

Analisis Metode Game-Based Learning Berbasis CTL guna Meningkatkan Konsentarsi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDN Banyuajuh 4

Tria Shinta Mariska^{*1}, Moh. Yunus², Soviati³, Muhammad Naufal⁴, Mujtahidin⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Email Koresponding: *230611100183@student.trunojoyo.ac.id

ARTICLE INFO

Kata kunci:

Contextual Teaching and Learning (CTL); Konsentrasi Belajar; Pendidikan Pancasila (PPKn)

Keywords:

Game Based Learning;
Contextual Teaching and Learning (CTL);
Learning Concentration;
Civic Education.

Article history:

Received 2025-10-28

Revised 2025-11-29

Accepted 2025-12-30

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada penerapan model Game-Based Learning (GBL) berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas II SDN Banyuajuh 4. Masalah yang diidentifikasi adalah rendahnya konsentrasi siswa dalam pembelajaran konvensional. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak penerapan GBL berbasis CTL terhadap konsentrasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKn. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model GBL berhasil meningkatkan konsentrasi siswa, dengan lebih banyak siswa yang terlibat aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang berbasis permainan terbukti efektif dalam memperkenalkan dan memperkuat konsep-konsep dasar PPKn. Kesimpulannya, GBL berbasis CTL memberikan dampak positif terhadap konsentrasi siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya pengembangan metode pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

ABSTRACT

This study focuses on the application of the Game-Based Learning (GBL) model based on Contextual Teaching and Learning (CTL) in Pancasila and Citizenship Education (PPKn) learning to improve the learning concentration of second-grade students at SDN Banyuajuh 4. The problem identified is the low concentration of students in conventional learning. The purpose of this study is to analyze the impact of the implementation of CTL-based GBL on student concentration and engagement in PPKn learning. This study uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques through observation and interviews. The results show that the implementation of the GBL model successfully improves student concentration, with more students being actively involved, focused, and enthusiastic in participating in learning. Game-based learning has proven effective in introducing and reinforcing the basic concepts of PPKn. In conclusion, CTL-based GBL has a positive impact on student concentration. The implication of this study is the importance of developing game-based learning methods to improve the quality of learning in elementary schools.

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



Copyright © 2025 by Author.

Published by LPPI Musa Publishing, Yayasan Mujtahidin Sajimah Selong

PENDAHULUAN

Perkembangan pembelajaran dalam dunia pendidikan terus meningkat seiring dengan kemajuan zaman dan teknologi. Paradigma pembelajaran saat ini telah bergeser dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student-centered). Hal ini menuntut agar peserta didik memiliki partisipasi aktif dalam proses pembelajarannya. Pendidikan dan proses pembelajaran saling berkaitan secara mendalam, dengan tujuan utama pendidikan adalah membina peserta didik agar tumbuh menjadi pribadi yang mandiri dan matang. Dengan demikian, pendidikan juga melibatkan proses belajar yang berlangsung terus-menerus, di mana individu berupaya menemukan solusi dan menggali berbagai cara untuk menghadapi tantangan hidup (Subandi & Mujtahidin, 2024). Dalam konteks ini, pembelajaran menuntut adanya inovasi dalam model, metode, serta pendekatan yang efektif, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Pada hakikatnya, proses pembelajaran tidak hanya melibatkan peserta didik, tetapi juga interaksi antara guru dan peserta didik yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan dan pengalaman belajar (Yulianah et al., 2024).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan bagian integral dari kurikulum nasional yang bertujuan menanamkan nilai-nilai dasar kebangsaan, moralitas, serta keterampilan sosial kepada peserta didik sejak dini (Mujtahidin, 2024). Materi PPKn pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas II, memiliki karakteristik yang menuntut pemahaman konsep-konsep seperti hak dan kewajiban, norma, serta identitas nasional (Lutfitasari & Mujtahidin, 2024). Namun, dalam praktiknya, masih banyak permasalahan yang dihadapi, salah satunya adalah rendahnya konsentrasi siswa saat mengikuti pembelajaran PPKn. Penelitian oleh Cecep et al. (2022) menunjukkan bahwa tingkat konsentrasi siswa sekolah dasar dalam pembelajaran konvensional menurun hingga 40% setelah 20 menit pertama. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode ceramah dan penugasan yang monoton, yang cenderung tidak dapat mempertahankan ketertiban siswa yang memiliki karakteristik aktif, dinamis, dan mudah bosan. Jika masalah ini tidak segera diatasi, maka pemahaman terhadap materi PPKn yang bersifat fundamental akan terganggu, dan tujuan pendidikan karakter bangsa menjadi sulit tercapai.

