

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Persepsi Siswa

1. Definisi persepsi siswa

Kata persepsi berasal dari kata "*Perception*" yang berarti pengalaman, pengamatan, rangsangan, dan penginderaan. Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan penafsiran pesan. Persepsi memberikan makna pada stimuli inderawi.²³

Persepsi adalah sebuah rangkaian yang dimulai dengan pengindraan, yaitu tahap ketika individu menerima rangsangan melalui indra mereka atau sering disebut juga sebagai proses sensorik. Namun, proses ini tidak berlangsung secara otomatis; rangsangan harus diteruskan. Oleh karena itu, persepsi tidak dapat dipisahkan dari pengindraan, dan pengindraan berfungsi sebagai langkah awal dalam proses persepsi.²⁴

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan sebuah proses kemampuan otak dalam menerima rangsangan dari alat indra manusia sehingga dapat menyimpulkan

²³ Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018). h. 51

²⁴ Indah Ayu Lestari, Hermansyah Amir, Salastri Rohiyat "Hubungan Persepsi Siswa Kelas X MIPA di SMA Negeri Sekota Bengkulu Tahun Ajaran 2016/2017 Tentang Variasi Gaya Mengajar Guru Dengan Hasil Belajar Kimia" *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, Vol. 1, No. 2, 2017

informasi yang diterima melalui sebuah pengalaman, peristiwa dan cara pandang manusia.

2. Faktor-faktor yang Dapat Mempengaruhi Persepsi Siswa

a. Faktor internal

1) Perhatian

Perhatian menjadi salah satu elemen psikologis yang memiliki karakteristik khusus, baik yang bersumber dari dalam diri individu maupun dari faktor eksternal, yang dapat mendukung proses interaksi dalam pembelajaran dan guruan yang melibatkan aktivitas, fokus, dan kesadaran. Aspek yang berasal dari dalam meliputi faktor biologis, sosial, kebiasaan, perhatian, kesadaran, rangsangan, serta niat, sedangkan yang berasal dari luar mencakup gerakan dan kondisi lingkungan.²⁵

2) Pengalaman

Pengalaman adalah akumulasi pengetahuan, keterampilan, dan perasaan yang diperoleh individu dari interaksi sebelumnya dengan lingkungan. Faktor internal yang dapat mempengaruhi persepsi adalah pengalaman, pengalaman masa lalu sangat memengaruhi proses persepsi seseorang terhadap objek yang baru. Seseorang akan menafsirkan stimulus baru berdasarkan pengalaman sebelumnya yang relevan.

²⁵ Aditya Bayu Ariyantara, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Siswa Kelas VII SMP 4 WETAS Terhadap Proses Pembelajaran Permainan Bola Basket," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (1981): 99.

Dalam konteks pendidikan, pengalaman belajar siswa sangat menentukan bagaimana mereka memersepsi kegiatan pembelajaran. Siswa yang sebelumnya memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna akan lebih mudah menilai pembelajaran berikutnya secara positif. Sebaliknya, pengalaman belajar yang membosankan atau penuh tekanan dapat menimbulkan persepsi negatif terhadap kegiatan serupa.

3) Motivasi

Motivasi merupakan dorongan untuk tetap berupaya dan berjuang demi meraih tujuan yang diinginkan. Seorang pelajar harus memiliki dorongan yang kuat terhadap proses pembelajaran yang dilaluinya, dan hal ini biasanya berasal dari keluarga atau pendidik. Seorang pendidik seharusnya menjadi individu yang sabar dan memiliki semangat yang tinggi dalam meningkatkan prestasi siswa. Energi positif yang dimiliki oleh orang tua dan pendidik secara otomatis akan mempengaruhi para siswa mereka.²⁶

b. Faktor eksternal

1) Guru

Hubungan yang baik antara guru dengan siswa akan berdampak baik pula dalam pembelajaran, jika siswa menyukai

²⁶ Sardiyannah, "Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya," *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan* 7, no. 1 (2015): 96.

guru maka siswa akan mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh.²⁷

Guru dapat mempengaruhi persepsi siswa terhadap pembelajaran melalui cara mengajar, kompetensi dan interaksi yang diciptakan di ruang kelas. Guru yang efektif dengan gaya mengajar yang bervariasi, komunikatif dan mampu memfasilitasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang aktif akan dapat menumbuhkan persepsi yang positif oleh siswa terhadap pembelajaran.

