

Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Pengembangan Karakter Tanggung Jawab Peserta Didik pada Pendidikan Pancasila di SMPN 5 Garut

Diterima:
21 September 2025
Revisi:
21 Oktober 2025
Terbit
1 November 2025

^{a*}Arien Minawati A, ^bAnggie Fatma U, ^cAlya Nur Fadillah,
^dTetep, ^eAsep Rusmayadi
^{abcd}Institut Pendidikan Indonesia
^eSMP Negeri 5 Garut

Abstrak— Metode pembelajaran merupakan salah satu faktor penting terhadap pelaksanaan pembelajaran hal ini didasarkan pada pemenuhan kebutuhan peserta didik dengan berbagai karakteristik tertentu sehingga membutuhkan variasi terhadap pemilihan metode pembelajaran. Berdasarkan hasil temuan pelaksanaan karakter tanggung pada peserta didik di kelas VIII-F SMP Negeri 5 Garut masih memiliki persentase yang rendah. Hal ini pula yang melandasi adanya urgensi terhadap penerapan metode pembelajaran yang dapat memberikan keberpihakan kepada peserta didik yaitu dengan menggunakan metode permainan edukatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak pada penerapan metode permainan edukatif pada mata pelajaran pendidikan pancasila terhadap pengembangan karakter tanggung jawab peserta didik. Penelitian dilaksanakan menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang diaplikasikan kepada kegiatan pembelajaran untuk memperbaiki proses pembelajaran. Sehingga praktek pembelajaran dapat memperoleh efektifitas terhadap penerapan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif pada mata pelajaran pendidikan pancasila sebagai upaya menelaah pengembangan karakter tanggung jawab dari peserta didik. Berdasarkan hasil observasi penelitian pada siklus 1 dan siklus 2 memperoleh kenaikan pada total skor dari indikator pelaksanaan tanggung jawab di kelas VIII-F SMP Negeri 5 Garut sebanyak 42,07%. Dengan hasil tersebut menunjukan peran metode permainan edukatif terbukti efektif dalam mengembangkan karakter tanggung jawab terhadap pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Penerapan metode permainan edukatif mendorong perkembangan karakter tanggung jawab dari peserta didik dengan pelaksanaan variasi metode pembelajaran, visualiasi media pembelajaran yang menarik serta tingkat kompetensi guru yang mendukung pelaksanaan pembelajaran di kelas VIII-F SMP Negeri 5 Garut.

Kata Kunci— Metode permainan edukatif, karakter tanggung jawab, pendidikan pancasila

Abstract— Learning methods are an important factor in the implementation of the learning process. This is based on fulfilling the needs of students who have various specific characteristics, thus requiring variations in the selection of learning methods. Based on findings, the level of responsibility character among students in class VIII-F at SMP Negeri 5 Garut is still relatively low. This underlines the urgency of applying learning methods that are more student-centered, such as the use of educational game methods.. This study aims to determine the impact of applying educational game methods in the Pancasila Education subject on the development of students' responsibility character. The research was conducted using a classroom action research method, which was applied to learning activities to improve the learning process. This approach aimed to evaluate the effectiveness of educational game-based learning methods in the Pancasila Education subject as an effort to examine the development of students' responsibility character. Based on the observation results in cycle 1 and cycle 2, there was a 42.07% increase in the total score of the responsibility implementation indicators in class VIII-F of SMP Negeri 5 Garut. These results indicate that the educational game method proved effective in developing responsibility character in learning Pancasila education. The application of the educational game method encourages the development of students' responsibility character through the implementation of varied learning methods, Engaging visualization of learning media and the level of teacher competence that supports the implementation of learning in class VIII-F of SMP Negeri 5 Garut.

Keywords— Educational game method, responsibility character, pancasila education

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



Penulis Korespondensi:

Arien Minawati A,
Program Profesi Guru Pendidikan kewarganegaraan,
Institut Pendidikan Indonesia,
Email arieminawatiagustina@gmail.com

I. PENDAHULUAN

Karakter digambarkan Hill sebagai “*distinctive trait, distinctive quality, moral strength, the pattern of behaviour found in and individual or group*”(Zubaedi, 2011). Pola perilaku maupun moral merupakan bentuk dari kualitas individu yang menggambarkan nilai dasar karakter pada peserta didik yang dapat memberikan dorongan terhadap pengembangan karakteristik serta kompetensi dasar sebagai upaya dalam mendukung pelaksanaan pendidikan. Maraknya fenomena degradasi pada nilai-nilai karakter terhadap kalangan peserta didik mengalami kondisi yang cukup mengkhawatirkan, hal ini dianggap sebagai krisis yang harus dihadapi oleh pelaksana pendidikan dalam era revolusi industri 4.0 meliputi menurunnya rasa tanggung jawab, kejujuran, sopan santun, hormat, toleransi dan kehilangan daya kreatif pada para peserta didik (Fahdini et al., 2021). Tanggung jawab menjadi salah satu pilar karakter yang dibangun melalui pendidikan, aspek ini dianggap memiliki urgensi dalam membangun akhlak serta budi pekerti dalam menanamkan nilai-nilai luhur bangsa.

