



Penggunaan Media *Civic Dart* Berbasis Game Edukatif sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Murid Kelas X TKR SMKN

Suhari^{1*}, Alif Bima Kusuma², Aprilia Indi Prastika³, Hanifah Agustina⁴,
Lennin Kartika Eka Santosa Putri⁵, Vemy Indah Sari⁶, Yusuf Setyoko⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Pendidikan Pancasila, Universitas PGRI Adi Buana, Indonesia

suhari@unipasby.ac.id

ABSTRACT

Keywords:

Civic Dart;
Educational Game;
Learning Activeness;
Pancasila Education;
Vocational High School.

Abstract: *The low level of student engagement in Pancasila Education learning in Class X TKR at SMKN serves as the background of this study, with only 25–30% of students actively participating. This study aims to describe the implementation, analyze the improvement in student engagement, and identify the supporting and inhibiting factors in the use of Civic Dart media based on educational games. A qualitative case study approach was employed, involving 36 students as research subjects. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation, and subsequently analyzed using the interactive model proposed by (Miles et al., 2014). The findings indicate that implementation proceeded systematically across three phases and elicited positive responses from students. Student learning engagement increased significantly from 28.3% to 72.5%, particularly in the verbal, mental, and emotional dimensions. Supporting factors included institutional support and teacher openness, while inhibiting factors encompassed time management constraints and participation disparity among students. It is concluded that Civic Dart is effective in enhancing student engagement in Pancasila Education learning at the vocational secondary school level.*

Kata Kunci:

Civic Dart;
Game Edukatif;
Keaktifan Belajar;
Pendidikan Pancasila;
SMK.

Abstrak: Rendahnya keaktifan murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X TKR SMKN menjadi latar belakang penelitian ini, dengan hanya 25-30% murid yang aktif berpartisipasi. Penelitian bertujuan mendeskripsikan implementasi, menganalisis peningkatan keaktifan, dan mengidentifikasi faktor pendukung serta penghambat penggunaan media *Civic Dart* berbasis game edukatif. Pendekatan kualitatif studi kasus digunakan dengan 36 murid sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, lalu dianalisis menggunakan model interaktif (Miles et al., 2014). Hasil penelitian menunjukkan implementasi berlangsung sistematis melalui tiga fase dengan respons positif. Keaktifan belajar meningkat signifikan dari 28,3% menjadi 72,5%, terutama pada dimensi lisan, mental, dan emosional. Faktor pendukung meliputi dukungan institusional dan keterbukaan guru, sedangkan faktor penghambat mencakup manajemen waktu dan disparitas partisipasi. Disimpulkan bahwa *Civic Dart* efektif meningkatkan keaktifan pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMK.

Article History:

Received : 02-06-2026

Revised : 19-06-2026

Accepted : 20-06-2026

Online : 03-07-2026



<https://doi.org/10.31764/pendekar.v9i2.40016>



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam pembentukan karakter dan kepribadian bangsa (Dewi et al., 2024). Di era globalisasi dan revolusi industri industri 4.0 yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan dituntut untuk terus berinovasi guna menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan murid masa kini. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan strategis dalam pembentukan karakter bangsa adalah Pendidikan Pancasila (Istianah et al., 2021). Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran wajib di jenjang pendidikan dasar dan menengah memiliki tujuan

mulia, yakni membentuk murid menjadi warga negara yang berkarakter, cerdas, dan bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Fauzi et al., 2013). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dalam pembentukan karakter murid dinilai sangat penting karena memuat nilai-nilai kemanusiaan, moral, norma, dan tanggung jawab sebagai warga negara. Melalui pembelajaran PPKn, murid tidak hanya memperoleh pengetahuan kewarganegaraan, tetapi juga dibimbing untuk mengembangkan pola pikir dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, guru PPKn memiliki posisi strategis sebagai teladan dalam menanamkan karakter yang baik kepada murid (Fauzi et al., 2013). Namun, ironisnya, dalam praktik pembelajaran di lapangan, Pendidikan Pancasila sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang monoton, membosankan, dan kurang diminati oleh murid, terutama di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) (Setyawan, 2022).