2) Materi pelajaran

Materi pembelajaran merupakan seperangkat pembelajaran yang disusun dengan sistematis, menunjukkan keseluruhan gambaran dari kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam kegiatan sikap, perilaku, dan keterampilan. Materi ini berisi pesan, informasi, serta ilustrasi yang terdiri dari fakta, konsep, prinsip, prosedur atau proses, dan nilai, serta keterampilan yang berhubungan dengan topik tertentu yang bertujuan untuk mencapai hasil pembelajaran.²⁸

3) Sarana dan prasarana sekolah

Sarana dan prasarana adalah fasilitas yang dimiliki oleh sekolah dan dirancang khusus untuk mendukung kelancaran proses belajar yang berlangsung. Keberadaan prasarana

²⁷ Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta. h 66

²⁸ Sulastriningsih Djumingin, Juanda, and Nurlindasari Tamsir, *Pengembangan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. (Makasar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar, 2022). hlm 3

pendidikan di sekolah berfungsi sebagai pelengkap bagi sarana belajar, di mana tujuan utama dari penyediaan sarana dan prasarana adalah untuk mendukung aktivitas pembelajaran yang sedang dan akan dilaksanakan.²⁹

Sarana dan prasarana dapat mempengaruhi persepsi siswa apabila terdapat ketidak keseimbangan fasilitas yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran siswa, sehingga dapat memberikan pengalaman, cara pandang dan penilaian siswa terhadap proses belajarnya di sekolah.

3. Aspek, Dimensi, dan Indikator dari Persepsi Siswa

Persepsi merupakan respon yang kompleks terhadap stimulus, melibatkan aspek kognitif, afektif, dan konatif.³⁰ Aspek kognitif mengacu pada cara siswa mencerna dan menginterpretasi informasi sepanjang proses belajar. Aspek afektif berhubungan dengan emosi, ketertarikan, dan sikap siswa, di mana pengalaman belajar yang menyenangkan dapat membangkitkan semangat dan kenyamanan dalam mengikuti pembelajaran. Di sisi lain, aspek konatif terlihat dari kecenderungan untuk beraksi, seperti niat siswa untuk ikut serta secara aktif, berkolaborasi, serta mengaplikasikan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari siswa.

²⁹ Arwan Nur Ramadhan and Soenarto Soenarto, "Pengaruh Persepsi Siswa Terhadap Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Teori Kejuruan Siswa Smk," *Jurnal Pendidikan Vokasi* 5, no. 3 (2015): 297, <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i3.6485>.

³⁰ Walgito, B. *Psikologi Umum*. (Yogyakarta: Andi Offset, 2010). H 105

Oleh karena itu, pandangan siswa mengenai proses belajar dipengaruhi oleh pemahaman, emosi, dan perilaku mereka saat terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Berikut adalah tabel yang menjelaskan pandangan siswa terhadap proses belajar;

Tabel 2.1 Aspek, Dimensi, dan Indikator Persepsi Siswa

Aspek Dimensi Persepsi Siswa	Aspek/Subdimensi	Indikator
1. Kognitif (pengetahuan dan pemahaman)	a. Pemahaman siswa terhadap pembelajaran b. Penilaian terhadap manfaat pembelajaran	1) Siswa memahami tujuan pembelajaran 2) Siswa menganggap pembelajaran dapat membantu memahami materi.
2. Afektif (perasaan dan sikap)	a. Perasaan senang atau tertarik dalam belajar b. Sikap terhadap guru dan aktivitas pembelajaran.	1) Siswa merasa senang selama pembelajaran 2) Siswa menunjukkan semangat dan minat belajar 3) Siswa merasa pembelajaran tidak membosankan
3. Konatif (tindakan dan partisipasi)	a. Perasaan senang atau tertarik dalam belajar b. Sikap terhadap guru dan	1) Siswa aktif menjawab atau aktif dalam pembelajaran 2) Siswa termotivasi mengikuti

	aktivitas pembelajaran	pembelajaran selanjutnya
--	------------------------	--------------------------

B. Pembelajaran yang Menyenangkan

1. Definisi pembelajaran yang menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan adalah proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat siswa untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal.³¹

Pembelajaran yang menyenangkan dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak dengan berbagai metode yang diterapkan, sehingga saat pembelajaran berlangsung anak tidak merasa bosan.³²

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan merupakan sebuah proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, sehingga siswa dapat tertarik dan tidak merasa bosan saat berlangsungnya belajar serta tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara maksimal akibat dari keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran.