Seiring dengan berkembangnya inovasi dalam dunia pendidikan, berbagai metode pembelajaran kreatif telah dikembangkan untuk mengatasi rendahnya konsentrasi siswa. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif adalah Game-Based Learning (GBL). Menurut Pinder dalam Pratiwi et al., (2024), model permainan dalam proses pembelajaran memiliki peran signifikan dalam memotivasi dan meningkatkan minat belajar peserta didik. GBL merupakan pendekatan yang menggunakan permainan untuk memfasilitasi proses belajar, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif (Saidah & Dwijanto, 2020). De Freitas dalam Pratiwi et al., (2024) menyebutkan beberapa manfaat penggunaan permainan dalam pembelajaran, antara lain: 1) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran; 2) Melatih keterampilan literasi dan numerasi; 3) Mengatasi masalah kognitif; 4) Memberikan pengalaman praktis sebelum dunia nyata; 5) Memberdayakan peserta didik menjadi pembuat konten multimedia berbasis game.

Penelitian oleh Wahyudin & Hayati (2025) menunjukkan bahwa Game-Based Learning (GBL) adalah metode yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan emosional, dan konsentrasi kognitif siswa. Melalui permainan edukatif, siswa dapat berinteraksi aktif dengan materi ajar secara menyenangkan, sehingga meningkatkan perhatian serta pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan. Dalam konteks

pembelajaran PPKn, penerapan GBL sangat relevan karena dapat membuat konsep-konsep menjadi lebih nyata melalui simulasi, permainan peran, atau tantangan berbasis nilai. Penggunaan GBL dalam pembelajaran karakter di sekolah dasar dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa hingga 35% dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional (Widiana, 2022).

Selain itu, pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) juga diakui sebagai strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengaitkan konsep-konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata dalam kehidupan mereka (Fawaz & Farhurohman, 2022). CTL membantu guru menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang relevan, sehingga siswa dapat menghubungkan teori yang dipelajari di kelas dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah berdasarkan situasi yang mereka hadapi.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi Game-Based Learning (GBL) berbasis CTL dalam pembelajaran PPKn di kelas II SDN Banyuajuh 4, serta untuk mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi efektivitas penerapan metode tersebut dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap inovasi metode pembelajaran PPKn, menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi siswa, dan memberikan dasar empirik untuk pengembangan kebijakan pendidikan berbasis permainan di sekolah dasar.

METODE

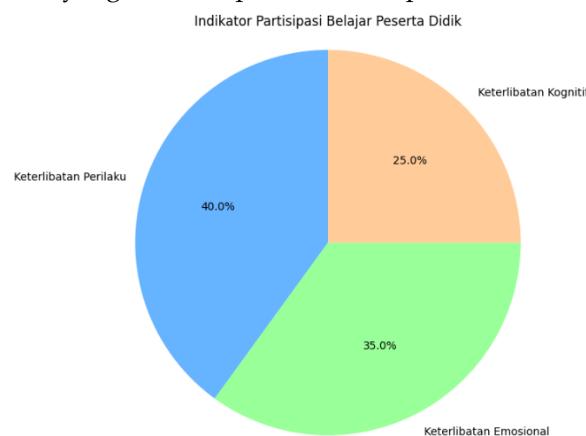
Penelitian ini dilakukan menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Fadilah & Wulandari, (2021) menyatakan bahwa penelitian deskriptif melibatkan proses pengumpulan data dengan mempertimbangkan faktor-faktor pendukung terkait dengan objek penelitian. Sedangkan penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menggali dan memahami fenomena tertentu, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan aspek lainnya. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk menggambarkan dan memahami fenomena atau peristiwa secara mendalam berdasarkan data yang telah diperoleh melalui proses pengamatan. Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi metode game-based learning berbasis CTL untuk meningkatkan konsentrasi belajar PPKn siswa kelas II SDN Banyuajuh 4.

