

Implementasi Game-Based Learning Berbasis Kartu Domino untuk Meningkatkan Pemahaman Materi pada Siswa Sekolah Menengah Pertama

Diterima:
16 Mei 2025
Revisi:
19 Juni 2025
Terbit
21 Juli 2025

^{a*}Muhammad Nasrul Rojab, ^bMilda Maulida, ^cIndah Darmayani
^dTetep, ^eAnita Murdayanti
a,b,c,d,e Institut Pendidikan Indonesia

Abstrak— Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sering kali dianggap materi yang abstrak dan kurang menarik oleh siswa, khususnya dalam memahami konsep keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Inovasi pembelajaran dibutuhkan agar materi dapat dipahami secara kontekstual dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model Game-Based Learning berbasis kartu domino guna meningkatkan pemahaman siswa kelas IX SMP Negeri 5 Tarogong Kidul pada materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Dave Ebbutt yang bersifat siklikal. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing mencakup tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian meliputi observasi, angket, wawancara, dan tes pemahaman. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kartu domino sebagai media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa, berpikir kritis, serta pemahaman terhadap nilai-nilai keberagaman. Nilai rata-rata pemahaman meningkat dari 78,9 pada siklus I menjadi 86,7 pada siklus II. Artinya, implementasi game-based learning berbasis kartu domino terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi pada siswa. Model ini selaras dengan karakteristik siswa yang aktif dan kinestetik, serta mendukung pembelajaran PPKn yang bermakna dan kontekstual.

Kata Kunci— pemahaman, siswa, pembelajaran kontekstual, tindakan kelas

Abstract— Pancasila and Citizenship Education (PPKn) learning is often considered abstract and less interesting by students, especially in understanding the concept of diversity within the framework of Bhinneka Tunggal Ika. Learning innovation is needed so that the material can be understood contextually and enjoyably. This study aims to implement a Game-Based Learning model based on domino cards to improve the understanding of grade IX students of SMP Negeri 5 Tarogong Kidul on the material of diversity within the framework of Bhinneka Tunggal Ika. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method of the Dave Ebbutt model which is cyclical. The study was conducted in two cycles, each including the planning, action, observation, and reflection stages. The research instruments included observation, questionnaires, interviews, and comprehension tests. Data were analyzed qualitatively and quantitatively. The results showed that the use of domino cards as a game-based learning medium can increase students' active involvement, critical thinking, and understanding of the values of diversity. The average understanding score increased from 78.9 in cycle I to 86.7 in cycle II. This means that implementing game-based learning using domino cards has proven effective in improving student understanding. This model aligns with the characteristics of active and kinesthetic students and supports meaningful and contextual PPKn learning.

Keywords— understanding, students, contextual learning, classroom action

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Muhammad Nasrul Rojab,
Institut Pendidikan Indonesia Garut,
Email: muhnasrulrr@institutpendidikan.ac.id

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran esensial dalam kurikulum nasional yang diajarkan secara berjenjang dari tingkat dasar hingga menengah. Materi PPKn disusun secara sistematis, integratif, dan komprehensif guna mengembangkan kapasitas peserta didik dalam memahami serta mengimplementasikan nilai-nilai kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat. Lebih dari sekadar aktivitas menghafal konsep-konsep normatif, PPKn memiliki tujuan utama untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila agar dapat diterapkan secara nyata dalam perilaku dan tindakan sehari-hari peserta didik (Akbar et al., 2023). Namun demikian, dalam praktiknya, proses pembelajaran PPKn di berbagai satuan pendidikan masih mengalami kendala, terutama karena pendekatan yang digunakan cenderung bersifat kognitif dan belum menyentuh secara optimal aspek afektif maupun psikomotorik peserta didik (Nurmalisa et al., 2020). Hal ini menimbulkan kesenjangan antara pemahaman teoretis dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nyata, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih kontekstual dan aplikatif.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan integritas siswa, terutama dalam memahami dan mengapresiasi keberagaman sebagai bagian dari identitas nasional (Setiyarini et al., 2023). Namun, pendekatan pembelajaran yang konvensional sering kali kurang efektif dalam menanamkan nilai-nilai tersebut secara mendalam. Hal ini mendorong perlunya inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Inovasi merupakan upaya konkret yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas metode pembelajaran yang diberikan kepada siswa guna materi tersampaikan sesuai yang diharapkan (Dewi et al., 2024 & Dewi et al., 2025).

