belajar tidak dapat dipisahkan dari suasana pembelajaran yang mendukung interaksi, pemberian umpan balik, serta penggunaan strategi pengajaran yang responsif terhadap kebutuhan siswa. Penelitian pendidikan kontemporer menegaskan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar tidak hanya memperkuat pemahaman materi akademik, tetapi juga mendorong motivasi intrinsik, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan sosial yang diperlukan dalam konteks pembelajaran abad ke-21.

2. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Partisipasi Belajar

Partisipasi belajar siswa tidak muncul secara spontan, tetapi dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan belajar. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari kondisi individu peserta didik, seperti minat

belajar, motivasi, kepercayaan diri, dan kesiapan belajar. Siswa yang memiliki minat dan motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, berani mengemukakan pendapat, serta terlibat dalam diskusi kelas. Penelitian oleh Rahmawati dan Susilo (2021) dalam artikel “Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran” menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap tingkat partisipasi siswa, karena motivasi mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran.

Selain faktor internal, faktor eksternal juga memiliki peran yang tidak kalah penting dalam memengaruhi partisipasi belajar siswa. Faktor eksternal meliputi metode pembelajaran yang digunakan guru, media pembelajaran, suasana kelas, serta interaksi antara guru dan siswa. Lingkungan belajar yang kondusif dan penggunaan metode pembelajaran yang variatif dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Hal ini sejalan dengan penelitian Putri dan Wibowo (2022) dalam jurnal “Pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Partisipasi Belajar Siswa” yang menyatakan bahwa suasana kelas yang nyaman, komunikatif, dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru yang mampu menciptakan interaksi dua arah dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpendapat akan mendorong tumbuhnya partisipasi belajar yang lebih optimal.

Faktor sosial juga turut memengaruhi partisipasi belajar, khususnya hubungan antar teman sebaya. Dukungan teman sebaya dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk terlibat dalam diskusi dan aktivitas kelompok. Sebaliknya, lingkungan sosial yang kurang mendukung dapat menyebabkan siswa enggan berpartisipasi karena takut salah atau kurang percaya diri. Dengan demikian, partisipasi belajar merupakan hasil interaksi antara faktor internal siswa dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan pembelajaran.

3. Komponen Partisipasi Belajar

Partisipasi belajar merupakan konsep multidimensi yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Komponen pertama adalah partisipasi perilaku, yang tercermin melalui keaktifan siswa secara nyata dalam proses pembelajaran, seperti hadir tepat waktu, memperhatikan penjelasan guru, bertanya, menjawab pertanyaan, serta terlibat dalam diskusi dan kerja kelompok. Partisipasi perilaku menjadi indikator awal yang mudah diamati untuk menilai keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurut Nurhayati dan Lestari (2020) dalam artikel “Analisis Partisipasi Perilaku Siswa dalam Proses Pembelajaran”, siswa yang aktif secara perilaku cenderung memiliki keterlibatan belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang pasif.

Komponen kedua adalah partisipasi kognitif, yang berkaitan dengan keterlibatan mental siswa dalam memahami materi pembelajaran. Partisipasi kognitif tercermin dari usaha siswa untuk berpikir kritis, menghubungkan materi dengan pengalaman sebelumnya, serta menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh. Siswa yang memiliki partisipasi kognitif tinggi tidak hanya mengikuti pembelajaran secara fisik, tetapi juga berupaya memahami dan menguasai materi secara mendalam. Penelitian Hidayat dan Sari (2022) dalam jurnal “Partisipasi Kognitif Siswa dalam Pembelajaran Aktif” menegaskan bahwa keterlibatan kognitif siswa berperan penting dalam meningkatkan kualitas pemahaman dan hasil belajar.

Komponen ketiga adalah partisipasi emosional, yaitu keterlibatan perasaan siswa terhadap proses pembelajaran. Partisipasi emosional tercermin dari sikap antusias, rasa senang, minat, dan ketertarikan siswa terhadap materi dan aktivitas pembelajaran. Ketika siswa merasa nyaman dan tertarik dengan pembelajaran, mereka cenderung lebih aktif dan terlibat. Setiawan dan Pramudya (2023) dalam penelitian “Partisipasi Emosional Siswa dalam Pembelajaran Interaktif” menyatakan bahwa

emosi positif dalam belajar dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa partisipasi belajar terdiri dari komponen perilaku, kognitif, dan emosional yang saling melengkapi. Ketiga komponen ini menjadi dasar dalam menilai tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran.

E. Tinjauan Umum tentang Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan dalam kehidupan. Dalam konteks pendidikan modern, pembelajaran tidak lagi dipahami sekadar sebagai aktivitas transfer ilmu dari guru ke siswa, tetapi lebih sebagai interaksi aktif dan dinamis yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama pembentukan kompetensi. Menurut Sudrajat (2021), pembelajaran adalah proses sistematis yang dirancang untuk mengubah perilaku peserta didik melalui pengalaman belajar yang terstruktur, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Proses ini melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, media, lingkungan, dan berbagai sumber belajar yang tersedia. Pembelajaran yang efektif tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga pada afektif dan psikomotorik. Pembelajaran juga dipandang sebagai proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh. Hal ini sejalan dengan pandangan Mulyasa (2022), yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan upaya sadar yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik belajar secara aktif dan mandiri, sehingga mereka dapat mengembangkan

kompetensi sesuai dengan karakteristik dan kebutuhannya. Dalam kerangka Kurikulum Merdeka yang mulai diimplementasikan sejak 2022, pembelajaran diarahkan pada pendekatan yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan bersifat partisipatif, kontekstual, dan kolaboratif. Guru bertindak sebagai fasilitator dan pembimbing, sementara siswa didorong untuk menggali, menemukan, dan membangun pemahaman melalui pengalaman langsung (Kemendikbudristek, 2022).

Secara konseptual, pembelajaran mencakup tiga komponen utama, yaitu: (1) proses belajar yang dilakukan peserta didik secara aktif dan mandiri; (2) peran guru sebagai perancang dan pendamping dalam proses pembelajaran; dan (3) penggunaan metode, media, dan sumber belajar yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ketiga komponen ini saling berkaitan dan menentukan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Lebih lanjut, pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang mampu menghubungkan materi ajar dengan kehidupan nyata peserta didik. Artinya, materi pelajaran tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga relevan dengan konteks sosial, budaya, dan lingkungan peserta didik. Hal ini penting untuk menumbuhkan motivasi belajar serta memfasilitasi terbentuknya sikap dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan nyata (Yamin, 2023). Dengan demikian, pembelajaran bukanlah sekadar kegiatan mengajar, tetapi merupakan proses multidimensi yang melibatkan pengaturan strategi, pengelolaan lingkungan belajar, dan pengembangan pendekatan yang relevan agar peserta didik dapat belajar secara optimal dan mandiri.

2. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk warga negara Indonesia yang memiliki kepribadian, karakter, dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai dasar Pancasila. Pendidikan ini bertugas menginternalisasi nilai-nilai ideologi

negara ke dalam kehidupan peserta didik, baik dalam dimensi individu, sosial, maupun kenegaraan. Pancasila sebagai dasar negara, ideologi nasional, serta pandangan hidup bangsa memiliki kedudukan sentral dalam sistem pendidikan Indonesia. Oleh karena itu, pendidikan Pancasila tidak hanya berfungsi sebagai transfer pengetahuan, tetapi lebih dari itu—berperan sebagai proses pembentukan sikap dan karakter kebangsaan yang berakar pada nilai-nilai luhur bangsa. Melalui pendidikan ini, peserta didik diarahkan untuk memahami serta mengamalkan prinsip-prinsip Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam ruang lingkup pembelajaran, pendidikan Pancasila mencakup pemahaman terhadap nilai-nilai seperti Ketuhanan Yang Maha Esa, kemanusiaan yang adil dan beradab, persatuan Indonesia, kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, serta keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Nilai-nilai ini dijadikan landasan etika dan moral dalam bertindak serta berpikir sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Pendidikan Pancasila juga menjadi instrumen strategis dalam membangun karakter bangsa. Hal ini menjadi penting dalam konteks globalisasi dan era digital saat ini, di mana arus informasi dan nilai asing sangat mudah mempengaruhi generasi muda. Pendidikan Pancasila ditujukan agar peserta didik memiliki ketahanan ideologis dan tidak mudah tergerus oleh budaya asing yang bertentangan dengan nilai-nilai bangsa (Kaelan, 2021; Suparman, 2021). Lebih lanjut, Pendidikan Pancasila menekankan pengembangan kecerdasan komprehensif, yang tidak hanya mencakup kecerdasan intelektual, tetapi juga emosional, sosial, spiritual, dan moral. Dalam praktiknya, pendidikan ini diintegrasikan melalui pendekatan pembelajaran aktif dan reflektif, serta menggunakan berbagai media dan konteks kehidupan nyata agar peserta didik mampu merasakan relevansi dan manfaatnya secara langsung (Kemendikbudristek, 2022). Dengan demikian, Pendidikan Pancasila tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan konseptual, tetapi juga membentuk pola pikir

dan perilaku peserta didik agar menjadi warga negara yang aktif, demokratis, toleran, serta berkomitmen terhadap keutuhan dan kemajuan bangsa Indonesia.

3. Tujuan Pendidikan Pancasila

Tujuan pendidikan pancasila menurut UU No. 2 Tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional yang juga tercantum di dalam SK Dirjen Dikti No.38/DIKTI/Kep/2003, ialah guna menunjukkan arah tujuan pada moral dan diharapkan dapat terealisasi di kehidupan bermasyarakat setiap hari. Yakni tingkah laku yang memperlihatkan iman serta taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (keyakinannya masing-masing), bertingkah-laku kerakyatan dengan selalu mendahulukan kepentingan umum. Tujuan pendidikan pancasila menjadi sebuah sarana dalam mengerti, memahami, serta mendalami makna pancasila sebagai kepribadian bangsa Indonesia. Mengamalkan pancasila dalam kehidupan sehari hari dalam bermasyarakat amat penting. Hal ini sesuai dengan cita-cita serta tujuan nasional yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945. Mata pelajaran pendidikan pancasila bertujuan untuk membentuk peserta didik yang: Berakhhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui sikap mencintai sesama manusia, lingkungan, dan negara untuk mewujudkan persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial dengan menanamkan penyadaran, keteladanan, dan pembiasaan.

4. Landasan Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila memiliki berbagai landasan yang memperkuat kedudukannya dalam sistem pendidikan nasional. Landasan ini tidak hanya bersifat legal-formal, tetapi juga mencakup aspek filosofis, ideologis, historis, sosiologis, dan pedagogis. Setiap landasan tersebut memberikan legitimasi dan arah yang jelas dalam pelaksanaan pendidikan Pancasila sebagai instrumen pembentukan karakter bangsa dan pembangunan warga negara yang bermoral serta bertanggung jawab.

1. Landasan Filosofis

Landasan filosofis pendidikan Pancasila berakar dari Pancasila itu sendiri sebagai dasar filsafat negara Indonesia. Dalam konteks ini, pendidikan Pancasila dipandang sebagai proses internalisasi nilai-nilai luhur bangsa ke dalam diri warga negara. Nilai-nilai tersebut meliputi Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan, dan Keadilan Sosial. Filsafat Pancasila tidak hanya menjadi pedoman normatif dalam kehidupan berbangsa, tetapi juga menjadi kerangka konseptual dalam membentuk sistem pendidikan nasional. Pendidikan Pancasila diarahkan untuk menghasilkan peserta didik yang mampu berpikir secara reflektif, bertindak etis, dan mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai dasar yang mencerminkan jati diri bangsa Indonesia (Kaelan, 2021).

2. Landasan Yuridis

Landasan yuridis pendidikan Pancasila tercermin dalam sejumlah peraturan perundang-undangan yang mengatur kewajiban dan implementasinya di berbagai jenjang pendidikan. UUD 1945 Pasal 31 Ayat (3) menyatakan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia. Hal ini secara implisit menekankan pentingnya penguatan nilai-nilai moral dan spiritual dalam pendidikan, yang merupakan bagian dari esensi Pancasila. Selain itu, Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi menetapkan bahwa Pendidikan Pancasila termasuk dalam kelompok Mata Kuliah Wajib Umum (MKWU) yang harus diajarkan di seluruh perguruan tinggi. Begitu pula dalam Permendikbud No. 37 Tahun 2018 tentang Kurikulum 2013, pendidikan nilai Pancasila diintegrasikan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada jenjang dasar dan menengah (Kemendikbudristek, 2022).

3. Landasan Ideologis

Sebagai ideologi negara, Pancasila berfungsi sebagai panduan dan arah pembangunan nasional di semua bidang, termasuk pendidikan. Pendidikan Pancasila berperan sebagai sarana untuk menjaga konsistensi ideologi negara agar tetap relevan dan dipahami oleh generasi muda. Melalui pendidikan inilah proses pewarisan nilai-nilai ideologis bangsa dilakukan secara sistematis dan terencana. Dalam konteks ini, pendidikan Pancasila diharapkan mampu melahirkan warga negara yang tidak hanya memahami makna Pancasila secara teoritis, tetapi juga menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam ranah pribadi, sosial, maupun bernegara (Suparman, 2021).

4. Landasan Historis

Landasan historis pendidikan Pancasila merujuk pada sejarah perjuangan bangsa Indonesia dalam mencapai kemerdekaan yang dilandasi semangat persatuan dan cita-cita luhur untuk membentuk negara yang adil dan beradab. Sejak awal kemerdekaan, para pendiri bangsa telah menegaskan bahwa pendidikan harus diarahkan untuk membentuk manusia Indonesia yang berkarakter dan menjunjung nilai-nilai dasar negara. Sejarah menunjukkan bahwa pengabaian terhadap nilai-nilai Pancasila dapat menimbulkan berbagai krisis, baik di bidang moral, sosial, maupun politik. Oleh karena itu, pendidikan Pancasila menjadi penting untuk memastikan bahwa nilai-nilai kebangsaan tetap hidup dan relevan sepanjang waktu (Kaelan, 2021).

5. Landasan Pedagogis

Landasan pedagogis berhubungan dengan prinsip-prinsip pendidikan yang menekankan pengembangan manusia secara utuh dan seimbang. Dalam konteks pendidikan Pancasila, pengembangan peserta didik dilakukan secara menyeluruh melalui pendekatan holistik, yang melibatkan aspek kognitif (pengetahuan tentang Pancasila), afektif

(sikap terhadap nilai-nilai Pancasila), dan psikomotorik (perilaku nyata yang mencerminkan nilai Pancasila). Model pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan Pancasila bersifat kontekstual, reflektif, dan partisipatif. Tujuannya adalah agar siswa tidak hanya memahami Pancasila sebagai teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan pribadi, sosial, dan kebangsaan. Hal ini sejalan dengan upaya untuk menciptakan peserta didik yang memiliki kesadaran berkonstitusi dan bertanggung jawab terhadap keberlanjutan bangsa dan negara (Kemendikbudristek, 2022).