³¹ Zulvia Trinova, "Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik," *Al-Ta Lim Journal* 19, no. 3 (2012). 15, <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>.

³² Bhertia Annisa Rahma and Hidayah Hidayah, "Penerapan Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning) Melalui Metode Pembelajaran Loose Part Pada Anak Usia Dini," *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, (2005). 189.

Suasana di kelas yang positif, adaptable, dan tidak hanya terpusat pada konsep dasar juga sangat krusial agar siswa bisa lebih gampang menangkap isi pelajaran. Memberikan dukungan serta pengakuan juga perlu dilakukan untuk mengangkat gairah belajar mereka. Melalui pendekatan-pendekatan tersebut, proses belajar menjadi tidak hanya lebih menggugah minat, tetapi juga lebih efisien dalam memperdalam ketertarikan dan pemahaman siswa.³³

Sebuah teori pendidikan berpendapat bahwa seberapa sulit suatu materi, jika dipelajari dalam kondisi yang menyenangkan, akan lebih gampang dikuasai oleh pelajar. Di sisi lain, meskipun materi yang diajarkan tidak terlalu menantang, apabila suasana pembelajaran terasa membosankan, tidak menarik, atau siswa dalam keadaan stres, maka proses pemahaman materi tersebut akan terasa sulit.

Berdasarkan konsep diatas, sangat krusial bagi pelajar untuk mendapatkan penguasaan atas materi dalam lingkungan yang menyenangkan, menarik, dan dapat meningkatkan semangat. Peter Kline mengatakan bahwa “*Learning is most effective when it’s fun*” yang menunjukkan bahwa proses belajar menjadi jauh lebih efisien jika dilakukan dalam suasana yang mengasyikkan.

2. Karakteristik pembelajaran yang menyenangkan

Berikut merupakan karakteristik dari pembelajaran yang menyenangkan antara lain:

³³ Muhammad Zaka Abdillah, “Penerapan Strategi Joyful Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” (2025). h 22

a. Pembelajaran kontekstual

Mendorong aktivitas siswa (*active learning*), menghubungkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari, menuntut keterlibatan siswa dalam menemukan makna, menggunakan variasi strategi dan media sehingga siswa lebih termotivasi. Pembelajaran yang menyenangkan tercapai bila siswa aktif, tugas relevan, dan guru memfasilitasi bukan mendominasi.

b. Suasana menyenangkan

Suasana kelas yang rileks dan tidak menekan; adanya pola hubungan interpersonal yang baik antara guru dan peserta didik; pendekatan demokratis dimana guru bertindak sebagai fasilitator; materi dan tugas disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak sehingga tidak membosankan.

c. Variasi media dan strategi pembelajaran yang menarik

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan, aktivitas yang bervariasi, dan strategi yang membuat siswa terlibat secara mental dan fisik. Menyenangkan berarti media dan tugas memudahkan pemahaman serta menstimulasi kreativitas siswa.

d. Bermain dan belajar

Kegiatan bermain (*games, role-play, puzzle*) sebagai sarana pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang bermakna; permainan mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan

sosial; bentuk permainan edukatif menjadikan proses belajar terasa menyenangkan tanpa mengurangi tujuan pembelajaran.³⁴

C. Model *Game Based Learning*

1. Definisi Model *Game Based Learning*

Game Based Learning adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.³⁵ *Game Based Learning* adalah proses belajar yang menggunakan game atau permainan untuk membantu siswa belajar. *Game* atau permainan dapat digunakan untuk mengajarkan konsep, keterampilan, atau nilai-nilai tertentu.³⁶

Game Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan mekanik, dinamika, dan konteks permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Game Based Learning* dapat berupa permainan fisik (*board games, role play*) maupun permainan digital (*serious games, educational apps*). Tujuan utamanya adalah meningkatkan keterlibatan (*engagement*), motivasi, dan proses kognitif melalui pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual.³⁷

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran

³⁴ Zulvia Trinova, "Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik," *Al-Ta Lim Journal* 19, no. 3 (2012): 212-213, <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>.