Di kelas IX E SMP Negeri 5 Tarogong Kidul, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan masih mengandalkan pendekatan konvensional yang bersifat satu arah dan berpusat pada guru. Metode ceramah dan pencatatan materi di papan tulis menjadi strategi utama yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pendekatan seperti ini cenderung membatasi ruang interaksi dan partisipasi siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi kelas yang homogen secara metode namun heterogen dalam gaya belajar menyebabkan sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam, khususnya ketika menghadapi topik-topik abstrak seperti keberagaman, toleransi, dan nilai-nilai kebangsaan. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi rendah, ditandai dengan kurangnya antusiasme, minimnya diskusi bermakna, dan dominasi guru dalam penyampaian materi. Hal ini memperlemah internalisasi nilai-nilai PPKn yang seyogianya menjadi bekal moral dan sosial bagi peserta didik.

Lebih jauh, pendekatan konvensional tersebut juga tidak cukup adaptif terhadap karakteristik siswa kelas IX E yang cenderung aktif, kinestetik, dan membutuhkan stimulasi belajar yang lebih bervariasi dan kontekstual. Banyak siswa menunjukkan kecenderungan untuk mudah bosan dan tidak fokus saat pembelajaran berlangsung secara monoton. Selain itu, kurangnya variasi metode pembelajaran membuat siswa hanya terpaku pada aspek kognitif berupa hafalan konsep, tanpa adanya ruang eksploratif untuk membangun pemahaman secara kritis dan aplikatif. Dalam konteks pembelajaran PPKn yang menuntut internalisasi nilai melalui pengalaman dan refleksi, strategi pembelajaran yang terlalu instruksional menjadi tidak relevan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan alternatif yang mampu menumbuhkan minat belajar, meningkatkan interaksi sosial, serta mendorong siswa untuk aktif membangun makna pembelajaran secara mandiri dan kolaboratif. Adapun sebelumnya telah dilakukan penelitian terkait inovasi pembelajaran seperti *blended learning* oleh (Retnani et al., 2023), *Smart book Interaktif* oleh (Ramadhan, 2024), pembelajaran berbasis teknologi (Manullang et al., 2024), dan pembelajaran melalui *Index Card Match* (Asmaniah & Utomo, 2024). Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan hasil adanya perubahan pada ranah kognitif, Afektif, dan psikomotorik peserta didik. Namun diperlukan inovasi pembelajaran lainnya yang diasumsikan mampu mengatasi kendala yang dialami oleh guru dan membantu siswa memahami materi yang sifatnya abstrak.

Salah satu pendekatan inovatif yang semakin mendapat perhatian dalam dunia pendidikan adalah *Game-Based Learning* (GBL), yakni strategi pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses belajar-mengajar secara sistematis. GBL tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan sebagai medium pedagogis yang dapat memfasilitasi pembelajaran bermakna dengan memanfaatkan mekanisme permainan seperti tantangan, skor, peran, dan umpan balik instan. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan motivasi, memperkuat retensi informasi, dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Septiani, 2024). Dalam konteks Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), GBL dapat menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan siswa terhadap materi-materi yang bersifat konseptual dan normatif. Penelitian oleh Islam et al (2024) menunjukkan bahwa penerapan GBL dalam pembelajaran PPKn secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mereka merasa lebih tertantang dan terlibat secara emosional dalam proses memahami nilai-nilai kebangsaan. Selain itu, GBL memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi, bekerja sama, dan mengevaluasi pilihan mereka dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata, sehingga mendukung internalisasi nilai secara kontekstual. Penerapan GBL tentunya harus mempertimbangkan jenis permainan yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan permainan kartu domino dengan beberapa pertimbangan ilmiah.