2.2 Kajian Penelitian Pendahuluan

1. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Baso Intang Sappaile, Laila Mahmudah, Rudy Max Damara Gugat, Baiq Fina Farlina, Ahmad Shofi Mubarok, dan Budi Mardikawat pada tahun 2024 berjudul “*Dampak Penggunaan Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa*”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experiment*). Dalam pelaksanaannya, peneliti membagi subjek ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran berbasis game, dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket motivasi belajar dan tes prestasi belajar.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran secara signifikan meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Nilai hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Selain itu, ditemukan adanya korelasi positif antara motivasi belajar dan prestasi belajar, yang artinya semakin tinggi motivasi siswa, semakin baik pula capaian belajarnya.

Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis terletak pada fokus masalahnya. Penelitian ini menitikberatkan pada motivasi dan prestasi belajar peserta didik, sedangkan dalam penelitian penulis, fokus utama adalah pada *Civic Skills* atau keterampilan kewarganegaraan peserta didik. Persamaannya

adalah sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu, serta melibatkan dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol

2. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Ogi Danika Pranata pada tahun 2023 berjudul "*Penerapan Game-Based Learning sebagai Alternatif Solusi Mengajar di Kelas Heterogen*". Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan *Game-Based Learning (GBL)* dalam menjawab tantangan pengajaran di kelas yang heterogen, yaitu kelas yang terdiri dari siswa dengan latar belakang sosial, kemampuan akademik, dan gaya belajar yang beragam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa GBL dapat meningkatkan interaksi sosial antar siswa, termasuk yang semula pasif atau memiliki latar belakang berbeda. Selain itu, siswa dengan kemampuan rendah menunjukkan peningkatan motivasi dan rasa percaya diri. Guru pun dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih inklusif melalui variasi game yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Meskipun demikian, penelitian ini juga mencatat adanya kendala seperti kesiapan guru dan keterbatasan media pembelajaran berbasis game yang sesuai dengan materi ajar. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada jenis pendekatan dan fokus kajiannya.
3. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Maitsa Amila Shaliha dan Moch. Raka Fakhzikril pada tahun 2022 berjudul "*Pengembangan Konsep Belajar dengan Gamifikasi*". Hasil studi menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar peserta didik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Elemen-elemen permainan seperti poin, level, dan penghargaan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menumbuhkan Partisipasi aktif siswa. Gamifikasi dinilai relevan sebagai alternatif pendekatan dalam pendidikan abad ke-21 yang makin terdigitalisasi.

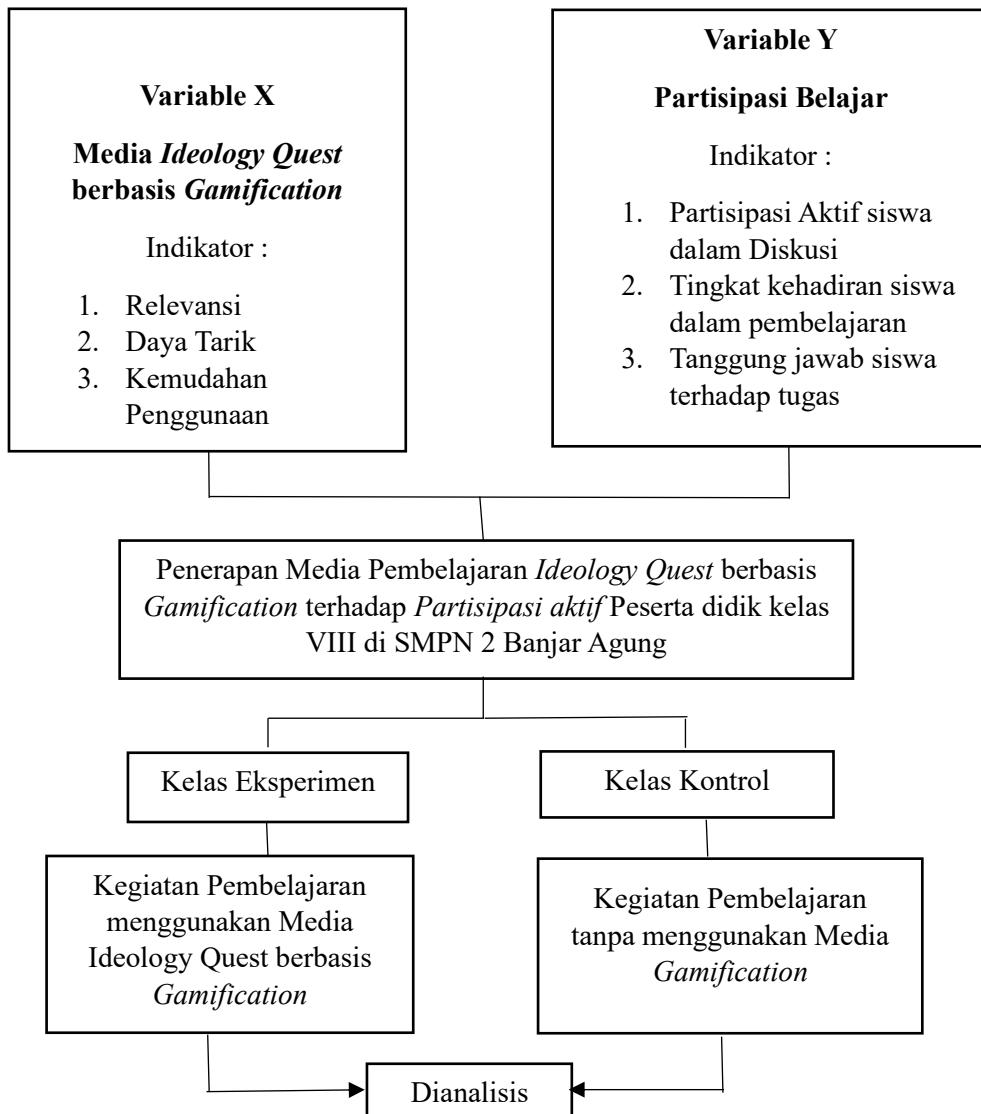
Perbedaan dengan penelitian penulis terletak pada jenis penelitian dan tujuan akhir. Penelitian ini bersifat teoretis dan berbasis kajian literatur, bukan penelitian lapangan. Selain itu, fokus utamanya adalah pengembangan konsep

gamifikasi secara umum, bukan secara spesifik pada aspek *Civic Skills* peserta didik. Persamaannya adalah sama-sama menekankan pentingnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta menempatkan inovasi teknologi dan permainan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran berbasis *Gamification* adalah pendekatan yang menggunakan elemen permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Tujuan dari pembelajaran berbasis *Gamification* adalah untuk memanfaatkan elemen-elemen permainan, seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Sementara itu, *Partisipasi belajar* merujuk pada Partisipasi aktif individu dalam kegiatan sosial, politik, dan komunitas yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan bersama.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini berfokus pada hubungan antara penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dengan keterlibatan dan partisipasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn. Penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang pada gilirannya akan meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Secara teoritis, jika elemen-elemen permainan diterapkan dengan baik, maka siswa akan merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk aktif terlibat dalam kegiatan belajar yang dilakukan. Diagram alir kerangka berpikir ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Tabel 2. 1 Kerangka Pikir

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara yang dimaksud untuk menjawab permasalahan yang ada. Dalam pengujian hipotesis hanya akan memberikan dua kemungkinan keputusan, yaitu hipotesis akan ditolak atau diterima. Berdasarkan latar belakang, tinjauan pustaka, kerangka berpikir dari permasalahan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Tidak adanya dampak dari Penerapan Media Pembelajaran *Ideology Quest* berbasis *Gamification* terhadap Partisipasi belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di SMPN 2 Banjar Agung.
- 2) Adanya dampak dari Penerapan Media Pembelajaran *Ideology Quest* berbasis *Gamification* terhadap Partisipasi belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di SMPN 2 Banjar Agung.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasy experiment* dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari treatment pada subjek yang diselidiki (Arikunto, 2019). Cara untuk mengetahuinya yaitu dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi treatment dengan satu kelompok pembanding yang tidak diberi treatment. Dalam penelitian ini, peserta didik dikelompokkan menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.2 Populasi dan Sampel

A. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimilik tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Dari pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa poplasi berisikan segala sesuatu yang hendak dijadikan objek dan subyek oleh peneliti. Maka, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Banjar Agung tahun ajaran 2025-2026 yang berjumlah 211 peserta didik.