Pendidikan merupakan salah satu bagian penting dalam membangun masa depan bangsa, hal ini didasarkan kepada pengaruh dari pengembangan kemampuan individu yang diterapkan pada kehidupan bermasyarakat melalui serangkaian proses sosial dalam kegiatan pendidikan untuk dapat mendorong suatu individu sehingga memperoleh perkembangan dalam aspek kognitif, psikomotorik dan afektif. Sesuai dengan isi pada Pasal Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Kemdikbud, 2023). Sebagai bagian dari persiapan untuk membangun generasi penerus bangsa, pendidikan berperan penting sebagai wadah bagi setiap individu untuk memperoleh pengetahuan, mengasah bakat, membangun kemandirian, serta meningkatkan kemampuan. Tujuan dari proses pendidikan memiliki fokus kepada tiga aspek yaitu Pengetahuan, Karakter dan *Soft Skill* (Widiasworo, 2018).

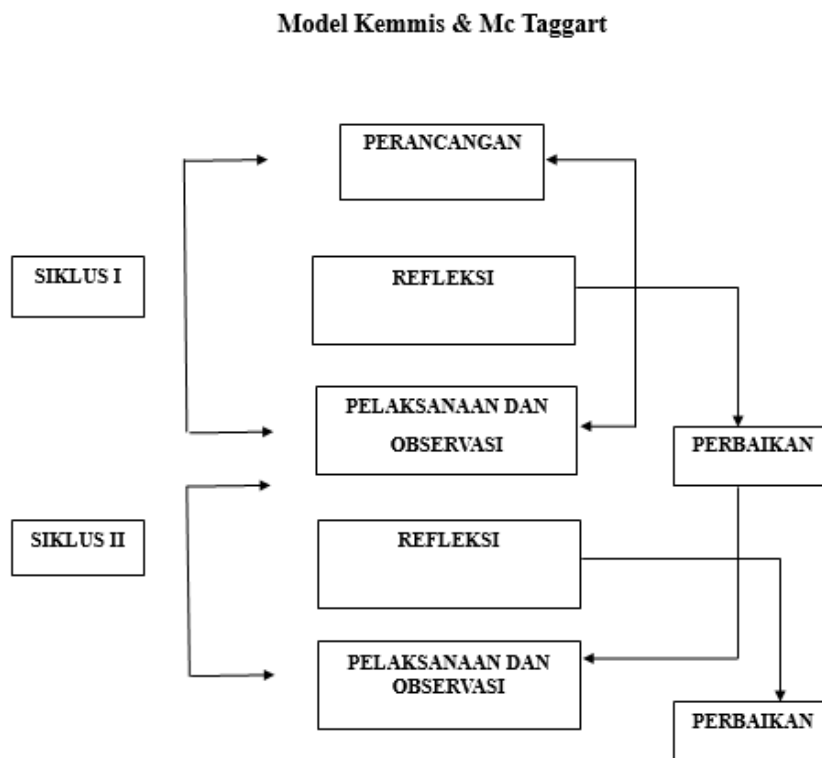
Nilai-nilai karakter yang digagaskan oleh Kemendikbud (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2012) terdiri dari 18 aspek yaitu: Religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab. Hal ini merupakan aspek yang harus dimiliki oleh peserta didik berkaitan dengan perannya sebagai makhluk sosial, menurut Wahab dan Sapriya (Pratiwi, 2023) pendidikan pancasila bertujuan untuk menumbuhkan rasa bangga dan tanggung jawab sebagai warga negara. Kontribusi terhadap pelaksanaan pembelajaran menjadi salah satu pertimbangan penting terkait