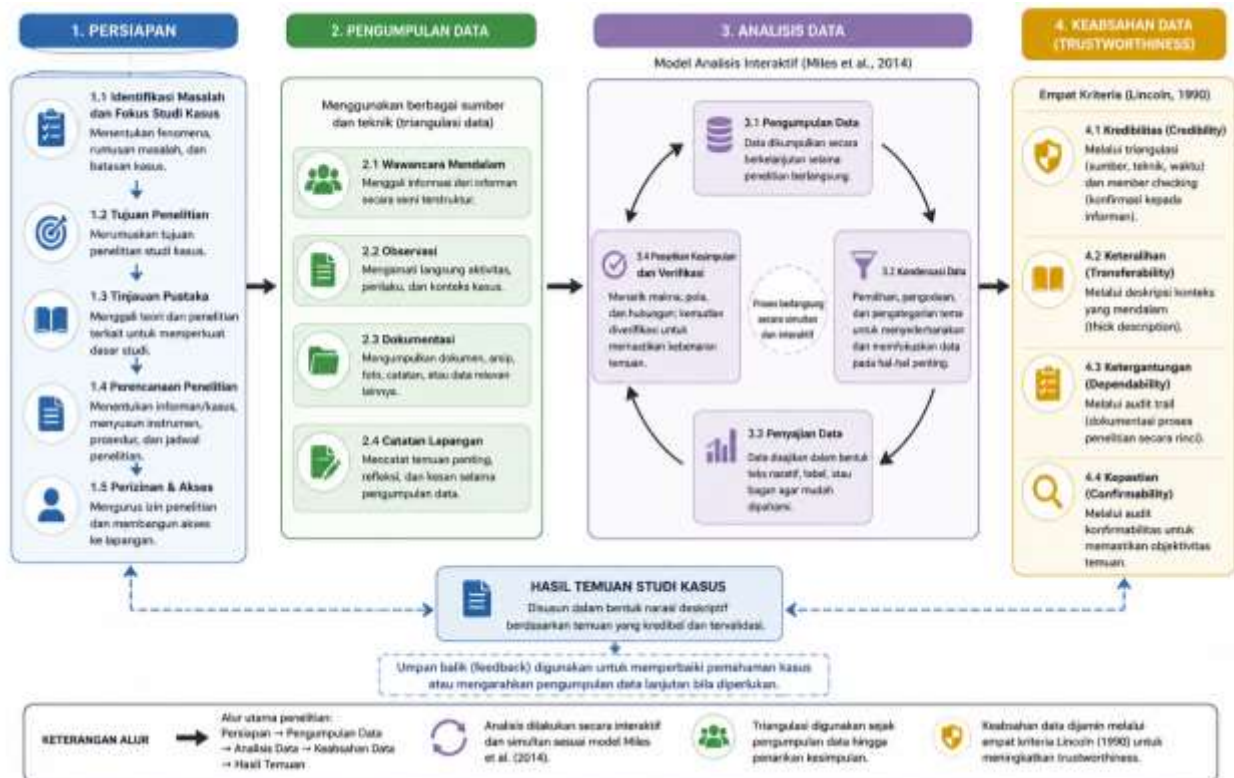
Permasalahan rendahnya keaktifan murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi salah satu tantangan besar yang dihadapi para pendidik (Rizkasari et al., 2025; Silvani et al., 2025). Hal ini tampak dari rendahnya partisipasi murid dalam diskusi kelas, kurangnya antusiasme dalam mengerjakan tugas, serta minimnya respons terhadap pertanyaan guru. Kondisi ini diperparah oleh metode pembelajaran konvensional yang masih mendominasi, yaitu ceramah dan hafalan, yang tidak mampu mengakomodasi gaya belajar murid generasi Z yang lebih visual, interaktif, dan digital (Silvia & Sofa, 2025; Wirautami et al., 2025) Sarianti et al. (2026). Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas X TKR (Teknik Kendaraan Ringan) SMKN, ditemukan bahwa tingkat keaktifan murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Dari total 36 murid di kelas tersebut, hanya sekitar 25-30% yang aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sementara sisanya cenderung pasif, tidak fokus, bahkan ada yang mengerjakan tugas mata pelajaran lain ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung. Kondisi ini tentu sangat mengkhawatirkan mengingat pentingnya nilai-nilai Pancasila yang harus dipahami dan diinternalisasi oleh generasi penerus bangsa (Tirtoni, 2022).

Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi dapat secara signifikan meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar murid (Belinda et al., 2023). Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah pembelajaran berbasis permainan atau *game-based learning*. Pendekatan ini memanfaatkan elemen-elemen permainan seperti tantangan, kompetisi, reward, dan interaktivitas untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Herlina et al., 2025; Supuwiningih, 2025). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Penggunaan media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk mentransformasikan nilai-nilai kebangsaan, demokrasi, dan tanggung jawab sosial kepada murid. Di era digital, media interaktif seperti aplikasi kuis, video pembelajaran, simulasi e-learning, dan platform berbasis web terbukti mampu meningkatkan pemahaman konseptual, partisipasi aktif, serta sikap reflektif murid terhadap materi PPKn (Kusumawati et al., 2025). *Civic Dart* adalah sebuah media pembelajaran inovatif yang dirancang khusus untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Civic Dart menjadi media pembelajaran inovatif yang dikembangkan oleh peneliti bekerja sama dengan guru PPKn kelas X TKR. Media ini terinspirasi dari permainan dart, yaitu permainan ketangkasan dengan melempar anak panah kecil ke papan sasaran untuk memperoleh skor tertentu. Dalam pengembangannya, Civic Dart mengintegrasikan konsep permainan tersebut dengan materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Setiap titik atau area pada papan sasaran berisi soal atau kasus yang harus dijawab oleh murid sesuai dengan hasil lemparan. Melalui media ini, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna sehingga dapat meningkatkan pemahaman murid terkait materi hak dan kewajiban serta mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran (Jauza & Albina, 2025).

Media *Civic Dart* terinspirasi dari permainan dart tradisional dengan konsep bernama olahraga lempar anak panah, namun dimodifikasi dengan muatan konten Pendidikan Pancasila dengan materi hak dan kewajiban yang kaya, interaktif, dan kompetitif. Melalui media *Civic Dart* murid diajak untuk belajar sambil bermain (*learning by playing*), sehingga proses internalisasi nilai-nilai Pancasila dapat berlangsung secara lebih alami, menyenangkan, dan mendalam (Wahyuni & Dwi, 2024). Keunggulan *Civic Dart* sebagai media game edukatif terletak pada kemampuannya dalam mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam satu aktivitas pembelajaran yang utuh. Murid tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif terlibat dalam proses belajar melalui mekanisme permainan yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Atas dasar pertimbangan tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji secara mendalam implementasi media *Civic Dart* berbasis game edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X TKR SMKN. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan praktik pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih inovatif, efektif, dan berpusat pada murid (Sari et al., 2022).

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus (*case study*). Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam fenomena implementasi media *Civic Dart* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila serta dampaknya terhadap keaktifan murid dalam konteks alamiah (Creswell, 2017). Sesuai dengan karakteristik studi kasus menurut (Yin & Campbell, 2018), penelitian ini melakukan investigasi mendalam terhadap kasus yang unik dan spesifik, yaitu di kelas X TKR (Teknik Kendaraan Ringan) SMKN pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 (Januari–April 2026). Subjek utama penelitian adalah 36 murid kelas X TKR yang terdiri dari 36 laki-laki dalam satu kelas. Pemilihan lokasi dan subjek didasarkan pada karakteristik kelas yang representatif namun memiliki masalah nyata terkait rendahnya keaktifan belajar. Selain subjek utama, informan penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* yang meliputi satu orang guru Pendidikan Pancasila, satu orang Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum, dan delapan orang murid yang merepresentasikan variasi tingkat keaktifan (aktif, kurang aktif, dan tidak aktif). Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama (*human instrument*) yang didukung oleh instrumen bantu berupa pedoman observasi keaktifan belajar di dalam kelas, pedoman wawancara semi-terstruktur, dan catatan lapangan. Data dikumpulkan melalui teknik triangulasi yang meliputi: (1) observasi partisipatif selama delapan pertemuan (2 x 45 menit); (2) wawancara mendalam secara individual dengan seluruh informan; (3) dokumentasi berupa RPP, foto/video pembelajaran, dan daftar nilai; serta (4) catatan lapangan (*field notes*) untuk merekam situasi pembelajaran secara naratif. Analisis data dilakukan secara induktif mengikuti model analisis interaktif dari (Miles et al., 2014). Proses ini berlangsung secara simultan yang mencakup empat tahapan, yaitu pengumpulan data, kondensasi data (pemilihan, pengodean, dan pengategorian tema), penyajian data dalam bentuk teks naratif, tabel, atau bagan, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Untuk menjamin keabsahan data (*trustworthiness*), peneliti menerapkan empat kriteria dari (Lincoln, 1990), yaitu kredibilitas (*credibility*) melalui triangulasi dan *member checking*, keteralihan (*transferability*) melalui deskripsi konteks yang mendalam (*thick description*), ketergantungan (*dependability*) melalui *audit trail*, dan kepastian (*confirmability*) melalui audit konfirmabilitas untuk memastikan objektivitas temuan, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan Prosedur Penelitian Studi Kasus