Tabel 3. 1 Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Peserta Didik
VIII A	36
VIII B	34
VIII C	35
VIII D	36
VIII E	35
VIII F	34

Sumber : Absensi Peserta Didik Kelas VIII SMPN 2 Banjar Agung.

B. Sampel

Sampel merupakan sebagai bagian terpilih dari populasi yang diseleksi melalui metode sampling dalam sebuah penelitian (Swarjana, 2022). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik ini digunakan malalui pertimbangan bahwa kedua kelompok sampel memiliki kemampuan rata-rata yang sama dan sedang mempelajari KD atau kompetensi dasar yang sama pada saat pembelajaran berlangsung. Adapun sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VIII C yang berjumlah 35 siswa sebagai kelas eksperimen dan VIII F berjumlah 34 siswa sebagai kelas kontrol. Maka, sampel dalam penelitian ini berjumlah 69 siswa. Hal tersebut ditentukan berdasarkan pertimbangan sifat homogenitas peserta didik yang juga ditunjang oleh keterangan dari guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII yaitu dua kelas yang dijadikan sampel harus memiliki kemampuan yang sama.

Tabel 3. 2 Sampel Penelitian

NO.	Kelas	Total	Perlakuan
1.	VIII C	35	Eksperimen
2.	VIII F	34	Kontrol

Sumber : Absensi Peserta Didik Kelas VIII SMPN 2 Banjar Agung.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian

ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2021). Dalam penelitian ini peneliti membedakan dua variabel yaitu variabel bebas sebagai yang mempengaruhi dan variabel terikat sebagai variabel yang dipengaruhi, yaitu:

3.1. Variabel Bebas

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Ideology Quest* berbasis *Gamification*.

3.2. Variabel Terikat

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah Partisipasi belajar peserta didik.

3.4 Definisi Konseptual dan Operasional

3.4.1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan batasan terhadap masalah-masalah variabel yang dijadikan pedoman dalam penelitian sehingga akan memudahkan dalam mengoperasionalkannya di lapangan. Untuk memahami dan memudahkan dalam menafsirkan banyak teori yang ada di dalam penelitian ini, maka akan ditentukan beberapa definisi konseptual yang berhubungan dengan yang akan diteliti, sebagai berikut:

a) Media Pembelajaran berbasis *Gamification*

Model pembelajaran berbasis *Gamification* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam konteks pendidikan, seperti poin, level, tantangan, hadiah, dan papan peringkat, dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

b) Media Ideology Quest

Secara konseptual, Ideology Quest memadukan unsur permainan edukatif seperti misi, tantangan, kompetisi sehat, dan sistem penghargaan ke dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif yang terlibat langsung dalam aktivitas belajar. Media ini menekankan pada proses

belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan melalui kegiatan berburu kartu pertanyaan, diskusi kelompok, serta pemberian reward sebagai bentuk apresiasi atas keterlibatan dan ketepatan jawaban siswa.

c) Partisipasi Belajar

Partisipasi belajar merupakan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran yang mencakup keaktifan perilaku, keterlibatan kognitif, dan respons emosional terhadap kegiatan belajar. Partisipasi belajar tercermin melalui keikutsertaan siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti memperhatikan penjelasan guru, bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan minat dan antusiasme terhadap pembelajaran

3.4.2. Definisi Operasional

Definisi operasional merujuk pada variabel yang dapat diamati melalui pengoperasionalan variabel menggunakan metode pengukuran yang akurat.

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

a) Media Pembelajaran berbasis *Gamification*

Media Pembelajaran berbasis *Gamification* dalam penelitian ini adalah media atau alat bantu pembelajaran yang dirancang dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan (game elements) ke dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Elemen permainan yang dimaksud dapat mencakup sistem poin, level, lencana (badges), papan peringkat (*Leaderboards*), tantangan (challenges), umpan balik instan, dan hadiah (rewards).

Indikator Media Pembelajaran yang akan di ukur antara lain :

1. Relevansi
2. Daya Tarik
3. Kemudahan Penggunaan

b) Media Pembelajaran Ideology Quest

Media ini dilaksanakan dengan cara siswa dibagi ke dalam kelompok kecil, kemudian secara bergantian mengambil kartu pertanyaan tentang Pancasila sebagai ideologi negara, mendiskusikan jawabannya, dan menyerahkannya kepada guru. Setiap jawaban yang benar diberikan skor berupa satu stiker bintang yang ditempel pada papan penghargaan. Tingkat keterlaksanaan Ideology Quest ditunjukkan melalui keaktifan siswa dalam permainan, keterlibatan dalam diskusi kelompok, dan partisipasi selama pembelajaran berlangsung.

c) Partisipasi Belajar

Partisipasi belajar adalah tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran yang diukur melalui keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan kelas, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, mengemukakan pendapat, merespons pertanyaan guru, dan menunjukkan perhatian serta antusiasme selama pembelajaran berlangsung. Aspek-aspek yang diukur meliputi:

1. Partisipasi aktif siswa dalam diskusi
2. Tingkat kehadiran siswa dalam pembelajaran
3. Tanggung jawab siswa terhadap tugas

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan sebuah cara yang digunakan untuk memperoleh pencatatan dalam segala informasi berupa fakta dan angka atau hal-hal sebagian atau ukuran keseluruhan mengenai suatu variabel atau seluruh populasi secara lengkap sehingga harapannya dapat menjadi pendukung keberhasilan dalam sebuah penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

1) Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui sebuah pengamatan dan pencatatan terhadap suatu keadaan atau perilaku subjek yang diteliti (Terimajaya et al., 2024). Observasi merupakan proses sistematis

dalam melihat dan mencatat perilaku, tindakan, dan situasi tertentu dalam lingkungan alami subjek yang diteliti. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh data faktual dan aktual mengenai kondisi di lapangan. Peneliti mencatat interaksi, kebiasaan, dan sikap yang ditampilkan oleh siswa selama proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan

2) Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono,2008). Berdasarkan definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa teknik angket atau kuisioner merupakan teknik yang dapat digunakan untuk memperoleh dan mengumpulkan data dengan cara yaitu membuat beberapa daftar pertanyaan secara tertulis guna diajukan kepada responden dalam penelitian. Tujuan dari angket ini adalah untuk mendapatkan data dan informasi secara langsung dari responden. Pada penelitian ini, teknik angket yang di gunakan untuk mengungkap variabel penelitian yaitu media pembelajaran ideology quest berbasis gamification (X). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket tertutup dimana pertanyaan atau pernyataan dalam angket hanya bisa dijawab sesuai dengan jawaban yang disediakan peneliti dan sifatnya terbatas pula dari responden tersebut.