partisipasi sebagai bentuk tanggung jawab yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik. Pendidikan Pancasila memiliki peranan penting dalam upaya meningkatkan filosofi bangsa, tujuan dari Pendidikan Pancasila itu sendiri termuat dalam segi muatan konten maupun proses pembelajaran. Dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila memiliki kecenderungan fokus kepada pengembangan karakter yang disesuaikan dengan kecakapan abad 21 yang harus dimiliki oleh masing-masing peserta didik. (Budimansyah, 2010). Berdasarkan kompetensi dasar Pendidikan Pancasila dan Kewargangeraan karakter tanggung jawab memiliki muatan yaitu perilaku jujur, peduli, santun, disiplin dan tanggung jawab, menghargai dan menghayati, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif (Muntiah, 2015). Rendahnya karakter tanggung jawab pada masa kini disebabkan adanya berbagai faktor terkait dengan kepesatan jaman, kemajuan teknologi, kurangnya atensi terhadap pelaksanaan pendidikan karakter sehingga materi pembelajaran kerap kali masih berfokus kepada konteks pemahanan pengetahuan saja.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji penerapan pada penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif terhadap nilai karakter tanggung jawab dari peserta didik di kelas VIII-F SMP Negeri 5 Garut pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Sebagai upaya dalam menangani kemerosotan terhadap aspek tanggung jawab yang harus dimiliki oleh peserta didik.

II. METODE

Metode penelitan yang akan digunakan oleh peneliti yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada pelaksanaanya penelitian ini ditujukan untuk diaplikasikan kepada kegiatan pembelajaran di kelas dengan maksud untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga praktek pembelajaran dapat memperoleh efektifitas. Menurut Kemmis (Wijaya, 2023) Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan suatu perubahan terhadap hasil penerapan berdasarkan solusi yang diberikan secara langsung pada proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap peningkatan mutu pembelajaran maupun tingkat kompetensi pada guru. Penelitian ini dianggap sangat penting untuk dilakukan oleh guru dikarenakan dengan melaksanakan penelitian maka guru dapat memperoleh pemecahan masalah terhadap pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan (Utomo et al., 2024). Maka dari itu pada penelitian ini, peneliti mengadopsi model PTK siklus Kemmis dan Mc Taggart, dengan melaksanakan empat tahapan yaitu: Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*) dan Refleksi (*Reflecting*) (Utomo et al., 2024).



Gambar 1. Model Kemmis & Mc Taggart (Utomo et al., 2024)

Pada tahapan perencanaan peneliti melakukan penyusunan rencana dengan melakukan identifikasi masalah yang ditemukan dengan tujuan untuk dapat merancang instrumen observasi, metode maupun persiapan pembelajaran. Kemudian pada tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran didasarkan pada rancangan rencana pembelajaran yang telah disusun sehingga pada tahap pengamatan peneliti dapat mengumpulkan data dari hasil tindakan dan dampaknya kepada peserta didik untuk dapat diperoleh hasil analisis dari tahap refleksi. Adapun lokasi pelaksanaan penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 5 Garut dengan menggunakan sample pada kelas VIII-F. Pada penelitian ini peneliti melakukan proses pengumpulan data melalui lembar observasi pada guru, peserta didik, materi, lingkungan, sarana dan komponen pengelolaan kelas dengan meliputi pada variabel output berdasarkan penerapan metode permainan edukatif untuk melihat partisipasi peserta didik dalam membentuk karakter tanggung jawab. Pada teknik analisi data, peneliti menggunakan data kualitatif untuk dapat memperoleh indikator pelaksanaan karakter tanggung jawab selama proses pembelajaran.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Pelaksanaan observasi awal yang telah dilaksanakan, memperoleh hasil penelitian yang berasal dari data observasi dan wawancara dengan narasumber yaitu peserta didik di kelas VIII-F SMP Negeri 5 Garut menunjukkan tingkat pemahaman terhadap pelaksanaan karakter tanggung jawab pada peserta didik yang diamati selama kegiatan pembelajaran mendapatkan hasil yang cukup mengkhawatirkan. Adapun permasalahan yang di temui pada kelas tersebut yaitu dikarenakan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran pendidikan pancasila relatif rendah menyebabkan tingkat penyelesaian tugas di kelas masih cukup minim, keterlibatan dalam diskusi kelompok tidak berjalan dengan baik. Hal ini disebabkan oleh 1) kurang menariknya kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan pancasila dikarenakan metode yang digunakan cukup monoton. 2) keterbatasan sarana prasarana yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. 3) minimnya variasi pembelajaran menyebabkan peserta didik acuh dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan kepada hasil tersebut peneliti dan guru melakukan pertemuan terkait dengan perencanaan kegiatan penelitian tindakan kelas untuk dapat memberikan perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan edukatif dengan menggunakan berbagai variasi pengerjaan lembar kerja. Dalam setiap siklus direncanakan tiga kali pertemuan, dengan pengumpulan data secara langsung melalui lembar observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Adapun hasil dari penelitian sebagai berikut:

Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*) Tindakan I

Pada pelaksanaan siklus pertama penelitian tindakan di kelas VIII-F SMP Negeri 5 Garut, peneliti mengamati aspek penelitian dengan tahapan perencanaan:

- 1) Perancangan Modul Ajar
- 2) Pemilihan Metode permainan edukatif

Terdapat tiga rancangan metode permainan: a) pertemuan pertama menggunakan metode permainan edukatif *word search*. b) pertemuan kedua menggunakan metode permainan edukatif teka-teki silang. c) pertemuan ketiga menggunakan metode permainan edukatif ‘penyelidik kewarganegaraan’

- 3) Penyusunan Instrumen penelitian
- 4) Penyusunan indikator keberhasilan penelitian

b. Pelaksanaan (*Action*) Siklus I

Peneliti berperan sebagai pengamat yang akan menelaah pelaksanaan rancangan pembelajaran yang telah dibuat oleh guru sebagai bentuk tindak lanjut dari hasil observasi awal. Berdasarkan kepada hasil observasi tersebut, guru melakukan kegiatan pembelajaran yang

difokuskan kepada partisipasi dalam rangka meningkatkan tanggung jawab masing-masing peserta didik terhadap pembelajaran. Adapun pelaksanaan tindakan siklus 1 dilaksanakan dengan melakukan rancangan kegiatan pembelajaran di kelas VIII-F SMP Negeri 5 Garut dengan menggunakan tiga jenis metode permainan edukatif diantaranya 1) *Word search* (mencari kata) yaitu kegiatan mencari kata pada soal yang tertera di lembar kerja berbentuk grid kotak-kotak berisi huruf acak yang memuat kata secara tersembunyi. Metode ini menguji pemahaman konsep dan ketelitian dari peserta didik dengan mengandalkan kemampuan kelompok, pada pertemuan ini metode tersebut belum memberikan hasil yang cukup baik berkaitan dengan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. 2) Teka-Teki Silang (TTS) merupakan metode yang dilakukan pada pertemuan kedua menggunakan format berisi kotak mendatar dan menurun untuk dapat diisi dengan kata-kata yang sesuai dengan soal yang diberikan oleh guru. Pada pelaksanaannya guru membentuk kelompok secara acak untuk mendorong kemampuan peserta didik dalam menjalankan perannya sebagai anggota kelompok. 3) Penyelidik kewarganegaraan, merupakan metode pembelajaran berbentuk analisis artikel berita yang berkaitan dengan materi pelaksanaan wawasan nusantara dalam berbagai aspek kehidupan berbangsa dan bernegara. Pada metode ini guru memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk dapat memilih lingkungan belajar yang mereka sukai dalam lingkup area sekolah. Guru pun melakukan pembentukan kelompok dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik berdasarkan kepada hasil asesmen diagnostik pada pemahaman tingkat kognitif dalam rangka mendukung penggunaan teknik tutor sebaya sebagai upaya meningkatkan partisipasi dan peran peserta didik. Sumber belajar disediakan dengan berbagai jenis yaitu media online, video youtube, podcast untuk dapat merangsang daya pemahaman peserta didik sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik.

c. Pengamatan (*Observation*) Siklus 1

Berdasarkan pada hasil observasi yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran pada siklus 1, memberikan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil observasi pada indikator tanggung jawab pada siklus 1

No	Hal yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Bertanggung terhadap setiap perbuatan		✓		
2	Mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama			✓	
3	Memiliki komitmen pada tugas		✓		
4.	Menggunakan waktu secara efektif		✓		
5.	Melakukan persiapan sebelum pembelajaran		✓		
6.	Mengerjakan soal dan permasalahan secara teliti			✓	

No	Hal yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
7.	Berpartisipasi aktif mengikuti pembelajaran			✓	
8.	Mengerjakan dan menyelesaikan tugas tepat waktu		✓		

Nilai rata-rata = $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor total}} \times 100 = 59,37$

Skor total

Pada pelaksanaan siklus 1 perolehan jumlah skor dari indikator tanggung jawab pada peserta didik memperoleh hasil yang masih kurang baik yaitu dengan total **59.37**. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada pertemuan pertama menggunakan metode permainan edukatif *Word Search* dengan bentuk pelaksanaan secara berkelompok. Dalam pertemuan ini guru berperan sebagai fasilitator untuk membimbing pelaksanaan diskusi melalui materi yang tertera dalam buku. Berdasarkan pelaksanaan pada pertemuan pertama tingkat partisipasi peserta didik masih cenderung rendah, hal ini berdampak kepada kurangnya tanggung jawab terhadap penyelesaian tugas secara berkelompok. Kemudian kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan kedua dilakukan menggunakan metode permainan edukatif Teka-Teki Silang dilaksanakan secara berkelompok untuk melihat partisipasi terhadap tanggung jawab masing-masing peserta didik. Guru menggunakan lembar kerja dengan variasi gambar dan warna yang beragam. Pada proses pembelajaran guru pun menggunakan *ice breaking* dalam upaya menarik perhatian peserta didik. Pertemuan ini memberikan dampak kepada beberapa peserta didik yang mulai memberikan atensi terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan meningkatkan partisipasi pengumpulan tugas secara tepat waktu.