Berdasarkan bagan prosedur penelitian studi kasus, penelitian diawali dengan tahap persiapan yang mencakup identifikasi masalah, perumusan tujuan penelitian, kajian pustaka, perencanaan penelitian, serta pengurusan perizinan dan akses lapangan. Tahap ini penting untuk memastikan fokus penelitian jelas dan sesuai dengan konteks kasus yang diteliti (Yin, 2018). Pada tahapan awal kinerja dalam kolaborasi mengambil data yang menyasar di guru PPKn dan murid dilakukan dengan studi kasus yang dilakukan. Selanjutnya, pengumpulan data dilakukan melalui berbagai teknik seperti wawancara mendalam, observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan dengan menerapkan triangulasi sumber maupun metode guna memperoleh data yang komprehensif dan akurat (Creswell & Poth, 2018). Beberapa pengumpulan data terkumpul secara berkala dengan observasi awal yang dilakukan selama 2 minggu di sekolah sasaran. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang terdiri atas pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi yang berlangsung secara siklus dan simultan selama penelitian berlangsung (Miles et al., 2014). Pada tahap kondensasi data, peneliti melakukan proses pemilihan, pengodean, dan pengelompokan tema-tema penting sehingga data menjadi lebih terfokus dan mudah dianalisis. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk narasi, tabel, atau bagan untuk membantu peneliti memahami pola, hubungan, dan makna yang muncul dari data penelitian. Untuk menjamin kualitas temuan, penelitian menerapkan uji keabsahan data melalui empat kriteria trustworthiness, yaitu kredibilitas, keteralihan (*transferability*), dependabilitas, dan konfirmabilitas sebagaimana dikemukakan oleh Lincoln dan Guba (1985). Proses ini dilakukan melalui triangulasi, member checking, audit trail, serta penyajian deskripsi konteks yang mendalam agar hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Pada akhirnya, seluruh proses menghasilkan temuan studi kasus yang disusun secara deskriptif dan dapat digunakan sebagai dasar pemahaman yang lebih mendalam terhadap fenomena yang diteliti. Sehingga, dari prosedur yang sudah dilakukan akan mendapatkan hasil di pembahasan berdasar realita yang ada di sekolah tersebut. Oleh karena itu uji keabsahan dilakukan supaya mendapatkan hasil yang maksimal berdasarkan bagan yang sudah tertera seperti di atas.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Media *Civic Dart*



Gambar 2. Media Ajar Civic Dart

Civic Dart merupakan media pembelajaran inovatif yang dirancang oleh peneliti bekerja sama dengan guru Pendidikan Pancasila kelas X TKR. Media ini terinspirasi dari permainan darts tradisional dan dimodifikasi untuk keperluan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Komponen Fisik Media

Media *Civic Dart* terdiri dari beberapa komponen utama:

- Papan Target: Berbentuk lingkaran berdiameter 60 cm yang dibagi menjadi 6 sektor melingkar yang masing-masing mewakili satu sila Pancasila (ditambah satu sektor bonus). Setiap sektor memiliki warna berbeda untuk membedakan nilai poin: sila pertama (50 poin), sila kedua (40 poin), sila ketiga (30 poin), sila keempat (20 poin), sila kelima (10 poin), dan sektor bonus (100 poin).
- Anak Panah Modifikasi: Diganti dengan bola kecil berbahan spons yang aman untuk dilempar oleh murid, dilengkapi dengan Velcro di bagian ujungnya agar menempel pada papan target.
- Kartu Soal: Sebanyak 150 kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang Pancasila dengan berbagai tingkat kesulitan (mudah, sedang, sulit) yang sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan.
- Kartu Tantangan: 30 kartu yang berisi tantangan-tantangan kreatif seperti bermain peran, membuat yel-yel, atau demonstrasi nilai-nilai Pancasila.
- Papan Skor: Digunakan untuk mencatat dan menampilkan skor semua kelompok secara real-time.

3. Mekanisme Permainan

Mekanisme permainan *Civic Dart* dirancang untuk mendorong partisipasi aktif semua murid:

- Murid dibagi menjadi 6 kelompok, masing-masing beranggotakan 6 orang.
- Setiap kelompok mendapat giliran melempar bola ke papan target.
- Sektor yang terkena bola menentukan jenis pertanyaan yang harus dijawab (berkaitan dengan hak dan kewajiban yang sesuai).
- Seluruh anggota kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan dalam waktu 2 menit.
- Jawaban benar mendapat poin sesuai sektor, jawaban salah tidak mendapat poin (tidak ada pengurangan).

- f. Kelompok lain dapat menjawab pertanyaan yang tidak berhasil dijawab kelompok yang sedang bermain (*steal opportunity*).
- g. Kelompok dengan poin tertinggi di akhir permainan mendapat penghargaan.