3) Wawancara

Menurut Yin (2016) wawancara tidak hanya bersifat tanya jawab, tetapi juga merupakan alat penting untuk mendapatkan informasi kontekstual yang tidak dapat diperoleh melalui observasi atau dokumen. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada beberapa informan yang relevan, seperti guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), wali kelas, dan peserta didik kelas VIII SMPN 2 Banjar Agung. Pertanyaan disusun berdasarkan pedoman wawancara, namun tetap terbuka untuk pengembangan berdasarkan dinamika percakapan. Melalui wawancara ini, peneliti menggali informasi tentang bagaimana siswa memahami peran

mereka sebagai warga negara muda, tingkat keterlibatan mereka dalam kegiatan sosial di sekolah, serta faktor-faktor yang memengaruhi pembentukan *Partisipasi aktif*.

4) Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengambil data penelitian yang bersumber pada tulisan yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai variabel terikat yang sedang diteliti yaitu Partisipasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 2 Banjar Agung. Dokumentasi dimulai sejak tahap persiapan penelitian dan berlanjut hingga penelitian dinyatakan selesai. Menurut Sugiyono (2017), dokumentasi mencakup berbagai bentuk data tertulis seperti catatan harian, transkrip, buku pelajaran, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, legger, serta dokumen-dokumen lainnya yang bisa memberikan informasi terkait variabel penelitian.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian (Amalia et al., 2023). Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan pada penelitian ini disusun dalam bentuk skala untuk setiap kegiatan atau perilaku yang diamati dan rentang skala tersebut yaitu (1) kurang berpartisipasi; (2) cukup berpartisipasi; (3) sangat berpartisipasi. Dalam penelitian ini digunakan teknik pengamatan berstruktur yaitu pengamatan dilakukan dengan berpedoman pada instrumen yang telah disusun. Format yang disusun berisi item-item mengenai kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini, peneliti hanya membubuhkan tanda ceklis terhadap perilaku atau kegiatan yang diperlihatkan oleh individu-individu yang diamati dengan menggunakan pedoman observasi dengan tujuan untuk melihat perbedaan

dari penerapan media pembelajaran ideology quest berbasis *Gamification* dalam meningkatkan Partisipasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 2 Banjar Agung antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Untuk menghitung penilaian hasil observasi peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

Pedoman penskoran keaktifan peserta didik:

$$\frac{\text{skor tiap peserta didik}}{\text{total skor}} \times 100$$

Pedoman penskoran keaktifan seluruh peserta didik:

$$\frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{jumlah peserta didik}} \times 100$$

Tabel 3. 3 Kualifikasi Persentase Skor Observasi

Interval Presentase	Kriteria
90-100	Sangat Baik
80-89	Baik
70-79	Cukup
60-69	Kurang
< 60	Sangat Kurang

Sumber : Sudjana (2009)

2. Lembar Angket

Angket yang digunakan pada penelitian ini disusun dalam bentuk skala untuk setiap pernyataan yang diajukan mengenai media pembelajaran berbasis *Gamification*. Rentang skala yang digunakan adalah: (1) Tidak Setuju; (2) Cukup Setuju; dan (3) Setuju. Angket ini diberikan kepada siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media ideology quest berbasis *Gamification*. Responden hanya perlu membubuhkan tanda ceklis (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat mereka terhadap setiap pernyataan yang tercantum. Angket tersebut disusun berdasarkan tiga indikator utama, yaitu relevansi, daya tarik, dan user friendly. Dengan

demikian, instrumen ini berfungsi untuk memperoleh data mengenai bagaimana tanggapan siswa terhadap media *Gamification* yang diterapkan dalam pembelajaran PPKn.

3. Lembar Pedoman Wawancara

Wawancara Menurut Raihan (2017) wawancara merupakan cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan komunikasi langsung atau tidak langsung oleh peneliti kepada responden/informan dengan memberikan daftar pertanyaan untuk dijawab langsung atau pada kesempatan lainnya.

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Wawancara awal dilakukan pada pendidik mata pelajaran pendidikan pancasila kelas VIII untuk menentukan tindakan yang akan diteliti. Wawancara dilakukan untuk mengetahui kondisi awal dan masalah yang dihadapi peserta didik dan mengetahui sejauh mana minat belajar pendidikan pancasila di sekolah tersebut. Pertanyaan yang diajukan oleh peneliti berkaitan dengan permasalahan yang diteliti seputar penggunaan media belajar dan partisipasi peserta didik. Pertanyaan tersebut untuk melihat seberapa besar penerapan dari penggunaan media pembelajaran *Ideology Quest* berbasis *Gamification* dalam meningkatkan Partisipasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas VIII C dan VIII F di SMPN 2 Banjar Agung.

3.7 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan bentuk desain *Nonequivalent Control Group Designs*. Desain ini hampir sama dengan pretest-posttest control group design, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2022). Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Desain Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen (Kelas A)	O_1	X	O_2
Kontrol (Kelas B)	O_3		O_4

Sumber : Sugiyono,2022

Keterangan:

- O_1, O_2 = Hasil observasi dan wawancara kelompok eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan
- O_3, O_4 = Hasil observasi dan wawancara kelompok kontrol sebelum dan sesudah
- X = Perlakuan penggunaan media pembelajaran berbasis *Gamification*

3.8 Uji Instrumen

3.8.1. Uji Validitas

Suatu instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Validitas adalah kemampuan suatu alat ukur untuk mengukur sasaran ukurnya (Darma, 2021). Semakin tinggi validitas dari sebuah instrumen maka instrumen tersebut valid, namun sebaliknya semakin rendah validitas dari sebuah instrumen maka nilai dari sebuah instrumen kurang valid atau memiliki validitas rendah. Cara mengukur variabel konstruk yaitu mencari korelasi antara masing-masing pertanyaan dengan skor total menggunakan rumus teknik korelasi pearson product moment, untuk memudahkan uji validitas dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS). Rumus *Pearson Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{x1} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(\sum y^2 - (\sum y)^2)\}}}$$

Keterangan:

r_{hitung} : Koefisien korelasi

X : Variabel bebas

Y : Variabel terikat

n : Banyak responden

3.8.2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas pada dasarnya merefleksikan ketetapan suatu pengukuran, sejauh mana skor yang dihasilkan oleh suatu alat yang menggambarkan karakteristik atribut yang sebenarnya yang dimiliki oleh sekelompok individu atau objek yang diukur (Busnawir, 2023). Reliabilitas instrumen ialah syarat pengujian validitas instrumen, maka dari itu instrumen yang valid umumnya pasti reliabel namun pengujian reliabilitas instrumen tetap perlu dilakukan. Cara mencari besaran angka reliabilitas dengan menggunakan metode Cronbach's Alpha melalui bantuan SPSS versi 25. Jika nilai signifikansi $< \alpha$ (0,05) maka item dinyatakan valid (Chalimi, 2021). Rumus Cronbach's Alpha sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \times \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{\sum s_t^2} \right)$$

Keterangan:

α : koefisien reliabilitas

k : banyaknya butir yang valid

s_t^2 : varian skor total

s_i^2 : varian skor butir

Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan tingkat reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Indeks Koefisien Reliabilitas

Nilai Interval	Kriteria
< 0,20	Sangat Rendah
0,20-0,40	Rendah
0,40-0,60	Cukup
0,60-0,80	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

Sumber : Chalimi (2021)

Nilai reliabilitas dapat dicari dengan membandingkan nilai cronbach's alpha pada perhitungan SPSS dengan nilai rtable menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikansi 0,05 (SPSS secara default menggunakan nilai ini) dan $df = N - k$, $df = N - 2$, N adalah banyaknya sampel dan k adalah jumlah variabel yang diteliti, kriteria reliabilitasnya yaitu:

1. Jika $r_{hitung}(\text{ralpha}) > r_{table}(\text{df})$ maka butir pernyataan tersebut reliabel.
2. Jika $r_{hitung}(\text{ralpha}) < r_{table}(\text{df})$ maka butir pernyataan tersebut tidak reliabel.