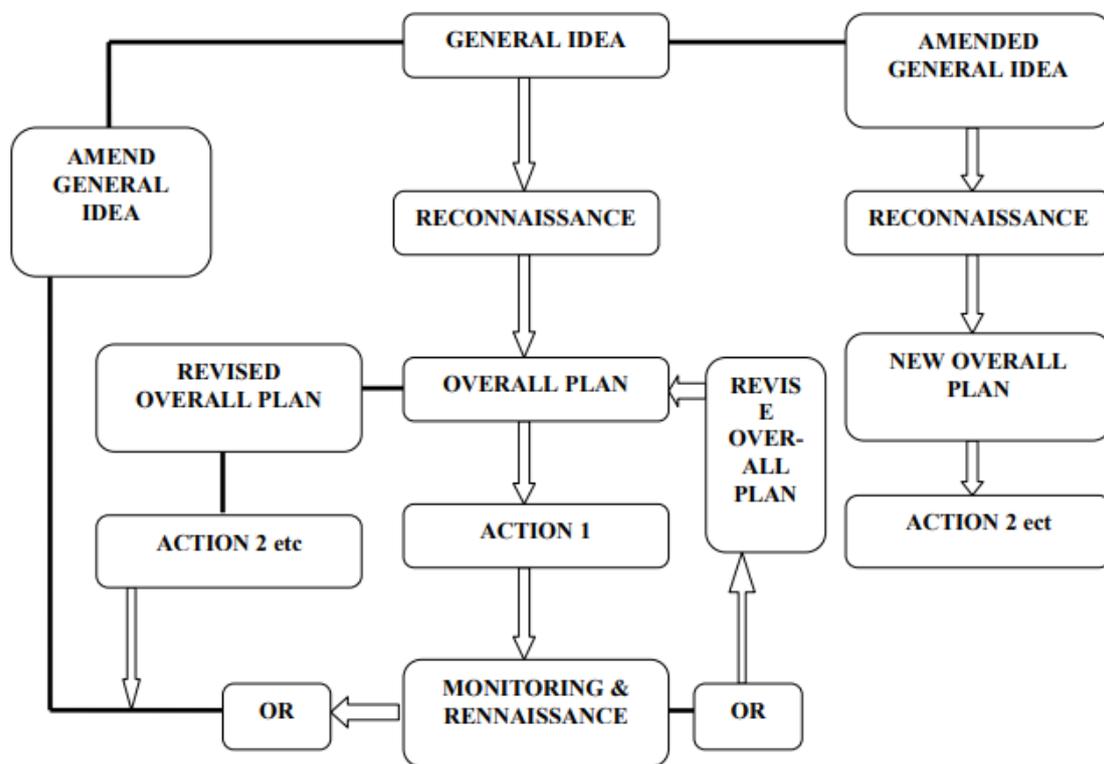
Permainan kartu domino merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang populer, dikenal melalui penanda visual khas berupa bulatan berwarna yang membedakan setiap kartu. Dalam konteks pembelajaran, domino dapat dimodifikasi menjadi media instruksional yang melibatkan siswa dalam proses berpikir kritis melalui penyelesaian soal atau pernyataan yang saling berkaitan antar pasangan kartu. Mekanisme permainan ini tidak hanya menstimulasi daya nalar siswa, tetapi juga menuntut ketepatan dan kecepatan dalam menjawab, baik secara individu maupun melalui kerja sama kelompok (Marian & Yansyah, 2021). Dalam implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), bentuk kartu domino yang digunakan bukan merupakan alat permainan konvensional yang umum dijual bebas, melainkan telah dirancang ulang secara kontekstual sebagai media ajar yang disesuaikan dengan materi ajar. Modifikasi ini bertujuan untuk menarik minat siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Modifikasi kartu domino yang disesuaikan dengan materi juga telah dilakukan oleh Nedianna et al. (2023) dalam penelitiannya yang mengembangkan media pembelajaran berupa kartu domino budaya Indonesia (Kadobudi) untuk materi kebudayaan Indonesia pada siswa kelas IV SD dan hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kebudayaan Indonesia. Melalui pendekatan ini, pembelajaran PPKn dapat disampaikan secara lebih kontekstual dan aplikatif, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan yang sering kali bersifat abstrak dan normatif jika diajarkan melalui metode konvensional.

Dalam konteks keberagaman, penggunaan media permainan seperti kartu domino telah terbukti efektif. Setiyarini et al. (2023) mengembangkan media pembelajaran "Domino Keberagaman" yang berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep keberagaman dalam masyarakat Indonesia. Penelitian lain oleh Saylendra et al. (2021) juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis board game dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran PPKn.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas GBL dalam pembelajaran PPKn, masih terdapat kesenjangan dalam penerapan media permainan yang spesifik, seperti kartu domino, sehingga dapat terlihat perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah melihat seberapa efektif permainan kartu domino dalam konteks pembelajaran keberagaman di tingkat SMP. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan model GBL berbasis kartu domino guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep keberagaman di kelas IX E SMP Negeri 5 Tarogong Kidul.

II. METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK), yang merupakan suatu metode sistematis dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan kompetensi profesional pendidik melalui refleksi berkelanjutan terhadap praktik di kelas (Creswell, 2016). Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral yang dikembangkan oleh Dave Ebbutt. Model ini menekankan pada siklus reflektif yang terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, yang dilakukan secara berulang untuk meningkatkan praktik pembelajaran di kelas. Setiap siklus memungkinkan penyesuaian berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya, sehingga pembelajaran dapat terus ditingkatkan secara sistematis (Utomo et al., 2024).



Gambar 1. Model PTK Dave Ebbutt

Gambar dicatas merupakan siklus model PTK Dave Ebbut yang digunakan dalam penelitian ini. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX E SMP Negeri 5 Tarogong Kidul tahun ajaran 2024/2025, yang terdiri dari 28 siswa dengan latar belakang akademik dan sosial yang beragam. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Desain penelitian ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus pertama, peneliti merancang dan

menerapkan pembelajaran berbasis permainan menggunakan media kartu domino untuk materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi respons siswa terhadap metode ini. Refleksi dari siklus pertama digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan strategi pembelajaran pada siklus kedua.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, dan wawancara. Observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Angket diberikan kepada siswa untuk mengukur persepsi dan pemahaman mereka terhadap materi. Wawancara dilakukan dengan beberapa siswa dan guru untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai pengalaman mereka selama pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dari angket dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat perubahan motivasi dan pemahaman siswa. Data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk mengidentifikasi pola dan tema yang muncul selama pembelajaran (Pratiwi et al., 2023).

Validitas data dijaga melalui teknik triangulasi, yaitu dengan membandingkan data dari berbagai sumber dan metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari observasi, angket, dan wawancara. Triangulasi metode dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data untuk mengkaji fenomena yang sama. Langkah ini bertujuan untuk memastikan keabsahan dan keandalan data yang diperoleh (Pratiwi et al., 2023).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman keberagaman siswa kelas IX E SMP Negeri 5 Tarogong Kidul melalui implementasi *game-based learning* berbasis media kartu domino. Hasil penelitian ini dipaparkan berdasarkan data yang diperoleh selama dua siklus tindakan.

A. Hasil Siklus I

1. Identifikasi Masalah Awal

Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti bersama guru model pada pembelajaran PPKn di kelas IX E menunjukkan bahwa partisipasi aktif peserta didik rendah, terutama dalam sesi diskusi dan presentasi kelompok. Beberapa siswa terlihat pasif, hanya mencatat tanpa menunjukkan pemahaman terhadap materi. Selain itu, peserta didik dengan gaya belajar kinestetik belum mendapatkan strategi pembelajaran yang sesuai, sehingga mudah kehilangan fokus. Hal ini berdampak pada rendahnya capaian pemahaman terhadap konsep keberagaman masyarakat Indonesia.

2. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, peneliti dan guru menyusun strategi pembelajaran menggunakan pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) dengan media kartu domino edukatif. Langkah-langkah yang dirancang dalam tahap ini meliputi:

- Penyusunan RPP berbasis GBL untuk materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika.
- Desain media pembelajaran berupa kartu domino berisi pertanyaan dan jawaban berantai seputar keberagaman masyarakat.
- Penyusunan lembar observasi (keaktifan, pemahaman, kolaborasi).
- Penyusunan angket respon siswa dan pedoman wawancara guru/siswa.
- Kolaborasi intensif dengan guru mata pelajaran untuk simulasi dan validasi skenario pembelajaran.

3. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan selama dua pertemuan. Kegiatan pembelajaran terdiri atas tiga tahap:

- Pendahuluan: Guru memberikan apersepsi dan pertanyaan pemantik terkait keberagaman budaya, agama, dan suku bangsa di Indonesia.
- Inti: Siswa dibagi dalam kelompok kecil (4–5 orang), lalu memainkan kartu domino yang memuat pertanyaan dan jawaban kontekstual seputar materi. Diskusi kelompok dilakukan setelah permainan selesai.
- Penutup: Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, dan guru memberikan umpan balik serta penguatan materi.

4. Monitoring dan Observasi

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan guru melakukan observasi menggunakan instrumen yang telah disiapkan. Hasil observasi menunjukkan bahwa:

- 73% siswa aktif dalam berdiskusi dan menyusun urutan kartu.
- Siswa kinestetik tampak lebih antusias dan terlibat langsung dalam aktivitas bermain.
- Guru juga mencatat adanya peningkatan antusiasme dan keberanian siswa dalam bertanya maupun menyampaikan pendapat.