Implementasi media *Civic Dart* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dilaksanakan dalam delapan pertemuan yang terbagi menjadi tiga fase: fase persiapan, fase pelaksanaan, dan fase refleksi, seperti terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Penerapan games interaktif *Civic Dart*

4. Implementasi Media *Civic Dart* dalam Pembelajaran

- a. *Fase Persiapan*: Pada fase persiapan yang berlangsung selama dua pertemuan awal, guru memperkenalkan media *Civic Dart* kepada murid, menjelaskan aturan permainan, dan melaksanakan simulasi percobaan. Pada fase ini, peneliti mengamati adanya peningkatan antusiasme murid yang ditandai dengan meningkatnya perhatian dan rasa ingin tahu. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Pancasila pada tanggal 21 April 2026, beliau menyatakan: "*Ketika pertama kali saya melihat media Civic Dart, ada perubahan yang sangat terasa di dalam kelas. Anak-anak yang biasanya cuek dan tidak memperhatikan, tiba-tiba jadi antusias dan ingin tahu. Mereka bertanya-tanya cara mainnya bagaimana, bisa dapat poin berapa, siapa yang menang. Itu tanda awal yang baik bahwa media ini bisa berhasil.*"
- b. *Fase Pelaksanaan*: Fase pelaksanaan berlangsung selama enam pertemuan berikutnya. Pada setiap pertemuan, pembelajaran dibagi menjadi tiga segmen: (a) pengantar materi oleh guru (15 menit), (b) permainan *Civic Dart* (55 menit), dan (c) refleksi dan penguatan (20 menit). Hasil observasi selama fase pelaksanaan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam berbagai dimensi keaktifan belajar murid. Data observasi menunjukkan bahwa rata-rata tingkat keaktifan murid meningkat dari 28,3% pada kondisi awal menjadi 72,5% pada pertemuan terakhir penelitian.
- c. *Fase Refleksi*: Pada setiap akhir sesi permainan, guru memfasilitasi diskusi refleksi singkat di mana murid diminta untuk menghubungkan pengalaman bermain mereka dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nyata. Fase refleksi ini terbukti penting dalam memastikan bahwa pembelajaran tidak berhenti pada tataran permainan semata, tetapi mencapai pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna.

5. Peningkatan Keaktifan Belajar Murid

Data observasi yang dikumpulkan selama delapan pertemuan menunjukkan pola peningkatan keaktifan yang konsisten pada murid kelas X TKR. Peningkatan keaktifan dapat dideskripsikan pada berbagai dimensi sebagai berikut:

- a. Keaktifan Lisan (*Oral Activities*): Pada kondisi awal (sebelum implementasi *Civic Dart*), rata-rata hanya 7-8 murid (19-22%) yang aktif mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan dalam satu pertemuan pembelajaran. Setelah implementasi *Civic Dart* selama delapan pertemuan, rata-rata murid yang aktif secara lisan meningkat menjadi 28-32 orang (78-89%) per pertemuan. Peningkatan keaktifan lisan yang paling mencolok terlihat dalam aktivitas diskusi kelompok. Ketika kelompok mendapat giliran menjawab pertanyaan dalam permainan, seluruh anggota kelompok terlibat aktif dalam diskusi internal untuk merumuskan jawaban terbaik. Hal ini berbeda dengan kondisi sebelumnya di mana diskusi kelompok sering kali didominasi oleh satu atau dua orang saja.
- b. Keaktifan Mental (*Mental Activities*): Keaktifan mental yang mencakup kemampuan berpikir kritis dan analitis juga mengalami peningkatan yang signifikan. Dalam mekanisme permainan *Civic Dart*, murid dituntut untuk berpikir cepat, akurat, dan kreatif dalam menjawab pertanyaan. Tekanan waktu dan kompetisi antar kelompok menciptakan kondisi yang merangsang aktivasi kognitif yang lebih tinggi. Keaktifan mental yang mencakup kemampuan berpikir kritis dan analitis juga mengalami peningkatan yang signifikan. Dalam mekanisme permainan *Civic Dart*, murid dituntut untuk berpikir cepat, akurat, dan kreatif dalam menjawab pertanyaan. Tekanan waktu dan kompetisi antar kelompok menciptakan kondisi yang merangsang aktivasi kognitif yang lebih tinggi. Pada konsep ini, aktif secara mental murid mencerminkan keterlibatan kognitif tingkat tinggi (*high-level cognitive engagement*), di mana proses belajar tidak lagi bersifat pasif-reseptif, melainkan sebuah proses konstruksi pengetahuan yang dinamis melalui pemecahan masalah secara langsung.
- c. Keaktifan Emosional (*Emotional Activities*): Dimensi keaktifan emosional menunjukkan perubahan paling dramatis. Catatan lapangan peneliti secara konsisten mencatat ekspresi-ekspresi antusias, semangat, dan kegembiraan selama pembelajaran berlangsung. Teriakan gembira saat berhasil menjawab pertanyaan, ekspresi kekecewaan yang sportif saat gagal, dan saling menyemangati antar anggota kelompok menjadi pemandangan yang umum dijumpai selama sesi *Civic Dart*. Keaktifan mental yang mencakup kemampuan berpikir kritis dan analitis mengalami peningkatan yang signifikan. Dalam mekanisme permainan *Civic Dart*, murid dituntut untuk berpikir cepat, akurat, dan kreatif dalam menjawab pertanyaan. Tekanan waktu dan kompetisi antar kelompok menciptakan kondisi yang merangsang aktivasi kognitif yang lebih tinggi. Pada konsep ini, aktif secara mental mencerminkan keterlibatan kognitif tingkat tinggi (*high-level cognitive engagement*), di mana proses belajar tidak lagi bersifat *pasif-reseptif* melainkan sebuah proses konstruksi pengetahuan yang dinamis melalui pemecahan masalah secara langsung. Sejalan dengan aspek kognitif tersebut, dimensi keaktifan emosional (*emotional activities*) juga menunjukkan perubahan yang dramatis. Catatan lapangan peneliti secara konsisten merekam ekspresi antusias, semangat, dan kegembiraan selama pembelajaran berlangsung. Teriakan gembira saat berhasil menjawab pertanyaan, ekspresi kekecewaan yang sportif saat gagal, serta tindakan saling menyemangati antar anggota kelompok menjadi pemandangan yang umum dijumpai selama sesi *Civic Dart*. Dinamika ini menunjukkan bahwa metode gamifikasi tidak hanya berhasil menyentuh ranah intelektual, melainkan juga membangkitkan keterlibatan afektif (*affective engagement*) murid secara optimal.