A. Pelaksanaan Uji Coba Angket

Dalam sebuah penelitian terlebih dahulu harus dilakukan pengujian terhadap alat ukur yang digunakan yaitu berupa angket. Metode yang digunakan dalam uji coba angket ini adalah uji validitas dan uji reliabilitas agar data yang diperoleh dapat dipercaya atau diakui kebenarannya. Menurut Sugiyono (2013:222) bahwa "Instrumen yang reliabel belum tentu valid, reliabilitas instrumen merupakan syarat untuk pengujian validitas instrumen". Maka, uji coba angket ini diberikan kepada 10 peserta didik diluar sampel yang akan diteliti dan dihitung menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Berikut merupakan hasil dari uji coba angket diluar sampel menggunakan uji validitas dan reliabilitas:

1) Uji Coba Validitas dan Reliabilitas Angket Kelas Eksperimen

Uji validitas angket yang telah dilakukan dalam penelitian ini adalah terlebih dahulu menyebarkan angket dengan mengujinya kepada 10 responden diluar sampel penelitian. Penghitungan dilakukan

menggunakan bantuan Microsoft Excel untuk instrumen berbentuk angket Media Pembelajaran *Gamification* (X). Adapun langkah-langkah dalam menghitung validitas menggunakan bantuan SPSS 25 yaitu:

- a. Masukkan seluruh data dan skor total;
- b. Analize > Correlate>> Bivariate;
- c. Masukkan seluruh item ke dalam kotak Variabels;
- d. Klik Pearson >> OK.

Output hasil uji validitas angket dengan bantuan SPSS Versi 25 dapat dilihat pada lampiran. Hasil dari uji coba angket kepada 10 responden diluar sampel dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Angket Variabel (X) Kelas Eksperimen kepada 10 Responden diluar Sampel

Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
P1	0.825	0,632	VALID
P2	0.929	0,632	VALID
P3	0.351	0,632	TIDAK VALID
P4	0.929	0,632	VALID
P5	0.825	0,632	VALID
P6	0.929	0,632	VALID
P7	0.929	0,632	VALID
P8	0.351	0,632	TIDAK VALID
P9	0.929	0,632	VALID
P10	0.929	0,632	VALID
P11	0.351	0,632	TIDAK VALID
P12	0.929	0,632	VALID
P13	0.929	0,632	VALID

Sumber : Analisis Data Primer

Berdasarkan data hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 25 untuk instrumen tes, maka ditemukan bahwasannya dari 13 pernyataan terdapat 10 pernyataan valid dan 3 pernyataan tidak valid. Pernyataan-pernyataan tersebut dinyatakan valid karena memenuhi syarat validitas soal yaitu $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal dinyatakan valid. Item yang valid tersebut akan dilanjutkan untuk menganalisis data selanjutnya kepada responden yang tergolong ke dalam sampel yaitu Peserta Didik kelas

VIII C di SMPN 2 Banjar Agung. Sedangkan untuk 3 item pernyataan yang tidak valid tidak akan digunakan untuk melanjutkan penelitian.

Uji reliabilitas dilakukan dengan cara menghitung koefisien Cronbach's Alpha dari data hasil uji coba instrumen. Untuk pengujian reliabilitas peneliti menggunakan bantuan program Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 25. Output hasil uji reliabilitas instrumen angket dengan bantuan SPSS versi 25 dapat dilihat pada lampiran. Suatu instrumen penelitian dinyatakan cukup reliabilitas jika memiliki kriteria penilaian uji reliabilitas. Menurut Sugiyono (2022) jika nilai Cronbach Alpha lebih dari 0,60 maka item pernyataan dalam kuesioner dinyatakan reliabel. Dan sebaliknya, apabila nilai Cronbach Alpha kurang dari 0,60 maka item pernyataan dalam kuesioner dinyatakan tidak reliabel. Hasil uji coba reliabilitas angket yang telah diisi oleh 10 responden di luar sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Uji Reliabilitas Angket Kelas Eksperimen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.940	13

Sumber: Analisis data uji coba angket penelitian (Uji Reliabilitas) dengan bantuan SPSS versi 25.

Hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS 25 di atas dikatakan reliabel apabila hasil minimalnya 0,6. Dengan demikian butir soal yang dipakai dalam penelitian ini sudah reliabel karena setelah dianalisis menggunakan bantuan SPSS 25. Hasil akhirnya memiliki nilai 0,94. Dengan demikian hasil uji reliabilitas tersebut menunjukkan bahwa butir soal termasuk dalam kriteria 'Sangat Tinggi' yang berarti dapat diandalkan untuk menjadi instrumen penelitian.

2) Uji Coba Validitas dan Reliabilitas Angket Kelas Kontrol

Hasil dari uji coba validitas angket kepada 10 responden diluar sampel dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Angket Kelas Kontrol

Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
P1	0,939	0,632	VALID
P2	0,965	0,632	VALID
P3	-0,939	0,632	TIDAK VALID
P4	0,939	0,632	VALID
P5	0,939	0,632	VALID
P6	0,965	0,632	VALID
P7	0,939	0,632	VALID
P8	-0,939	0,632	TIDAK VALID
P9	0,929	0,632	VALID
P10	0,929	0,632	VALID
P11	0,939	0,632	VALID
P12	0,965	0,632	VALID

Sumber : Analisis Data Primer

Berdasarkan data hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 25 untuk instrumen tes, maka ditemukan bahwasannya dari 12 pernyataan terdapat 10 pernyataan valid dan 2 pernyataan tidak valid. Pernyataan-pernyataan tersebut dinyatakan valid karena memenuhi syarat validitas soal yaitu $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal dinyatakan valid. Item yang valid tersebut akan dilanjutkan untuk menganalisis data selanjutnya kepada responden yang tergolong ke dalam sampel yaitu Peserta Didik kelas VIII F di SMPN 2 Banjar Agung. Sedangkan untuk 3 item pernyataan yang tidak valid tidak akan digunakan untuk melanjutkan penelitian.

Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Angket Kelas Kontrol

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.864	12

Sumber: Analisis data uji coba angket penelitian (Uji Reliabilitas) dengan bantuan SPSS versi 25.

Hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS 25 di atas dikatakan reliabel apabila hasil minimalnya 0,6. Dengan demikian butir soal yang dipakai dalam penelitian ini sudah reliabel karena setelah dianalisis menggunakan bantuan SPSS 25. Hasil akhirnya memiliki nilai 0,86.

Dengan demikian hasil uji reliabilitas tersebut menunjukkan bahwa butir soal dapat diandalkan untuk menjadi instrumen penelitian.