Pada pertemuan ketiga guru melaksanakan metode permainan edukatif penyelidik kewarganegaraan secara berkelompok melalui pembagian tingkat pemahaman kognitif yang kemudian dibagi secara rata, peserta didik dengan pemahaman utuh menjadi tutor dalam pengerjaan lembar kerja. Pada pertemuan ini peserta didik menunjukkan kenaikan partisipasi dalam pembelajaran dikarenakan guru memberikan suasana baru dalam lingkungan belajar yang tidak hanya dilaksanakan di dalam kelas namun di luar ruangan membangun semangat peserta didik. Tingkat partisipasi dalam kegiatan diskusi masih belum menunjukkan kenaikan yang signifikan pada beberapa peserta didik sehingga diperlukan bimbingan intensif dan pembiasaan dalam rangka membangun karakter tanggung jawab, pada pertemuan ini masih ditemukan pula ketidaksiapan dari segi pengelolaan emosional sehingga pada saat penyelesaian pengerjaan lembar kerja para peserta didik masih mengalami hambatan.

d. Refleksi (*Reflection*) Siklus 1

Berdasarkan kepada hasil penerapan metode permainan edukatif dalam tiga pertemuan yang telah dilakukan oleh peserta didik, penggunaan variasi terhadap model dan metode

pembelajaran memberikan peningkatan terhadap ketertarikan peserta didik pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran mata pelajaran pendidikan pancasila. Namun penggunaan metode permainan edukatif memerlukan aspek pendukung dari segi kompetensi guru, kelengkapan sarana prasana, dan kenyamanan lingkungan pembelajaran. Oleh karena itu tingkat komitmen, penyelesaian tugas dan tanggung jawab pada saat pelaksanaan pembelajaran masih belum mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Kemudian partisipasi peserta didik dalam pelaksanaan diskusi secara berkelompok membutuhkan peningkatan kembali, dikarenakan hal ini berdampak pada tanggung jawab para peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga diperlukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Siklus 2

a. Perencanaan (*Planning*) Tindakan Siklus 2

Berdasarkan kepada tindak lanjut dari hasil refleksi yang telah dilaksanakan pada siklus sebelumnya. Peneliti dan guru merancang fokus utama dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus 2 dengan sebagai berikut:

1. Perbaikan pada muatan dalam rancangan pembelajaran yang dilengkapi dengan aspek penunjang pada kegiatan pembelajaran pendidikan pancasila
2. Memberikan modifikasi pada metode permainan edukatif sebagai upaya meningkatkan tanggung jawab peserta didik pada kegiatan pembelajaran secara berkelompok maupun individu
3. Memberikan perhatian terhadap peserta didik yang memerlukan bimbingan intensif terhadap pelaksanaan pembelajaran
4. Memberikan fokus terhadap materi esensial yang diaplikasikan dengan kehidupan sehari-hari dalam upaya membangun kebiasaan positif serta membentuk karakter dalam aspek kesadaran mengenai tanggung jawab yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik.

b. Pelaksanaan (*Action*) Siklus 2

Pada pelaksanaan pertemuan yang dilakukan pada siklus 2, guru melakukan modifikasi terhadap pelaksanaan metode permainan edukatif dengan menggunakan pemilihan kelompok berdasarkan gender. Masing-masing materi yang dipelajari difokuskan kepada pemahaman kognitif untuk dapat merangsang kemampuan berpikir kritis, pemahaman afektif dalam aspek sikap yang ditunjukkan pada penanaman nilai-nilai yang diperoleh dari materi pembelajaran serta pemahaman psikomotorik dalam lingkup keterampilan pada kegiatan pembelajaran. Guru melaksanakan *ice breaking* yang dilakukan secara berkelompok dengan tujuan membangun *time bounding* antara masing-masing peserta didik. Dalam pelaksanaannya terdapat berbagai games dengan tingkat kesulitan yang beragam untuk dapat merangsang pemikiran kreatif sehingga para peserta didik memiliki energi positif selama kegiatan berlangsung.