5. Hasil Angket dan Wawancara

Setelah pelaksanaan, angket diberikan kepada siswa untuk menilai pemahaman dan respon terhadap model pembelajaran. Tabel 1 menyajikan hasil rata-rata pemahaman siswa setelah pelaksanaan siklus I.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Pemahaman Siswa – Siklus I

Kategori	Rata-Rata Nilai	Keterangan
Pemahaman	78,9	Baik

Tabel di atas memperlihatkan hasil penilaian terhadap peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan kartu domino. Terdapat hasil pada siklus I dari keseluruhan Peserta didik rata-rata mendapatkan nilai 78,9 pada segi pemahamana atau berada pada kategori baik sehingga dapat disimpulkan :

- 80% siswa menyatakan metode ini membuat pembelajaran lebih mudah dan menyenangkan.
- Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa model GBL ini cocok untuk siswa IX E yang dinamis dan membutuhkan pembelajaran aktif.

6. Refleksi

Refleksi terhadap siklus I menghasilkan beberapa catatan penting:

- Model GBL terbukti dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.
- Beberapa kelompok masih mengalami kesulitan dalam menyusun kesimpulan akhir.
- Disiplin waktu masih kurang di beberapa kelompok karena tidak semua siswa memahami instruksi permainan secara jelas.
- Peran guru sebagai fasilitator perlu ditingkatkan dalam mengatur dinamika kelompok.

7. Rencana Tindakan Perbaikan (Menuju Siklus II)

Berdasarkan refleksi tersebut, dilakukan perencanaan ulang untuk siklus II dengan perbaikan sebagai berikut:

- Penyederhanaan instruksi permainan agar lebih mudah dipahami.
- Waktu refleksi kelompok ditambah, agar siswa dapat menyusun kesimpulan dengan lebih matang.
- Guru akan lebih aktif mengarahkan dan memonitor diskusi kelompok selama permainan berlangsung.

B. Hasil Siklus II

1. Perencanaan Tindakan Perbaikan

Berdasarkan refleksi pada siklus I, dilakukan sejumlah perbaikan yang dituangkan dalam rancangan pembelajaran siklus II. Fokus utama perbaikan adalah:

- Menyederhanakan instruksi permainan agar lebih mudah dipahami oleh semua kelompok.
- Menyediakan waktu refleksi kelompok lebih panjang agar siswa mampu menyusun kesimpulan dengan baik.

- Meningkatkan keterlibatan guru dalam mengarahkan dinamika diskusi kelompok agar berjalan lebih terfokus dan efisien.

Perbaikan ini dituangkan dalam revisi RPP, penyusunan ulang media kartu domino (dengan struktur pertanyaan lebih sederhana namun tetap menantang), serta desain instrumen observasi yang memfokuskan pada indikator keterlibatan, pemahaman, dan sikap kolaboratif.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II masih menggunakan model *Game-Based Learning* berbasis kartu domino, namun dengan skema implementasi yang lebih terarah:

- Pendahuluan: Guru menyampaikan kembali tujuan pembelajaran dan menjelaskan ulang aturan permainan yang telah disederhanakan.
- Inti: Siswa memainkan permainan kartu domino dalam kelompok, dilanjutkan dengan diskusi kelompok terfokus dengan panduan reflektif.
- Penutup: Kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan kesimpulan; guru memberikan penguatan dan klarifikasi terhadap konsep keberagaman dan nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika.

3. Monitoring dan Observasi

Selama proses pembelajaran, peneliti dan guru kembali melakukan observasi aktif. Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan kualitas keterlibatan siswa:

- Keaktifan meningkat menjadi 91%, hampir semua siswa terlibat aktif dalam diskusi maupun permainan.
- Guru melaporkan bahwa siswa tidak hanya menjawab, tetapi juga menjelaskan hubungan antara pertanyaan dan jawaban pada kartu dengan argumen logis.
- Suasana kelas kondusif dan dinamis; siswa mulai menunjukkan sikap saling menghargai dan menghormati pendapat rekan satu kelompok.

4. Hasil Angket dan Wawancara

Setelah tindakan siklus II dilaksanakan, angket diberikan untuk menilai peningkatan pemahaman dan evaluasi siswa terhadap metode pembelajaran:

- 85% siswa menyatakan bahwa sesi diskusi kelompok membantu mereka memahami materi lebih dalam.
- Wawancara dengan beberapa siswa dan guru menunjukkan bahwa suasana belajar terasa lebih menyenangkan dan bermakna. Siswa merasa metode ini membuat mereka tidak sekadar menghafal, tetapi memahami dan menganalisis nilai-nilai keberagaman secara kontekstual.