3.9 Uji Prasyarat Analisis

3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data penelitian yang digunakan terdistribusi dengan normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS versi 25 untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Uji yang digunakan adalah uji Kolmogorov Smirnov. Rumus Kolmogorov Smirnov adalah sebagai berikut:

$$KD : 1,36 \frac{n_1+n_2}{n_1n_2}$$

Keterangan:

KD = Jumlah Kolmogorov Smirnov yang dicari

n1 = Jumlah sampel yang diperoleh

n2 = Jumlah sampel yang diharapkan

Dasar pengambilan keputusan hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data penelitian berdistribusi normal.
- Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

3.9.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan antara dua keadaan atau populasi. Cara yang digunakan untuk uji homogenitas adalah

menggunakan uji F dengan bantuan program komputer SPSS versi 25. Rumus uji F adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{S^2 \text{ terbesar}}{S^2 \text{ terkecil}}$$

Keterangan:

$S^2 \text{ terbesar}$ = varian terbesar

$S^2 \text{ terkecil}$ = varian terkecil

3.9.3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji penerapan media pembelajaran *Ideology Quest* berbasis *gamification* terhadap partisipasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan *uji Independent sample t test*. Uji Independent sample t test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pada civiv engagement peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *gamification* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *gamification*. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *uji independent sample t test* (jika data terdistribusi normal) atau dengan *uji mann whitney* (jika data tidak terdistribusi normal). Uji hipotesis ini dilakukan pada data pra observasi kelas eksperimen. Selain itu, dilakukan juga pada data pasca observasi kelas eksperimen dengan data pasca observasi kelas kontrol.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample t-test:

- 1) Jika $\text{Sig. (2-tailed)} > \alpha (0,05)$, maka H_0 diterima, H_1 ditolak.
- 2) Jika $\text{Sig. (2-tailed)} < \alpha (0,05)$, maka H_0 ditolak, H_1 diterima.

3.9.4 Uji N-Gain Score

Uji N-Gain score bertujuan untuk mengetahui dampak atau efektivitas penggunaan suatu media atau perlakuan (*treatment*) tertentu dalam penelitian eksperimen dengan pre-observasi dan pasca observasi. *Uji n-gain* dilakukan

dengan cara menghitung selisih antara nilai pre-observasi dan pasca observasi kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Dengan menghitung selisih antara nilai pre-observasi dan pasca observasi, maka akan didapatkan apakah perlakuan yang telah diberikan memiliki dampak yang signifikan atau tidak. Adapun pembagian kategori perolehan N-*Gain* dalam bentuk (%) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 8 Kategori Pengelompokan N-*Gain*

Nilai N Again	Kategori
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif Efektif

Sumber: Arifin, 2012.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran ideology quest berbasis *gamification* terbukti lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran *non-gamified* dalam meningkatkan partisipasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Banjar Agung. Hal ini terlihat dari hasil perolehan nilai rata-rata pasca observasi dan *n-gain score* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, serta diperkuat oleh hasil uji-t yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelas tersebut. Media pembelajaran ideology quest berbasis *gamification* yang diterapkan dalam penelitian ini tidak menggunakan aplikasi digital, melainkan sistem berbasis poin, reward, dan penghargaan. Setiap peserta didik mendapatkan poin atas keterlibatan aktifnya dalam kegiatan pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas kelompok. Pengumpulan poin dan penghargaan tersebut menciptakan suasana belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan penuh motivasi intrinsik. Hal ini berdampak pada meningkatnya keterlibatan emosional, kognitif, dan perilaku peserta didik selama proses pembelajaran PPKn. Melalui penerapan media *gamification*, peserta didik tidak hanya lebih aktif dalam menyampaikan pendapat dan berpartisipasi dalam diskusi kelas, tetapi peserta didik menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran karena merasa diakui atas pencapaian mereka melalui sistem penghargaan yang jelas dan terukur. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ideology quest berbasis *gamification* berdampak signifikan terhadap peningkatan partisipasi belajar siswa SMP Negeri 2 Banjar Agung.

5.2 Saran

A. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan yang lebih luas terhadap inovasi pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *gamification*. Sekolah dapat memfasilitasi guru-guru untuk mengembangkan sistem penghargaan, poin, dan tantangan yang kontekstual dengan nilai-nilai karakter dan kewarganegaraan. Dukungan ini dapat berupa pelatihan, penyediaan sarana pendukung non-digital seperti kartu poin, papan skor, atau sistem penghargaan kelas. Dengan demikian, penerapan gamifikasi dapat menjadi bagian dari budaya sekolah yang mendorong semangat belajar, keterlibatan aktif, dan pembentukan karakter warga negara yang baik.

B. Bagi Pendidik

Guru diharapkan dapat menerapkan sistem poin, *reward*, level, dan penghargaan simbolik yang mendorong kompetisi positif antar peserta didik. Selain itu, guru juga perlu memperhatikan keseimbangan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam proses pembelajaran, sehingga gamifikasi tidak hanya berfokus pada kesenangan, tetapi juga mampu memperkuat pemahaman nilai-nilai kewarganegaraan. Guru disarankan melakukan refleksi dan evaluasi rutin terhadap penerapan sistem ini agar dapat terus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter peserta didik.

C. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif, berani, dan bertanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran berbasis *Gamification*. Setiap elemen dalam sistem gamifikasi, seperti poin, level, dan penghargaan, sebaiknya dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan rasa tanggung jawab sosial dalam proses pembelajaran PPKn. Melalui sistem ini, peserta didik didorong untuk bekerja sama, menghargai teman, dan berkompetisi secara sehat guna mencapai target belajar yang ditentukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Azzam, F., Alhajri, R., & Al-Shammari, M. (2023). *Gamification as a motivational strategy in classroom learning: Effects on engagement and participation*. Journal of Educational Research and Innovation, 10(2), 45–57.
- Al-Tabany, T. I. B. (2014). Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual: Konsep, landasan, dan implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/KTI). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.
- Anwar, M. (2021). Pendidikan kewarganegaraan dalam perspektif *Partisipasi aktif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149.
- Arends, R. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asis, R. R. A., Mardani, I., Awalia, R., Galang, G., & Sopiandy, D. (2025). Analisis faktor kurangnya partisipasi aktif siswa terhadap hasil belajar PPKn di SMK Negeri 2 Kolaka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 12342–12348.
- Asmaka, R. A. (2019). Pengaruh model pembelajaran game based learning terhadap prestasi belajar matematika pada materi peluang kelas VIII SMP Negeri 2 Balen. *Economica*, 6(1), 72–86.
- Asra, A., & Syaiful, B. (2012). *Pendekatan pembelajaran tematik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Badan Pusat Statistik. (2024). *Indeks Demokrasi Indonesia Tahun 2023*. Jakarta: BPS RI.
- Banks, J. A. (2017). *Diversity and citizenship education: Global perspectives* (2nd ed.). San Francisco: Jossey-Bass.
- Branson, M. S. (1999). *The role of civic education*. Calabasas: Center for Civic Education.

- Budi Hermana. (2017). Gamifikasi dalam pendidikan: Pendekatan dan implementasinya. Jakarta: Salemba Humanika.
- Carli Wiseza, F., Ibermarza, & Andini, F. (2023). Penggunaan model pembelajaran game based learning terhadap hasil belajar IPS. *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 124–138.
- Chung, C., & Ko, H. (2023). Gamified learning design and its impact on student engagement: A longitudinal analysis. *British Journal of Educational Technology*, 54(3), 642–660.
- Dahalan, F., Alias, N., & Shaharom, M. S. N. (2023). *Gamification* and game-based learning for vocational education and training: A systematic literature review. *Education and Information Technologies*, 8(3), 460–473.
- Delta Elfini Sahara. (2017). Pengaruh metode learning by games terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III MIN 10 Bandar Lampung. *UIN Raden Intan Journal of Education*, 2(1), 2–6.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “*Gamification*.[”] *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). Strategi belajar mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitriani, D. (2022). Penerapan *Gamification* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah menengah pertama. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 17(2), 112–121.
- Fitriani, M. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMP Negeri 2 Kota Pagar Alam. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(2), 277–288.
- Gagné, R. M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction* (4th ed.). New York: Holt, Rinehart & Winston.
- González, C., López, L., & Medina, J. (2023). *Gamification* in civic education: Enhancing social participation and responsibility. *Frontiers in Education*, 8(4), 115–130.

- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Hamalik, O. (2009). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamid, R., & Rahayu, N. (2022). Pengaruh gamifikasi berbasis reward terhadap motivasi dan partisipasi belajar siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 10(1), 34–45.
- Hamid, T., Alrawi, Z., & Zulkifli, A. (2022). Reward-based *Gamification* in classroom: Enhancing intrinsic motivation and engagement. *Computers in Human Behavior Reports*, 8(2), 100–115.
- Handayani, R. (2022). Pengaruh media gamifikasi terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 88–97.
- Hartati, S., & Hadi, N. (2021). Model pembelajaran konvensional dan implikasinya terhadap motivasi partisipatif siswa. *Jurnal Civics Education*, 9(2), 112–122.
- Hartino, B., & Adha, S. (2020). *Partisipasi belajar* dalam pendidikan kewarganegaraan di era digital. *Jurnal Demokrasi dan Pendidikan*, 18(1), 55–64.
- Hasan, M., Yulianto, A., & Marzuki, M. (2021). *Media pembelajaran*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Hermana, B. (2017). *Gamifikasi dalam e-learning: Menjawab tantangan pendidikan era digital*. Jakarta: UI Publishing.
- Ibrahim, M., & Nur, M. (2000). *Pembelajaran berbasis masalah*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Press.
- Kaelan. (2021). *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma.
- Kaur, J., & Singh, D. (2022). *Gamification* and reward systems in education: Boosting learner motivation and performance. *Journal of Educational Research and Innovation*, 11(3), 77–89.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Kurikulum Merdeka mata kuliah wajib umum Pendidikan Pancasila*. Jakarta: Direktorat Jenderal Diktiristek.
- Kemendikbudristek. (2024). *Laporan Evaluasi Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kirlin, M. (2020). Building youth *Partisipasi belajar* through participatory learning: A review. *Youth & Society*, 52(5), 784–805.

- Kompas. (2023). Survei Minat Remaja terhadap Kegiatan Sosial dan Kewarganegaraan (diakses Juni 2025).
- Kurniawati, E. (2021). Civic skills dan civic disposition dalam pengembangan karakter warga negara. Bandung: CV Jejak.
- Lee, J., & Hammer, J. (2020). *Gamification* in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 24(3), 15–24.
- Lestari, A. D. (2024). *Gamification* dalam pembelajaran PPKn: Solusi meningkatkan *Partisipasi belajarsiswa* SMP. *Jurnal Civic Education*, 5(1), 45–59.
- Muhibbin Syah. (2011). Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mujiono, & Sarah. (2021). Kriteria pemilihan media pembelajaran (tidak dipublikasikan).
- Mulyana, I. I., Shofiyah, H., Komara, D., & Hambali, B. (2024). Strategi pembelajaran aktif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 24(2), 112–120.
- Mulyasa, E. (2021). Pengembangan dan implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyono, B. (2021a). Faktor-faktor penentu partisipasi warga dalam kehidupan publik. *Jurnal Civic Education*, 6(1), 45–58.
- Mulyono, B. (2021b). Penguatan *Partisipasi belajardalam* pembelajaran PPKn di sekolah. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(2), 101–115.
- Munir. (2017). Pembelajaran digital. Bandung: Alfabeta.
- Nugroho, R. A., Prasetyo, Y. T., & Wulandari, D. (2021). Gamifikasi dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan keterlibatan siswa di era digital. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 145–158.
- Piaget, J. (1954). *The construction of reality in the child*. New York: Basic Books.
- Prajitno, M., & Sari, N. (2023). Efektivitas gamifikasi terhadap keterlibatan belajar siswa SMP dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Media Pendidikan*, 9(3), 210–223.
- Pujiono. (2021). Media pembelajaran. Madiun: Universitas PGRI Madiun.
- Rachmadi, Y. (2021). *Partisipasi belajardan demokrasi partisipatif di Indonesia*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Rahman, A., Yusuf, M., & Hartono, A. (2022). *Gamification-based learning and student engagement: Evidence from middle school education*. International Journal of Instruction, 15(4), 245–260.
- Rahmawati, N., & Kurniawan, A. D. (2022). Pengaruh gamifikasi dalam pembelajaran PPKn terhadap partisipasi siswa SMP. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, 7(1), 21–30.
- Ramadhan, T., & Putri, Y. (2023). *Gamification sebagai metode alternatif dalam pembelajaran PPKn*. Jurnal Pendidikan Karakter, 11(2), 76–89.
- Riyanto, S., & Yusri, F. (2022). Pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Inovatif, 9(1), 35–42.
- Riyanto, Y. (2020). Gamifikasi sebagai pendekatan pembelajaran di era digital. Jurnal Teknologi Pendidikan, 22(2), 110–118.
- Rodríguez, M., Fernández, P., & García, S. (2021). Emotional and social engagement in gamified learning environments. Education and Information Technologies, 26(5), 5637–5655.
- Rosmani, R. (2023). Peningkatan partisipasi belajar siswa kelas IV dengan model pembelajaran berbasis portofolio pada mata pelajaran PKn. Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia, 10(1), 21–28.
- Salamun, S., Nuraini, T., & Putri, L. (2023). Problem based-learning dan keterampilan berpikir kritis peserta didik SMP. Jurnal Pendidikan Inovatif, 9(1), 15–27.
- Sari, F. M., & Putra, Y. A. (2023). *Gamification sebagai strategi peningkatan Partisipasi belajar peserta didik SMP di mata pelajaran PPKn*. Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan, 20(1), 35–47.
- Slameto. (2010). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suparman, U. (2021). Pendidikan Pancasila dalam menghadapi era globalisasi. Jurnal Pendidikan Nasional, 8(2), 90–102.
- Sudjana, N. (2009). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, A. (2022). Pembelajaran dan model pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). Statistik untuk penelitian. Bandung: Alfabeta.

- Susilawati. (2021). Fungsi media pembelajaran. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Suzanna, E., & Jayanto, F. (2021). Psikologi belajar dan teori konstruktivisme dalam pendidikan modern. Bandung: Alfabeta.
- Syihabuddin, M. F. (2024). Peningkatan partisipasi belajar dalam Pendidikan Pancasila melalui PjBL dan game edukatif Wordwall di SMPN 1 Batu. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 5(3).
- Tafonao, T. (2018). Ciri-ciri media pembelajaran (tidak dipublikasikan).
- Tan, O. S. (2003). Problem-based learning innovation: Using problems to power learning in the 21st century. Singapore: Thomson Learning.
- Tegeh, I. M., & Sudjana, K. (2021). Desain pembelajaran inovatif. Singaraja: Undiksha Press.
- Terimajaya, A., Nurlaelawati, I., & Samad, M. (2024). Metode observasi dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Metodologi Pendidikan*, 10(2), 132–140.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
- Uno, H. B. (2011). Teori motivasi dan pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Yuniarti, L. (2021). Strategi pembelajaran kewarganegaraan berbasis Partisipasi aktif siswa. Bandung: Alfabeta.
- Zainuddin, Z., & Keumala, C. M. (2023). *Gamification to enhance civic responsibility and learning motivation among students*. *Education and Information Technologies*, 28(7), 9421–9443.
- Zainuddin, Z., Chu, S., Shujahat, M., & Perera, C. (2020). The impact of *Gamification* on student motivation and engagement: A systematic review. *Interactive Learning Environments*, 28(8), 1071–1085