Penelitian dilaksanakan di SDN Banyuajuh 4 pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 tepatnya Hari Kamis, 18 Maret 2025 dengan subjek penelitian peserta didik kelas II. Sampel penelitian ini adalah guru wali kelas II yaitu Ibu Novita Indah Sari, S.Pd dan seluruh siswa kelas II SDN Banyuajuh 4. Sedangkan objek pada penelitian ini yakni partisipasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan observasi. Wawancara digunakan untuk mendapatkan segala informasi yang mendalam terkait dengan subjek penelitian melalui sesi tanya jawab secara langsung antara peneliti dan narasumber dalam menggali informasi yang mendalam. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati situasi yang menjadi fokus penelitian di lingkungan aslinya dan kondisi yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 1. Diagram Alur Proses Penelitian

Teknik analisis data yang digunakan diadaptasi dari Wilis dalam Fadilah & Wulandari, (2021) meliputi empat tahapan, yaitu pengumpulan data, pengolahan data, presentasi data, dan penarikan kesimpulan. Pengumpulan data merupakan tahap awal yang dilakukan untuk memperoleh informasi atau data yang dibutuhkan, dalam kegiatan ini pengumpulan data didapatkan melalui kegiatan observasi dan wawancara di SDN Banyuajuh 4. Pengolahan data dianalisis menggunakan teknik kualitatif yang dihubungkan dengan teori-teori sebelumnya dan disusun berdasarkan penemuan yang ditemukan. Data yang telah diolah disajikan dalam bentuk narasi agar informasi mudah dipahami. Penarikan kesimpulan menjawab rumusan masalah dan menunjukkan apakah hipotesis atau tujuan penelitian tercapai. Adapun analisis data dilakukan berdasarkan indikator partisipasi belajar peserta didik yang diadaptasi dari Fredrick dalam Nababan et al., (2021) yaitu, keterlibatan siswa didefinisikan sebagai suatu meta-konstruksi yang mencakup keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif.



Gambar 2. Diagram Pie (Indikator Partisipasi Belajar)

Selain pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini juga mengadopsi prinsip-prinsip Contextual Teaching and Learning (CTL) sebagai landasan konseptual dalam merancang dan mengevaluasi pembelajaran berbasis game-based learning. Pendekatan CTL digunakan untuk memastikan bahwa aktivitas permainan yang diberikan tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga memiliki keterkaitan langsung dengan kehidupan nyata siswa (Ifrani et al., 2025). Dengan demikian, data yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dianalisis tidak hanya dari aspek keterlibatan kognitif dan emosional siswa, tetapi juga bagaimana siswa menghubungkan pengalaman belajar mereka dengan konteks kehidupan sehari-hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas II SDN Banyuajuh 4, diketahui bahwa penerapan model game-based learning dalam pembelajaran PPKn memberikan dampak yang positif terhadap konsentrasi siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, Ibu Novita menggunakan berbagai permainan sederhana yang disesuaikan dengan materi PPKn yang diajarkan seperti nilai-nilai Pancasila, simbol-simbol sila Pancasila, aturan dalam kehidupan sehari-hari, serta pentingnya kerja sama dan toleransi. Permainan yang digunakan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi media yang efektif untuk memperkenalkan dan memperkuat konsep-konsep dasar PPKn. Dengan mengaitkan materi pelajaran ke dalam bentuk permainan, siswa lebih mudah mengingat informasi penting dan mengaitkannya dengan pengalaman nyata siswa, hal ini juga meningkatkan konsentrasi selama kegiatan pembelajaran. Dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman bagi seluruh siswa, seorang guru dituntut untuk senantiasa melakukan inovasi dalam metode dan strategi pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa tidak merasa jemu, serta tetap antusias dalam menggali dan mengembangkan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu,

guru perlu berpikir kreatif, adaptif, dan mampu menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan kondisi, kebutuhan, serta minat belajar peserta didik yang beragam (Putri et al., 2024).