³⁵ Nurbaya, "*Inovasi Pembelajaran*," (Majalengka: CV Edupedia Publisher, 2023), hlm 20.

³⁶ Nurbaya, "*Inovasi Pembelajaran*," (Majalengka: CV Edupedia Publisher, 2023), hlm 20.

³⁷ Thomas Conmy, "We Are Still Playing: A Meta-Analysis Of Game-Based Learning In Mathematics Education. *Part of the Educational Technology Commons, and the Mathematics Commons*," 2023, <https://repository.usfca.edu/diss>.

berbasis permainan baik menggunakan digital maupun tradisional yang menarik siswa agar siswa merasa terlibat dalam pembelajaran karena adanya sifat kompetitif atau jiwa persaingan dalam pembelajaran berbasis permainan, model pembelajaran ini menggunakan unsur-unsur permainan untuk membantu siswa dalam belajar, manfaatnya siswa dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka melalui model ini.

2. Pentingnya model *Game Based Learning*

Penerapan model pendidikan berbasis permainan difasilitasi oleh meningkatnya aksesibilitas teknologi dan meningkatnya waktu yang dihabiskan siswa untuk bermain video game, yang menghasilkan budaya permainan yang seharusnya dimanfaatkan oleh sektor pendidikan.

Model *Game Based Learning* juga mendorong kompetisi konstruktif, pembelajaran kooperatif, dan pemecahan masalah yang orisinal. Selain meningkatkan pemahaman konseptual, *Game Based Learning* mengembangkan keterampilan sosial, kritis, dan pemecahan masalah dengan memberikan umpan balik langsung kepada siswa dan tantangan yang sesuai dengan tingkat keterampilan siswa.³⁸

Bermain adalah bagian penting dalam belajar. Kegiatan pembelajaran diharapkan lebih menarik dan materi lebih mudah diingat melalui permainan. *Game Based Learning* sangat cocok diterapkan

³⁸ Kireida Rona Islam et al., "Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 10, no. 3 (2024): 619, <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>.

untuk generasi digital yang menyukai tantangan, kompetisi, dan adaptif dengan teknologi. Adanya kompetisi dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, sedangkan umpan balik yang cepat dapat membuat siswa mengetahui hasil belajarnya.³⁹

Berikut merupakan beberapa pentingnya peran model *Game Based Learning* dalam pembelajaran:

a. Motivasi dan keterlibatan siswa

Motivasi dan keterlibatan siswa merupakan alasan paling jelas dan kuat untuk mengintegrasikan permainan digital di dalam kelas. Permainan ini menggunakan gambar, suara, dan warna untuk mendorong responsivitas pemain; lebih lanjut, permainan ini disusun untuk mendapatkan perhatian maksimal dari pengguna.

b. Meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama

Dalam permainan berkelompok, para siswa dituntut untuk bekerja sama dengan teman sebayanya untuk menyelesaikan misi dari permainan yang disediakan dengan mudah.

c. Meningkatkan kemampuan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah dan kemampuan berpikir kritis

Permainan seperti kuis, puzzle, ular tangga, permainan digital minecraft maupun permainan yang lainnya dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa sehingga

³⁹ Natalis Sukma Permana, Game Based Learning sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran bagi Generasi Digital Native, *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, Vol. 22, No. 2 (2022): 314, <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.433>.

dapat menyelesaikan masalah yang terjadi dalam permainan, seperti halnya menjawab pertanyaan, menghafal rintangan, dan menyusun strategi untuk menang dari lawan.

3. Kelebihan dan kekurangan implementasi model *Game Based*

Learning

a. Kelebihan

1) Implementasi yang mudah dengan permainan tradisional

Meskipun dalam model *Game Based Learning* terdapat ketergantungan pada teknologi dalam implementasinya, namun, terdapat juga implementasi dengan cara konvensional dengan menggunakan permainan tradisional dengan menggunakan cara ini dapat mempermudah guru dalam penerapan yang dilakukannya dalam model *Game Based Learning*.

2) Mendorong sosial siswa

Dalam implementasinya model *Game Based Learning* mampu mendorong interaksi jiwa sosial siswa, hal ini menjadi unsur utama dalam model *Game Based Learning*. Dalam hal ini siswa melakukan kolaborasi dan kerjasama dengan teman sebayanya, dengan interaksi ini menjadikan siswa lebih mahir dalam bekerjasama dalam bentuk kelompok.