- Siswa mulai mampu menjelaskan alasan keterkaitan antar konsep secara logis dan kritis.

Tabel 2. Nilai Rata-Rata Pemahaman Siswa – Siklus II

Kategori	Rata-Rata Nilai	Keterangan
Pemahaman	86,7	Sangat Baik

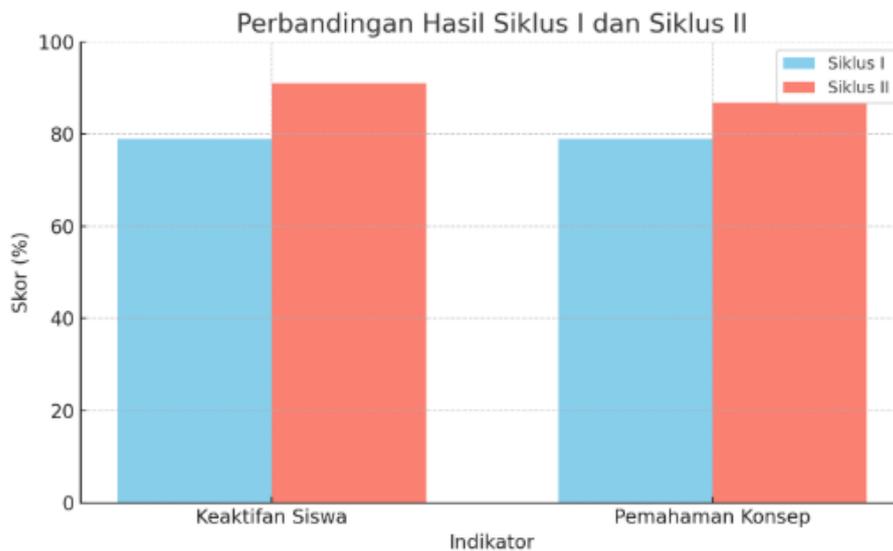
Peningkatan dari 78,9 menjadi 86,7 memperlihatkan efektivitas metode yang diterapkan dalam memfasilitasi pemahaman mendalam terhadap nilai kebhinekaan.

5. Refleksi

Refleksi pasca tindakan menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai secara optimal. Model *Game-Based Learning* berbasis kartu domino:

- Meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman konsep keberagaman secara signifikan.
- Membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan komunikasi efektif.
- Menumbuhkan sikap saling menghargai dalam diskusi kelompok, sesuai dengan nilai-nilai PPKn.

Guru juga menyampaikan bahwa pendekatan ini akan sangat bermanfaat jika digunakan secara rutin pada materi PPKn lainnya, karena selaras dengan karakteristik siswa kelas IX E yang aktif dan kinestetik.



Gambar 2. Diagram Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Diagram batang di atas memperlihatkan perbandingan hasil antara pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I dan Siklus II berdasarkan dua indikator utama, yaitu keaktifan siswa dan pemahaman konsep keberagaman.

Pada Siklus I, nilai rata-rata keaktifan siswa berada pada kategori baik dengan skor 78, sementara pemahaman konsep siswa juga berada pada kategori baik dengan skor rata-rata 78,9. Peningkatan ini terjadi setelah penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* berbasis kartu domino, yang berhasil menarik perhatian siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran.

Namun, berdasarkan refleksi setelah Siklus I, ditemukan bahwa masih terdapat kelompok siswa yang kurang tepat dalam mengaitkan konsep keberagaman secara mendalam, serta kurang optimal dalam menyusun kesimpulan materi.

Sebagai tindak lanjut, dilakukan perbaikan pada Siklus II, berupa penyederhanaan instruksi permainan, penambahan waktu untuk refleksi, dan peningkatan peran guru dalam memandu diskusi. Hasilnya, terdapat peningkatan yang signifikan baik pada aspek keaktifan siswa maupun pemahaman konsep. Skor rata-rata keaktifan meningkat menjadi 85,4, dan skor pemahaman siswa mencapai 86,7, yang berada dalam kategori sangat baik.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan yang dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa mampu menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, serta mendukung pencapaian kompetensi secara lebih efektif. Hal ini juga mengindikasikan bahwa refleksi dan perbaikan dalam setiap siklus pembelajaran merupakan bagian penting dalam mencapai hasil yang optimal.