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Islam et al., (2024) di SDN 018 Ujungbatu yang menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dalam pembelajaran PPKn dapat meningkatkan minat belajar dan konsentrasi siswa. Sebuah studi di SDN 3 Lengkong menunjukkan bahwa penggunaan game Educaplay sebagai media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran PPKn dapat menarik minat belajar siswa dan memberikan pemahaman materi Pancasila yang lebih baik. Siswa dapat bermain sambil belajar, yang memudahkan mereka untuk memahami materi dengan lebih efektif (Lensi Megah Retta Vio Tiara Lisandra, 2025). Temuan-temuan ini mendukung hasil observasi di SDN Banyuajuh 4, di mana penerapan GBL dalam pembelajaran PPKn tidak hanya meningkatkan konsentrasi siswa tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila, aturan dalam kehidupan sehari-hari, serta pentingnya kerjasama dan toleransi. Dengan mengaitkan materi pelajaran ke dalam bentuk permainan, siswa lebih mudah mengingat informasi penting dan mengaitkannya dengan pengalaman nyata mereka, yang pada akhirnya meningkatkan konsentrasi selama kegiatan pembelajaran.

Observasi menunjukkan bahwa selama penerapan model game-based learning, siswa lebih fokus dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sebelumnya, siswa cenderung cepat merasa bosan dan sulit berkonsentrasi ketika pembelajaran disampaikan dengan metode ceramah atau tugas individu biasa. Namun, dengan adanya permainan yang menarik, maka perhatian siswa dapat dipertahankan lebih lama. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti instruksi, menjawab pertanyaan, serta menyelesaikan tantangan-tantangan yang diberikan guru dalam bentuk permainan. Mereka menunjukkan sikap aktif baik secara individu maupun kelompok, serta lebih cepat merespon tugas atau pertanyaan yang diberikan guru.

Untuk menggambarkan dampak positif penerapan GBL terhadap konsentrasi siswa, berikut adalah tabel yang menunjukkan perbandingan tingkat konsentrasi siswa sebelum dan setelah penerapan model GBL:

Tabel 1. Antusiasme Siswa Sebelum dan Setelah GBL

Tingkat Konsentrasi	Sebelum GBL	Setelah GBL
Siswa Fokus	40%	80%
Siswa Mengantuk/Bosan	60%	20%
Siswa Antusias	45%	85%

Tabel di atas menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam tingkat konsentrasi siswa setelah penerapan model GBL. Sebelumnya, sekitar 60% siswa merasa bosan atau mengantuk, namun setelah penerapan GBL, jumlah ini turun menjadi hanya 20%, sementara jumlah siswa yang fokus meningkat dari 40% menjadi 80%. Hal ini menunjukkan bahwa metode GBL berhasil meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Sejalan dengan Penelitian Syahada & Sundi, (2024) menunjukkan bahwa penerapan GBL dapat meningkatkan fokus/konsentrasi, partisipasi aktif, dan hasil belajar siswa. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan metode GBL cenderung lebih fokus dan berpartisipasi aktif, yang berkontribusi pada pemahaman konsep yang lebih dalam. Studi oleh Islam et al., (2024) menyatakan bahwa penerapan GBL tidak hanya meningkatkan motivasi dan minat belajar, tetapi juga menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Studi di MIS Ma'arif Borong Kapala menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Genially dalam pembelajaran berbasis GBL dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Sebelum penerapan, keaktifan belajar berada pada kategori sedang, namun setelah penggunaan aplikasi tersebut, terjadi peningkatan signifikan dalam keaktifan belajar mereka (Hasbul et al., 2024).

Wawancara dengan wali kelas II juga memperkuat temuan tersebut. Ibu Novita menyatakan bahwa permainan membantu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan.