3) Penguatan konsep materi

Model *Game Based Learning* bukan hanya sebagai sarana untuk bersenang-senang serta menghilangkan kejenuhan pada siswa saja, namun model ini juga sebagai sarana penyampaian materi yang mudah difahami oleh siswa, seperti halnya penggunaan gambar dan mekanik dalam permainan dapat membantu penguatan konsep pemahaman siswa.

b. Kekurangan

1) Ketergantungan teknologi

Implementasi *Game Based Learning* berbasis teknologi di sekolah membutuhkan perangkat dan koneksi internet yang memadai sehingga model pembelajaran model *Game Based Learning* dengan basis teknologi dapat tercapai dengan maksimal.

2) Tidak kecocokan materi

Tidak semua materi dapat cocok diadaptasi dengan baik menjadi sebuah permainan.

3) Pengorganisasian kelas yang sulit

Siswa dapat kehilangan fokus pada tujuan pembelajaran apabila kelas tidak dapat dikelola dengan baik, seperti suasana yang mengasyikkan di dalam kelas dapat memungkinkan siswa terlalu hanyut kedalam permainan bukan pada pembelajaran.

4) Desain permainan yang memerlukan waktu dan kreativitas

Guru perlu merancang permainan yang sesuai dengan materi, menarik dan efektif, tanpa adanya desain yang baik kegiatan pembelajaran akan terkesan hanya sekedar bermain-main tanpa adanya belajar.

4. Sintaks Model *Game Based Learning*

Dalam mendesain pembelajaran model *Game Based Learning* guru memiliki peran penting didalamnya seperti memahami tujuan atau target pencapaian pembelajaran yang akan di terapkan melalui permainan, mendesain bentuk permainan, dan melakukan evaluasi kegiatan pembelajaran. Berikut merupakan langkah-langkah dalam mendesain kegiatan pembelajaran dengan metode game yaitu:

- a. Guru menetapkan tema atau materi untuk pembelajaran.
- b. Guru menyiapkan alat bantu yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Guru mampu menjelaskan prosedur kegiatan pembelajaran yang berbasis permainan.
- d. Guru bisa menjelaskan peraturan dalam metode permainan yang diterapkan serta durasi waktu dalam proses pembelajaran.
- e. Guru dapat membagi siswa ke dalam kelompok kecil atau secara individu.
- f. Guru dapat memimpin kegiatan pembelajaran hingga waktu yang telah ditentukan berakhir.
- g. Guru memberikan penilaian kepada siswa berdasarkan hasil yang dicapai melalui metode pembelajaran berbasis permainan.

- h. Guru dapat mengumumkan siswa yang memperoleh peringkat tertentu, yang bisa mendorong atau memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih giat.
- i. Guru memberikan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan serta untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang akan datang.⁴⁰

Terdapat enam langkah (sintak) yang harus dilakukan dalam mengimplementasikan *Game Based Learning* di dalam kelas.

- a. Memilih permainan sesuai topik. Pilihlah permainan yang selaras dengan rencana pelajaran oleh instruktur.
- b. Penjelasan konsep. Sebelum permainan dimulai, instruktur memperkenalkan materi kepada siswa dengan menjelaskan ide dasarnya.
- c. Peraturan. Pengajar menjelaskan peraturan permainan yang harus diikuti selama permainan berlangsung.
- d. Memainkan game. media yang telah disiapkan guru digunakan oleh siswa untuk bermain game.
- e. Merangkum pengetahuan. Siswa diminta untuk memberikan gambaran umum tentang pengetahuan yang mereka pelajari selama permainan berlangsung setelah permainan selesai.

⁴⁰ Natalis Sukma Permana, “*Game Based Learning* Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native”, *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, Vol. 22, No. 2 (Oktober 2022): 317-318, <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.433>

- f. Melakukan refleksi. Merefleksikan tujuan pembelajaran yang telah disampaikan pengajar merupakan tahap terakhir.⁴¹

Dalam menjalankan model *Game Based Learning*, seorang guru memainkan peran yang krusial karena mereka memiliki kewajiban untuk merencanakan permainan yang sejalan dengan target pembelajaran. Guru harus memastikan materi telah ditentukan, mempersiapkan perlengkapan pendukung, menguraikan tata cara dan regulasi permainan, serta mengelola pembagian kelompok supaya aktivitas dapat terlaksana dengan efisien. Selain mengarahkan proses permainan, seorang guru juga mengevaluasi hasil pembelajaran siswa dan memberikan penilaian untuk peningkatan pembelajaran di waktu yang akan datang.