Terdapat tiga permainan edukatif yang dilakukan oleh guru yaitu 1) Kartu Flip, merupakan penggunaan media kartu yang berisi soal secara acak untuk dapat dikerjakan secara individu. Pada pelaksanaannya guru terlebih dahulu membentuk kelompok dalam dua kelompok utama berdasarkan pemilihan gender yaitu perempuan dan laki-laki untuk melakukan *battle* dalam memperoleh keunggulan pada permainan. Kemudian kelompok dengan perolehan hasil terbaik mendapatkan posisi pertama untuk dapat memilih kartu yang mereka akan kerjakan secara individu 2) Tebak Pasang, pada pertemuan kedua guru membagi kelompok berdasarkan gender pada dua kelompok utama untuk mencari jawaban pasangan dari soal yang diberikan oleh guru dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda pada setiap soal. Penggunaan materi esensial yang berfokus kepada ‘perilaku mendukung wawasan nusantara’ dipilih oleh guru dengan menggunakan pendekatan pada nilai-nilai kehidupan sehari-hari. 3) Ular tangga, pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan secara individu sebagai bentuk review terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya. Guru memberikan stimulasi dengan melaksanakan metode *ice breaking* yang sama dengan pertemuan sebelumnya namun pembentukan kelompok dilakukan secara acak memuat anggota perempuan dan laki-laki pada setiap kelompok. Pada pertemuan ini guru membentuk lima kelompok yang akan bertanding memperoleh poin sebagai bintang keaktifan yang berfungsi sebagai nilai tambahan pada pembelajaran. Perolehan papan skor berpengaruh kepada kesempatan untuk mendapatkan giliran dalam melakukan metode permainan edukatif ular tangga sesuai dengan papan peringkat yang dibuat oleh guru.

c. Pengamatan (*Observing*) Siklus 2

Berdasarkan pada hasil observasi yang dilaksanakan pada siklus 2, sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil observasi pada indikator tanggung jawab siklus 2

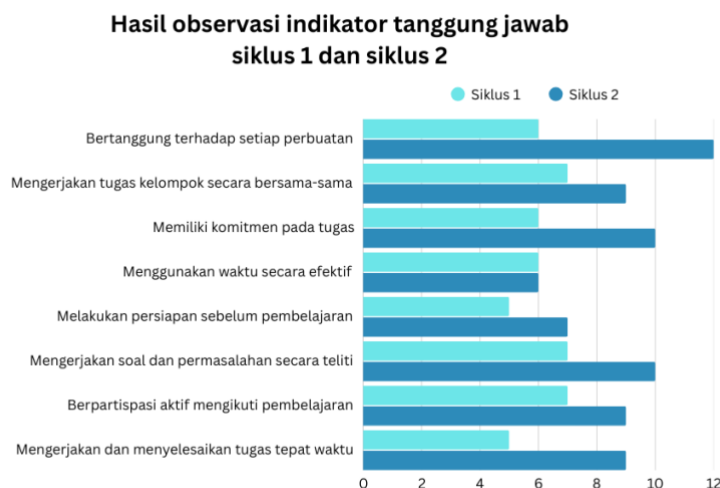
No	Hal yang diamati				Skor			
	Indikator Tanggung Jawab				1	2	3	4
1	Bertanggung terhadap setiap perbuatan							✓
2	Mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama						✓	
3	Memiliki komitmen pada tugas							✓
4.	Menggunakan waktu secara efektif					✓		
5.	Melakukan persiapan sebelum pembelajaran						✓	
6.	Mengerjakan soal dan permasalahan secara teliti							✓
7.	Berpartisipasi aktif mengikuti pembelajaran							✓
8.	Mengerjakan dan menyelesaikan tugas tepat waktu						✓	

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor total}} \times 100 = 84.37$$

Penerapan metode permainan edukatif pada mata pelajaran pendidikan pancasila memberikan dampak yang cukup signifikan pada partisipasi peserta didik selama pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah total skor sebanyak **84,47** dari hasil observasi pada indikator tanggung jawab dengan peningkatan yang cukup baik. Peserta didik memiliki kecenderungan berperan cukup aktif dalam pembelajaran ketika pelaksanaan metode pembelajaran dilaksanakan menggunakan sistem bersaing antar kelompok dalam berbagai permainan edukatif. Penggunaan *ice breaking* juga memberikan pengaruh dalam meningkatkan antusiasme dan mengurangi kebosanan terhadap berbagai materi pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Pengaruh pengelompokan berdasarkan gender memberikan peningkatan terhadap daya saing dari peserta didik sehingga timbul pacuan dalam menyelesaikan lembar kerja dengan tepat dan cepat untuk memperoleh poin sebanyak-banyaknya. Hal ini mempengaruhi tingkat tanggung jawab peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran secara berkelompok melalui tugas yang dibebankan kepada peserta didik secara merata.