Melalui permainan, siswa tidak hanya bersenang-senang, tetapi juga belajar dengan cara yang lebih efektif. Guru juga mengamati bahwa siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif bertanya, berpendapat, dan berinteraksi dengan teman sekelas. Hal ini menunjukkan bahwa konsentrasi siswa meningkat karena mereka merasa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa jenis permainan yang digunakan meliputi kuis kelompok, permainan tebak simbol sila Pancasila, serta simulasi yang berkaitan dengan materi PPKn. Misalnya, siswa diajak bermain peran sebagai pemeluk agama yang ada di Indonesia dan teman lainnya memilih dengan tepat tempat ibadah yang sesuai. Selain itu, permainan berhadiah sederhana juga digunakan untuk memotivasi siswa. Semua permainan dirancang untuk tidak hanya melatih pemahaman materi, tetapi juga melatih konsentrasi, kerjasama, dan rasa tanggung jawab.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Novita, wali kelas II, yang menekankan pentingnya permainan dalam menciptakan suasana kelas yang hidup dan menyenangkan, serta meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa, pendekatan Contextual Teaching and Learning terbukti efektif dalam konteks ini. Penelitian oleh Fikriyatus et al., (2019) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran CTL dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di sekolah dasar. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan signifikan setelah diterapkannya model CTL, dengan rata-rata nilai kelas meningkat dari 64, 88 menjadi 81, 77. Penerapan model CTL yang menghubungkan materi akademik dengan kehidupan sehari-hari peserta didik memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar PPKn siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran CTL melalui permainan yang dirancang untuk melatih pemahaman materi, konsentrasi, kerjasama, dan rasa tanggung jawab siswa, terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Model Game-Based Learning terbukti memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pembelajaran yang dibalut permainan membuat siswa merasa bahwa belajar bukanlah aktivitas yang membosankan, melainkan kegiatan yang menyenangkan. Kondisi emosional yang positif ini sangat berpengaruh terhadap peningkatan konsentrasi. Siswa menjadi lebih mudah memahami materi karena mereka belajar dalam kondisi yang rileks namun tetap fokus. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Game Based Learning dalam pembelajaran PPKn di kelas II SDN Banyuajuh 4 efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Suasana kelas yang interaktif, strategi permainan yang relevan dengan materi, serta keterlibatan aktif siswa menjadi faktor utama keberhasilan model ini. Pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan konsentrasi, tetapi juga membangun keterampilan sosial, rasa percaya diri, dan kemampuan berpikir kritis siswa sejak dini.

PEMBAHASAN

Metode Game-Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Sintaks dari metode ini secara umum meliputi beberapa tahapan, yaitu: (1) Pendahuluan, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan aturan main dari permainan yang akan dilakukan; (2) Penyajian Permainan, siswa dibagi ke dalam kelompok atau individu sesuai jenis permainan yang digunakan; (3) Pelaksanaan Permainan, siswa terlibat aktif dalam menyelesaikan tantangan atau soal-soal dalam bentuk permainan yang berkaitan dengan materi pembelajaran; (4) Refleksi dan Diskusi, guru dan siswa bersama-sama merefleksikan hasil permainan, membahas strategi yang digunakan, serta mengaitkannya dengan konsep pembelajaran; dan (5) Penilaian, guru memberikan umpan balik serta menilai pemahaman siswa baik secara individu maupun kelompok. Dengan tahapan tersebut, game-based learning mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna (Hofifah et al., 2025).

Penerapan model Game-Based Learning berbasis CTL menunjukkan bahwa siswa tidak hanya bermain, tetapi juga belajar dengan cara yang bermakna. Aktivitas permainan didesain untuk mencerminkan situasi nyata yang berkaitan dengan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya,

dalam permainan peran terkait toleransi beragama, siswa diminta memilih tempat ibadah yang sesuai berdasarkan peran yang mereka mainkan. Pendekatan ini membuat siswa secara tidak langsung belajar tentang keragaman budaya dan agama di Indonesia dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif. CTL memberikan konteks nyata pada materi PPKn sehingga siswa merasa memiliki pengalaman belajar yang relevan dan aplikatif. Game Based Learning yang didasarkan pada prinsip CTL membantu siswa memahami materi tidak secara abstrak, melainkan konkret. Kegiatan seperti kuis simbol sila Pancasila dan simulasi aturan kehidupan sehari-hari dilakukan dengan menggunakan media visual dan instruksi yang mengaitkan langsung dengan kehidupan di rumah dan sekolah. Dengan metode ini, siswa lebih mudah mengingat dan menginternalisasi nilai-nilai PPKn. Penelitian oleh (Rafzan et al., 2024) memperkuat bahwa strategi pembelajaran kontekstual efektif dalam membantu siswa memahami materi yang bersifat normatif dan abstrak seperti nilai kebangsaan dan moral.