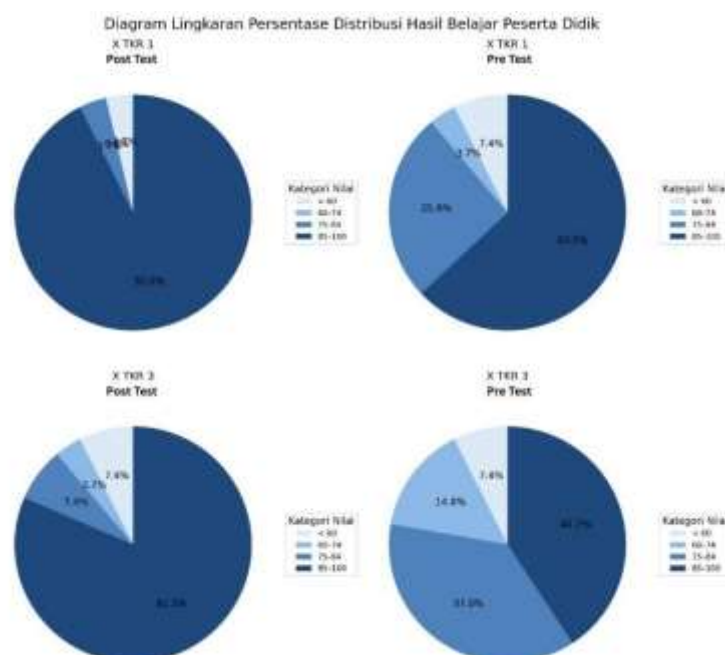
6. Faktor Pendukung dan Penghambat

Keberhasilan penerapan media *Civic Dart* dalam penelitian ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling mendukung selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu faktor utama adalah adanya dukungan dari pihak sekolah, khususnya kepala sekolah dan wakil kepala bidang kurikulum SMKN. Dukungan tersebut terlihat melalui pemberian kesempatan untuk menerapkan media