d. Refleksi (*Reflection*) Siklus 2

Berikut ini merupakan hasil observasi pada indikator tanggung jawab dari siklus 1 dan 2:



Gambar 2. Hasil observasi pada indikator tanggung jawab siklus 1 dan siklus 2

Analisis grafik yang ditunjukkan pada gambar yang tertera menunjukkan peningkatan pada indikator tanggung jawab dari peserta didik setelah pelaksanaan siklus 1 dan siklus 2 yang dilakukan pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Kenaikan tertinggi diperoleh pada aspek bertanggung jawab terhadap setiap perbuatan, hal ini ditunjukkan dengan partisipasi peserta didik

pada kegiatan pembelajaran meningkat baik itu ketika pengerjaan soal maupun persiapan sebelum pembelajaran dilakukan dengan cukup baik. Kemudian peserta didik memiliki komitmen terhadap penyelesaian tugas baik itu secara kelompok maupun individu sehingga ketepatan waktu dalam mengumpulkan hasil kerja yang dilaksanakan oleh peserta didik menjadi lebih teratur. Peranan ragam visualiasi pada media pembelajaran yang digunakan meningkatkan stimulasi dan semangat peserta didik, pengaruh dari pemberian variasi pada metode permainan edukatif mendorong kreativitas peserta didik serta membangun semangat yang sebelumnya tergolong rendah dikarenakan pembelajaran yang dianggap monoton dan kurang variatif.

B. Pembahasan

Hasil penelitian yang diperoleh berkaitan dengan metode permainan edukatif yang diterapkan di kelas VIII-F SMP Negeri 5 Garut, memiliki peningkatan yang cukup signifikan terhadap indikator tanggung jawab pada peserta didik. Hal ini di dasari pada perubahan yang dilakukan oleh guru dalam aspek variasi pembelajaran yang dilakukan pada metode permainan edukatif dengan tujuan merangsang pengetahuan serta membangun partisipasi peserta didik untuk membentuk tanggung jawab dalam pembelajaran. Menurut Dewi (Fatmawati, 2020) metode permainan edukatif relevan dengan dunia anak yaitu dunia bermain, hal ini dikarenakan peserta didik akan memperoleh perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik melalui pengalaman belajar dengan jenis permainan yang bersifat edukatif. Peran peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara berkelompok menunjukkan kemajuan terhadap tanggung jawab dalam mengerjakan pembagian tugas, hal ini dilihat dari hasil observasi secara keseluruhan dengan yang di dukung oleh hasil wawancara yang dikemukakan oleh peserta didik mengenai kecenderungan partisipasi aktif dalam mengerjakan tugas ketika melaksanakan metode permainan edukatif secara berkelompok.

Penggunaan media games edukasi dalam pembelajaran telah terbukti meningkatkan keaktifan peserta didik secara signifikan dengan merujuk pada respon yang lebih antusias ketika terlibat dalam diskusi kelompok sehingga pemahaman materi lebih mudah tersampaikan (Soleha, 2024). Tingkat kompetensi guru menjadi salah satu faktor dari keberhasilan pada pelaksanaan pembelajaran di kelas, hal ini sejalan dengan pendapat Tetep “*..The ability to utilize the learning methods might increase students' interest. It will be effective and efficient if teachers also assist students in learning and developing all their potential...*”(Tetep; Arista, 2022). Kemampuan guru dalam memilih penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat memberikan peningkatan terhadap atensi serta potensi pada setiap peserta didik. Maka dari itu guru harus mampu merencanakan pembelajaran yang dapat berpihak kepada peserta didik sebagai bentuk pemenuhan terhadap kebutuhan belajar.