Penerapan gabungan GBL dan CTL juga berdampak pada keterampilan sosial siswa. Permainan kelompok menuntut siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah secara kolektif. Selain melatih konsentrasi, pendekatan ini juga mengembangkan empati, komunikasi, dan pengambilan keputusan. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih percaya diri saat berdiskusi atau mengambil peran dalam permainan. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran tidak hanya bersifat akademik, tetapi juga holistik (Mujtahidin et al., 2025). Kombinasi antara GBL dan CTL memberikan landasan kuat untuk mengembangkan pembelajaran PPKn yang menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang.

Namun, ada beberapa keterbatasan dalam penelitian ini yang perlu dicatat. Pertama, penelitian ini dilakukan hanya di satu sekolah dasar, yaitu SDN Banyuajuh 4, yang mungkin membatasi generalisasi temuan pada sekolah-sekolah lainnya. Selain itu, meskipun penerapan GBL terbukti efektif dalam meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa, penelitian ini hanya berfokus pada satu periode pembelajaran, sehingga belum dapat mengevaluasi efek jangka panjang dari penggunaan model GBL. Keterbatasan lainnya adalah tidak adanya pengukuran mendalam terhadap aspek emosional atau sosial siswa yang mungkin turut berperan dalam keberhasilan model ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model Game-Based Learning (GBL) berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam pembelajaran PPKn di kelas II SDN Banyuajuh 4 dan dampaknya terhadap konsentrasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penerapan model GBL terbukti meningkatkan konsentrasi dan antusiasme siswa. Permainan yang digunakan, seperti kuis kelompok, tebak simbol sila Pancasila, dan permainan peran, telah berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan. Siswa lebih fokus, terlibat aktif dalam pembelajaran, dan mampu mengaitkan materi dengan pengalaman nyata mereka, yang akhirnya meningkatkan konsentrasi selama kegiatan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa GBL dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan siswa, serta pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran, khususnya dalam konteks PPKn.

Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan pembelajaran berbasis permainan, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar. Dengan mengintegrasikan model Game-Based Learning berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL), penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan konsentrasi dan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial, seperti kerjasama, komunikasi, dan empati. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual dalam pembelajaran dapat membantu siswa menghubungkan teori dengan kehidupan nyata mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan aplikatif.

Penelitian ini hanya dilaksanakan di satu sekolah dengan subjek terbatas pada kelas II SDN Banyuajuh 4. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut disarankan untuk mencakup lebih banyak sekolah