pembelajaran inovatif, penyediaan fasilitas yang diperlukan, serta pengaturan waktu yang mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara optimal. Selain faktor institusional, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran juga memberikan kontribusi yang besar. Guru Pendidikan Pancasila kelas X TKR memiliki kesiapan dalam menerapkan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan mampu menyesuaikan perannya sebagai fasilitator. Melalui pengelolaan kelas yang baik, penggunaan media *Civic Dart* dapat berjalan lebih terarah dan tetap berfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran. Faktor berikutnya berasal dari karakteristik murid SMK yang cenderung menyukai kegiatan belajar yang melibatkan praktik, interaksi, dan pengalaman secara langsung. Kondisi ini membuat penggunaan pendekatan berbasis permainan menjadi lebih mudah diterima dan mampu meningkatkan partisipasi murid selama pembelajaran berlangsung. Aktivitas yang dilakukan melalui permainan juga membantu menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan tidak monoton. Di samping itu, isi materi yang terdapat dalam kartu soal *Civic Dart* disusun dengan memperhatikan kedekatan dengan kehidupan sehari-hari murid. Keterkaitan antara materi Pendidikan Pancasila dengan pengalaman nyata membuat murid lebih mudah memahami konsep yang dipelajari dan menerapkannya dalam konteks kehidupan mereka. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi media ini tidak hanya dipengaruhi oleh media itu sendiri, tetapi juga oleh kesiapan lingkungan belajar, peran guru, serta kesesuaian materi dengan kebutuhan murid.

7. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media *Civic Dart* berbasis game edukatif secara efektif meningkatkan keaktifan belajar murid kelas X TKR SMKN dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan ini sejalan dengan berbagai teori dan penelitian yang telah dibahas dalam Bab II. Peningkatan keaktifan yang terjadi dapat dijelaskan melalui lensa teori *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikembangkan oleh Ryan & Deci (2000) menurut teori ini, motivasi intrinsik yang kuat - yang merupakan prasyarat keaktifan belajar - berkembang ketika terpenuhinya tiga kebutuhan psikologis dasar: kompetensi (*competence*), keterkaitan (*relatedness*), dan otonomi (*autonomy*). Media *Civic Dart* terbukti mampu memenuhi ketiga kebutuhan ini: (a) murid merasa kompeten ketika berhasil menjawab pertanyaan dengan benar; (b) mereka merasakan keterkaitan melalui kerja sama kelompok yang erat; dan (c) mereka memiliki otonomi dalam memutuskan strategi bermain dan cara menjawab pertanyaan, seperti terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Pre-tes dan Post-test di kelas X-TKR

Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam kelas terdapat hasil pre-test dan post-test terkait pengaruh pada media pembelajaran yang dilakukan yaitu menggunakan *Civic Dart*. Pada diagram lingkaran yang ada, termuat dalam beberapa presentase yang mencerminkan keberhasilan dalam hasil belajar siswa dalam memahami materi Pendidikan Pancasila yaitu pada bab hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia. Penelitian dilakukan dengan mengambil 2 sampel kelas yang memiliki kategori dan muatan yang sama dalam soal dan *quiz* yang dilakukan. Keaktifan murid dinilai dari antusias kegiatan *quiz* dalam pemanfaatan media pembelajaran berlangsung. Sehingga pemanfaatan media pembelajaran interaktif berupa *Civic Dart* berhasil diterapkan umumnya pada Sekolah Menengah Kejuruan yang lebih menyukai metode pembelajaran berbasis project. Sehingga, adanya korelasi yang signifikan antara hasil belajar dengan media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan kognitif dan pendalaman materi siswa tersebut. Lebih lanjut, efektivitas *Civic Dart* dalam meningkatkan keaktifan belajar juga dapat dijelaskan melalui konsep '*flow*' yang dikemukakan oleh (Csikszentmihalyi, 1990). *Flow* adalah keadaan psikologis optimal yang ditandai dengan konsentrasi penuh, keterlibatan total, dan kenikmatan intrinsik dalam suatu aktivitas. Kondisi *flow* sangat kondusif untuk pembelajaran yang efektif, dan game yang dirancang dengan baik seperti *Civic Dart* terbukti mampu menciptakan kondisi *flow* ini karena menghadirkan keseimbangan antara tingkat kesulitan tantangan dengan kapabilitas murid. Temuan penelitian ini juga memperkuat gagasan bahwa pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan murid merupakan kunci keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan mengemas nilai-nilai Pancasila dalam format permainan yang familiar dan menyenangkan, *Civic Dart* berhasil menjembatani jarak psikologis antara materi Pendidikan Pancasila yang sering dipersepsikan sebagai abstrak dan kaku dengan dunia nyata murid yang dinamis dan konkret.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik Kesimpulan dan saran sebagai berikut: Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Civic Dart* berbasis game edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar murid kelas X TKR SMKN pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Keaktifan belajar murid mengalami peningkatan yang signifikan, dari rata-rata 28,3% pada kondisi awal menjadi 72,5% setelah delapan kali pertemuan. Peningkatan tersebut terlihat pada seluruh aspek keaktifan belajar yang meliputi keaktifan visual, lisan, mendengarkan, menulis, mental, dan emosional, dengan peningkatan paling menonjol pada aspek lisan, mental, dan emosional. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Civic Dart* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif murid dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan untuk terus mengembangkan variasi kartu soal dan kartu tantangan serta memberikan pendampingan khusus kepada murid yang kurang aktif agar partisipasi mereka dapat meningkat secara optimal. Sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan pembelajaran inovatif melalui penyelenggaraan pelatihan mengenai game-based learning serta penyediaan sarana dan ruang pembelajaran yang memadai. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media *Civic Dart* dalam bentuk digital yang dapat diakses melalui perangkat mobile maupun komputer sehingga penggunaannya menjadi lebih fleksibel dan mampu menjangkau lebih banyak murid.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr., Drs. Suhari, H.Msi atas diskusi yang mendalam, saran konstruktif, dan bimbingannya yang berharga dari awal perencanaan hingga penyelesaian artikel ini. Terima kasih juga kami sampaikan kepada Bapak Rachmad Suyanto, S.Pd. dan sekolah sasaran SMKN