Dalam konteks pendidikan pancasila pembelajaran dirancang untuk dapat menghasilkan anggota masyarakat yang dapat memiliki kualitas serta karakter sehingga dapat memberikan kontribusinya kepada masyarakat (Pratiwi, 2023). Maka dari itu pelaksanaan karakter dalam aspek tanggung jawab sejalan dengan tujuan dari pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Materi pembelajaran yang digunakan oleh guru menggunakan pertimbangan dalam aspek pengembangan kompetensi secara kognitif, afektif dan psikomotorik. Pemahaman mendalam mengenai nilai-nilai pancasila dapat memberikan peningkatan kesadaran terhadap tanggung jawab dalam berbagai aspek kehidupan (Karyadi, 2025) penerapan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif membantu pemahaman berkaitan dengan materi pembelajaran yang sejalan dengan pendapat peserta didik pada hasil wawancara. Peserta didik memiliki kesadaran mengenai tugas individu yang mereka miliki pada saat pengerjaan lembar kerja secara berkelompok sehingga yang berdampak kepada ketepatan waktu pada saat pengumpulan tugas. Metode ini memiliki keunggulan dalam segi visual yang dapat menarik minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran hal ini sejalan dengan pendapat (Siahaan et al., 2020) bahwa alat permainan edukatif memiliki kelebihan dalam aspek visualisasi yang terasa menyenangkan dan dapat mengaktifkan seluruh indera peserta didik sehingga mendorong adanya stimulasi dalam pembelajaran.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi penelitian pada siklus 1 dan siklus 2 memperoleh kenaikan pada total skor dari indikator pelaksanaan tanggung jawab di kelas VIII-F SMP Negeri 5 Garut sebanyak 42,07%. Dengan hasil tersebut menunjukan peran metode permainan edukatif terbukti efektif dalam mengembangkan karakter tanggung jawab terhadap pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran mendukung keberhasilan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran, dengan menerapkan variasi metode permainan edukatif meliputi pelaksanaan Word search, Teka-teki silang, Penyelidik Kewarganegaraan, Kartu Flip, Tebak pasang dan Ular Tangga merangsang kemampuan sosial dalam berkelompok, mengembangkan pengetahuan dan meningkatkan partisipasi sebagai bentuk tanggung jawab terhadap tugas yang dikerjakan oleh para peserta didik. Ketertarikan dalam segi visualisasi melalui media pembelajaran yang digunakan pada metode permainan edukatif meningkatkan stimulasi terhadap pembelajaran sehingga peserta didik tidak mengalami kejenuhan. Dengan demikian penggunaan metode permainan edukatif mendorong kualitas karakter khususnya dalam aspek tanggung jawab. Hasil tersebut diperoleh dengan cakupan yang masih cukup sempit diharapkan adanya pengembangan dalam sampel penelitian untuk dapat

memperoleh hasil representatif yang lebih luas dengan variabel tertentu yang dapat mendukung penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Budimansyah, D. (2010). Penguatan Pendidikan Kewarganegaraan untuk Membangun Karakter Bangsa. Widya Aksara Press.
- Fahdini, A. M., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Urgensi Pendidikan Karakter dalam Mengatasi Krisis Moral di Kalangan Siswa. 5, 9390–9394.
- Fatmawati, D. (2020). Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik di SD IT Rabbani Watampone. Al-Qayyimah, 3.
- Karyadi, A. (2025). Menanamkan Karakter Tanggung Jawab pada Anak Sekolah Dasar: Pendekatan Sosialisasi dalam Konteks Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Abdima, 3(2), 6483–6492.
- Kemdikbud. (2023). UU No 20 Tahun 2003.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2012). Panduan Pengembangan Pendidikan Karakter. Kementerian pendidikan dan kebudayaan.
- Muntiah, S. (2015). Karakter Tanggung Jawab Pada Film 3600 Detik (Analisis Isi Penokohan Pemeran Utama Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan) [Universitas Muhammadiyah Surakarta]. <https://eprints.ums.ac.id/32741/>
- Pratiwi, D. (2023). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. Proceedings Series of Educational Studies, 178–184. <http://conference.um.ac.id/index.php/pses/article/view/8141>
- Siahaan, K. W. A., Sinaga, J., Simanjuntak, M., Prodi, M., & Kimia, P. (2020). Pengaruh metode think phare and share dengan alat permainan edukatif ular tangga terhadap motivasi belajar anak sekolah dasar (sd). 02(02), 1–10.
- Soleha, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Games Edukasi Terhadap Keaktifan Siswa Kelas XI Km 4 Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 10 Gowa. 6(3), 570–576.
- Tetep; Arista, Y. (2022). Students ' Perception towards Kahoot Learning Media and Its Influence on Students ' Motivation in Learning Social Studies and Civic Education amid Pandemic in SMKN 9 Garut. 4(September), 99–108.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. 4, 1–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Widiasworo. (2018). Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter. Ar-Ruz Media.
- Wijaya, H. A. D. S. R. (2023). Siklus Kemmis dan Mc Taggart contoh dan Pembahasannya. IAIN Pontianak Press.
- Zubaedi. (2011). Desain Pendidikan Karakter. Kencana Prenada Media Group.