dan jenjang pendidikan yang berbeda guna memperoleh gambaran yang lebih luas tentang efektivitas penerapan GBL berbasis CTL dalam meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa. Penelitian berikutnya juga disarankan untuk menguji efek jangka panjang dari penggunaan model ini terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional siswa. Selain itu, penelitian yang lebih mendalam mengenai pengaruh model ini terhadap aspek non-akademik, seperti sikap dan perilaku siswa, juga perlu dilakukan untuk memberikan wawasan lebih komprehensif mengenai dampak penggunaan GBL dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Cecep, C., Thosin Waskita, D., & Sabilah, N. (2022). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode Demonstrasi. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 63–70. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i1.313>
- Fadilah, E. N., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Penggunaan Metode Saintifik dalam Peningkatan Keaktifan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 431–438. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p431-438>
- Fawaz, A., & Farhurohman, O. (2022). Penggunaan Metode Cotextual Teaching And Learning (CTL) Dalam Pembelajaran PPkn di SDN Babadsari 1. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 175–179. <https://jurnal.educ3.org/index.php>
- Fikriyatus, S., Akhwani, & Nafiah, D. W. R. (2019). Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, vol 5(No 5), 3118. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1285>
- Hasbul, W., Sutama, I. M., Dewantara, I. P. M., & Wirahyuni, K. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Genially dalam Pembelajaran Berbasis Game Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik MIS Ma’arif Borong Kapala. 4, 338–346. <https://jurnal-umbutan.ac.id/index.php/taksonomi/article/view/6926>
- Hofifah, U., Mislan, M., Islam, U., Sultan, N., & Saifuddin, T. (2025). Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116 / X Lambur II. *Ikhlas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/ikhlas.v2i2.720>
- Ifrahi, S. N., Rahma, N. A., & Jariah, A. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Berbantuan Media Visual Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas 2 Uptd Sdn 37 Barru Tahun Ajaran 2024 / 2025. 9(1), 33–38. <https://online-journal.unja.ac.id/jtpd/article/view/46180>
- 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>
- Lensi Megah Retta, Vio Tiara Lisandra, M. A. H. (2025). Penerapan Game Educaplay sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital. 20(April 2024), 78–84. <https://doi.org/10.69866/dp.v20i1.559>
- Lutfitasari, W., & Mujtahidin, M. (2024). Asceticism in the Tradition of Pesantren : An Eco-Critical Discourse. *SHS Web of Conferences*, 02010. <https://doi.org/https://doi.org/10.1051/shsconf/202420502010>
- Mujtahidin. (2024). Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar untuk Generasi Emas Indonesia yang Berkarakter dan Literat dalam Menghadapi Tantangan Abad ke-21. *LESTARI: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 02(02), 65–73.

- https://www.mediaarrahman.com/ojs/index.php/lestari_jurnal_bahasa_dan_sastr/article/view/141
- Mujtahidin, M., Wahjoedi, W., Wiyono, S., Atok, R. A., & Bla, M. M. (2025). The Influence of Blended Learning Models and Internet Self-efficacy on Digital Citizenship Attitudes of Elementary School Students in Indonesia. 30(3), 47–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.17759/pse.2025300304>
- Nababan, G., Extin, J., Purba, L., & Aji, K. A. (2021). Mengukur Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Online Siswa Kelas Vii Di Sekolah Abc Pada Pembelajaran Matematika Measuring Student Engagement in Online Learning of Class Vii Students At Sekolah Abc in. *Magister Pendidikan Matematika (JUMADIKA)*, 3, 100–109. <https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/jumadika/article/view/4204>
- Pratiwi, R., Yuhanna, Y., Sopiah, S., Habadi, N., Harahap, R., & Aminah, R. (2024). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Metode Game Based Learning. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 592–596. <https://doi.org/10.59837/7hza6b55>
- Putri, A. D. L., Malandika, S. A., Iswanto, V. A. S., Rizqullah, Z. K. H., & Akbar, S. (2024). Inovasi Guru dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *EDEN (Journal of Elementary and Digital Education)*, 6(1), 16–23. <https://journal.musapublishing.org/eden/article/view/2/13>
- Rafzan, R., Rizal, B. T., & Roswati, R. D. (2024). Pengaruh Model Contextual Taching and Learning (CTL) terhadap Motivasi Belajar PPKn Siswa Sekolah Dasar di SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), 6099–6110. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7635>
- Saidah, Dwijanto, I. J. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2012, 1042–1045.
- Subandi, S., & Mujtahidin, M. (2024). The Relevance Of Among Ki Hajar Dewantara System Education To The Differentiated Learning System In Elementary School Age Children. *EDEN (Journal of Elementary and Digital Education)*, 1(2), 69–82. <https://journal.musapublishing.org/eden/article/view/12/20>
- Syahada, H. A., & Sundi, V. H. (2024). Meningkatkan Partisipasi Belajar melalui Model “ Game Based Learning ” pada Pembelajaran Tematik di Kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan. 875–886.
- Wahyudin, A., & Hayati, K. N. (2025). Pengembangan dan Evaluasi Media Game Edukatif dalam Meningkatkan Pengenalan Karir dan Keaktifan Siswa SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 52–63. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i1.7947>
- Widiana, W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Yulianah, L., Reffiane, F., & Rizqi, L. M. (2024). Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning melalui Permainan Wordsearch Puzzle Terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik Fase C. 5(2), 306–317. <https://doi.org/10.37411/jjce.v5i2.3268>