yang telah memberikan pendampingan selama penelitian berlangsung dan teman sejawat yang mendorong berhasilnya penelitian ini dilakukan selesai dengan baik.

REFERENSI

- Belinda, L. N., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Papan Tulis Interaktif di Kelas Pada Abad 21. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 23–31. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2555>
- Creswell, J. W. (2017). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approach*. SAGE.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. (1990). *Flow: the psychology of optimal experience*. HarperPerennial.
- Fauzi, F. Y., Arianto, I., & Solihatin, E. (2013). Peran guru pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan dalam upaya pembentukan karakter murid. *Jurnal PPKN UNJ Online*, 1(2).
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2). <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Kusumawati, I., Mardianti, D., & Paiman. (2025). Media pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Academy of Education Journal*, 16(2), 252–263.
- Lincoln, Y. S. (1990). *Naturalistic inquiry*. Sage.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Sage Publications.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, Johnny. (2014). *Qualitative data analysis: a methods sourcebook*. SAGE Publications, Inc.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 583–591. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3042>
- Sarianti, D., Riefani, M. K., Arsyad, M. R., Rokhima, R. Z. H., Musliha, M., & Rahmah, N. A. (2026). Analisis kebutuhan dan pengembangan media pembelajaran interaktif kelas X di SMA Islam Insan Madani dan SMA Negeri 10 Banjarmasin. *JPSP: Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan*, 6(1), 27–49.
- Setyawan, D. A. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Proses Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 1 Semarang. *Universitas PGRI Semarang*.
- Tirtoni, F. (2022). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Karakter Dasar Generasi Muda Di Era Society 5.0. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2). http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa
- Wahyuni, N., & Dwi, I. (2024). Peran Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Edukasia Jurnal Pendidikan*, 1(2), 53–57.
- Yin, R. K., & Campbell, D. T. (2018). *Case study research and applications: design and methods*. SAGE Publications, Inc.
- Dewi, A. C., Firdaus, A., Fauzan, A., Maulani, I., Patila, I., & Almes, A. (2024). Pendidikan menjadi pondasi dalam pembentukan karakter peserta didik. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1), 55–63.
- Herlina, L., Surur, S., Adawiyah, A. Al, Fitrasah, R., & Cindy, A. H. (2025). *Gamifikasi dalam Pembelajaran*. HN Publishing.
- Istianah, A., Mazid, S., & Susanti, R. P. (2021). Strategi pembelajaran pendidikan pancasila dan pendidikan kewarganegaraan sebagai mata kuliah pembentuk karakter mahasiswa. *Heritage*, 2(1), 17–31.
- Rizkasari, E., Khalifah, V. N., & Mareta, V. (2025). Tantangan implementasi nilai-nilai profil pelajar pancasila dalam pendidikan pancasila pada kurikulum merdeka belajar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(1), 429–437.
- Silvani, V. S., Susetyo, J. A., Ananta, A. Z., & Zelyka, N. D. (2025). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Kelas Iii Sd Bringin 01 Kota Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 217–229.
- Silvia, F., & Sofa, A. R. (2025). Analisis Kebutuhan dalam Perancangan Pembelajaran PAI bagi Generasi Z di Era Digital. *EJORI: Educational Journal of Indonesia*, 1(2), 65–74.
- Supuwingsih, N. N. (2025). *EDUGAME: Rahasia Sukses Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan dengan Game Based Learning*. PT. Media Penerbit Indonesia.
- Wirautami, N. L. P., Halim, A., Ramadhanti, D., Jemero, M. K., Asmara, A., & Hadiansyah, A. (2025). *Paradigma Baru Pendidikan Gen Z di Indonesia: Dinamika, Tantangan dan Solusi*. Star Digital Publishing.