C. Pembahasan

Implementasi model *game-based learning* berbasis kartu domino dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menunjukkan kontribusi signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai konsep keberagaman. Temuan penelitian ini adalah mengindikasikan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa. Artinya pembelajaran berbasis kartu domino memberikan efek terhadap 3 ranah utama dalam proses belajar dan perkembangan individu. Hasil penelitian ini sejalan oleh penelitian yang dilakukan oleh Semarang et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hal ini sejalan juga dengan studi Pajarudin (2019) yang mengemukakan bahwa media kartu domino mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan partisipatif.

Pada siklus I, aktivitas belajar kelompok melalui permainan kartu domino terbukti mampu memfasilitasi siswa dalam mengonstruksi pengetahuan secara mandiri. Melalui proses diskusi, penyusunan kartu, dan presentasi kelompok, siswa menunjukkan perkembangan dalam berpikir kritis dan komunikasi interpersonal. Fenomena ini konsisten dengan hasil penelitian Wijaya et al.

(2023) yang menyatakan bahwa permainan edukatif berbasis kartu domino efektif dalam memicu motivasi intrinsik siswa dan mendukung proses pembelajaran berbasis masalah dalam PPKn.

Perbaikan strategi pembelajaran pada siklus II, yakni dengan penambahan sesi diskusi terfokus dan pemberian umpan balik langsung dari guru, terbukti meningkatkan kedalaman pemahaman siswa terhadap konsep keberagaman dalam konteks nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika. Intervensi ini menghasilkan peningkatan skor pemahaman dari 78,9 menjadi 86,7, menunjukkan pergeseran dari kategori “baik” ke “sangat baik”. Temuan ini diperkuat oleh Palupi et al. (2024), yang menegaskan bahwa integrasi media permainan edukatif dalam pembelajaran PPKn berdampak positif terhadap penguasaan konsep dan peningkatan antusiasme belajar siswa. Selain Palupi et al. (2024) penelitian yang dilakukan oleh Fatma et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dalam pembelajaran PPKn secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa

Lebih jauh, penggunaan media kartu domino sebagai instrumen *game-based learning* memberikan pengalaman belajar yang bersifat kontekstual dan aplikatif. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif dalam mengonstruksi makna dari setiap kegiatan permainan. Hal ini mendukung pendapat Kusumasari et al. (2021) bahwa strategi pembelajaran inovatif yang menyesuaikan karakteristik siswa serta mengangkat isu kebhinekaan secara aplikatif dapat membentuk kesadaran nilai serta meningkatkan motivasi belajar.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *game-based learning* berbasis kartu domino tidak hanya berhasil meningkatkan aspek kognitif siswa dalam memahami keberagaman, tetapi juga mendukung penguatan nilai-nilai toleransi, kerja sama, dan sikap demokratis dalam lingkungan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut relevan untuk diterapkan secara lebih luas, khususnya dalam konteks pembelajaran PPKn yang sarat dengan nilai-nilai sosial dan multikultural. Namun memang pada praktiknya penelitian ini memiliki keterbatasan dalam pengimplementasiannya adapun keterbatasan tersebut terdapat pada waktu serta sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui dua siklus, dapat disimpulkan bahwa implementasi model *game-based learning* berbasis kartu domino efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IX E SMP Negeri 5 Tarogong Kidul terhadap materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Model ini terbukti mampu mengubah dinamika pembelajaran PPKn yang semula berpusat pada ceramah dan hafalan menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna. Walaupun pada praktiknya penelitian ini memiliki keterbatasan dari segi waktu, sarana dan prasarana. Pada siklus I, pendekatan ini menunjukkan

peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, ditandai dengan antusiasme dalam diskusi kelompok dan partisipasi aktif selama proses permainan. Hasil evaluasi menunjukkan skor rata-rata pemahaman siswa berada pada kategori “baik”. Melalui perbaikan pada siklus II berupa penambahan sesi diskusi terfokus dan umpan balik langsung dari guru, skor pemahaman siswa meningkat ke kategori “sangat baik”. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek kognitif, afektif, dan sosial siswa. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan *game-based learning* tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual siswa, tetapi juga membangun sikap reflektif, kolaboratif, serta keterampilan berpikir kritis yang sangat relevan dalam konteks pembelajaran nilai-nilai kebhinekaan. Oleh karena itu, strategi ini layak untuk diadopsi secara lebih luas dalam pembelajaran PPKn maupun mata pelajaran lain yang menuntut penguatan karakter dan nilai sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, D. S., Firman, F., & Simaremare, T. P. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique Terhadap Sikap Demokrasi. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 10(1), 33–43. <https://doi.org/10.36706/jbti.v10i1.20510>
- Asmaniah, T. G., & Utomo, A. C. (2024). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa melalui Index Card Match Pada Mata Pelajaran PPKn . *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 375–393. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.384>
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design Pendekatan Kualitataif, Kuantitatif, dan Mixed*. pustaka pelajar.
- Dewi, E. M. P., Qamaria, R. S., Widiastuti, A. A., Widyatno, A., Marpaung, J., Ervina, I., ... & Suprihatin, T. (2024). Pendidikan Indonesia di era globalisasi; Tantangan dan peluang. Nas Media Pustaka.
- Dewi, C. S., Widyantoro, A., & Qamaria, R. S. (2025). Undergraduate Students' Self-Regulated Learning in the Use of Mobile Assisted Language Learning (MALL). *Journal of Education and Teaching (JET)*, 6(2), 463-481.
- Fatma, M., Piliati, I., Budiarti, B., Putra, I., Wahyuni, M., & Masrul, M. (2022). Pengaruh Media Game Edukasi sebagai Inovasi Pembelajaran Muatan PPKN terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 68. <https://doi.org/10.17977/um009v31i12022p068>
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Kusumasari, A. S., Hardiyanto, L., & ... (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Keberagaman SARA Melalui Metode Problem Based Learning. *Prosiding ...* <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1160%0Ahttps://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/download/1160/754>
- Manullang, J. M., Andini, S., Sinaga, R., & ... (2024). Inovasi Pembelajaran PPKN Berbasis Teknologi dalam Menanamkan Sikap Toleransi. *Jurnal Nakula: Pusat ...*, 4. <https://journal.aripi.or.id/index.php/Nakula/article/view/928%0Ahttps://journal.aripi.or.id/index.php/Nakula/article/download/928/1054>
- Marian, F., & Yansyah, M. (2021). Pengaruh Penerapan Permainan Domino Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *JIPMat*, 6(1), 14–23. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v6i1.8173>

- Nedianna, U. S., Permana, E. P., & Zunaidah, F. N. (2023). Pengembangan Media Kadobudi (Kartu Domino Budaya Indonesia) pada Materi Kebudayaan Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 2290–2296. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.883>
- Nurmalisa, Y., Mentari, A., & Rohman, R. (2020). Peranan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Civic Conscience. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 7(1), 34–46. <https://doi.org/10.36706/jbti.v7i1.10082>
- Pajarudin, P. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Strategi Permainan Kartu Domino Pada Mata Pelajaran Pkn Di Smp. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 17(1), 14. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v17i1.1072>
- Palupi, S. R., Utami, A., & Santi, P. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu. 2762–2771.
- Pratiwi, A. M., Latief, I. M., Saepudin, M., Aula, S. N. A., & Adawiyah, S. R. (2023). Strategi Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 152.
- Ramadhan, R. S. (2024). Pengembangan Smart Book Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Berorientasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. 126–139. [https://repository.unja.ac.id/63132/%0Ahttps://repository.unja.ac.id/63132/2/bab I.pdf](https://repository.unja.ac.id/63132/%0Ahttps://repository.unja.ac.id/63132/2/bab%20I.pdf)
- Retnani, C. D., Sucipto, S., Wahid, A., & ... (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran PPKn Berbasis Blended Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis di Kelas VIII SMP Kristen Gloria 1 Surabaya. *Konstruktivisme ...*, 15(2), 213–231. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v15i2.2814>
- Saylendra, N. P., Rahmatiani, L., & Tampubolon, A. (2021). Hasil belajar dengan pembelajaran berbasis board game dalam mata pelajaran PPKn untuk mengembangkan skill berpikir kritis siswa. *CIVICS: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(1), 160–163. <https://doi.org/10.36805/civics.v6i1.1345>
- Semarang, P., Sidodadi, J., No, T., & Timur, K. S. (2024). Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Domino di Kelas III b. November 2023, 2499–2507.
- Septiani, T. B. (2024). Relevansi Metode Game Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Muaddib*, 7(1), 175–185.
- Setiyarini, D., MS, W., & Syaharuddin, S. (2023). Media Pembelajaran Permainan Domino Keberagaman: Praktik Baik Pembelajaran Berdiferensiasi Ppkn. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 10(2), 196–206. <https://doi.org/10.36706/jbti.v10i2.21498>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Wijaya, W., Musmullidi, Rejeki, S., Mahoni, S., Aini, S. Z., & Nana, N. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Domino pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VII D. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(3), 209–215.