Secara garis besar, penerapan *Game Based Learning* meliputi enam fase, yaitu menyeleksi permainan yang relevan dengan bahasan, menerangkan ide materi sebelum bermain, mengkomunikasikan peraturan permainan, mendampingi siswa ketika bermain, mengarahkan siswa untuk mengikhtisarkan pengetahuan yang diperoleh, dan juga melaksanakan evaluasi diri guna memastikan target pembelajaran tercapai. Melalui langkah-langkah ini, permainan tidak hanya sekadar menjadi

⁴¹ Samudera, S. A, "Penggunaan Aplikasi Kahoot! sebagai Digital *Game Based Learning* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta", Thesis, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta (2020). <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/53208>

aktivitas yang menggembirakan, akan tetapi juga berfungsi sebagai fasilitas pembelajaran yang bermakna.

D. Pendidikan Pancasila

1. Definisi Pendidikan Pancasila

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyebutkan bahwa Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk menanamkan watak, nilai, dan moral Pancasila, menumbuhkan rasa komitmen terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), dan meningkatkan apresiasi terhadap manusia. Filosofi Bhinneka Tunggal Ika. Pendidikan Pancasila mempunyai peranan yang sangat penting dalam menumbuhkan sifat-sifat karakter yang berbudi luhur.⁴²

Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila harus membedakan antara aspek-aspek pengetahuan (*knowledge*), sikap dan pendapat (*attitudes and opinions*), keterampilan intelektual (*intellectual skills*), dan keterampilan partisipasi (*participatory skills*). Aspek-aspek ini harus digabungkan dalam proses belajar agar terbentuk satu kesatuan yang sinergis, sehingga siswa dapat memahami pesan pembelajaran dengan tepat dan maksimal serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.⁴³

⁴² Zaim Inas, "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Siswa Kelas V Di Mi Negeri 1 Banyumas." Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto, skripsi 2024.

⁴³ Kartika Suri. "Penanaman Karakter Tanggung Jawab Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan" (Skripsi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2018). h 10

2. Tujuan Pendidikan Pancasila

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki tiga misi besar. Pertama, misi *conservation education*, yakni mengembangkan dan melestarikan nilai luhur Pancasila. Kedua, *social and moral development*, yakni, mengembangkan dan membina siswa yang sadar akan hak dan kewajibannya, taat pada peraturan yang berlaku, serta berbudi pekerti luhur. Dan ketiga, fungsi *socio-civic development*, yakni membina siswa agar memahami dan menyadari hubungan antar sesama anggota keluarga, sekolah, dan masyarakat serta dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.⁴⁴

Adapun tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah untuk menjadikan siswa:

- a. Siswa mampu berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan dinegaranya.
- b. Siswa mampu dapat berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan yang ada.
- c. Siswa mampu dapat berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan

⁴⁴ Junaedi, *Peningkatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran PKn melalui Penerapan Metode Diskusi di Kelas VI A Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kebagusan Jakarta Selatan* (Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2013), hal 13

bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta juga mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.⁴⁵

3. CP dan TP pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV

a. Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP) adalah suatu penjabaran tentang kompetensi yang wajib dikuasai oleh siswa pada akhir dari suatu tahap pembelajaran. Dalam Kurikulum Merdeka, CP berperan sebagai panduan utama dalam merancang pembelajaran karena mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dikembangkan secara holistik.

Berdasarkan Keputusan Kepala BSKAP Nomor 046/H/KR/2025, Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Fase B (kelas III–IV) menekankan kemampuan siswa dalam memahami makna nilai-nilai Pancasila, mengenali sejarah serta tokoh yang merumuskan Pancasila, dan memperlihatkan sikap serta perilaku yang mencerminkan penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Di samping itu, siswa juga diharapkan dapat menunjukkan sikap menghargai

⁴⁵ Amanda Mustika Dehana, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Qr Code Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Mts Bandar Agung,” 2024. hal 45

perbedaan, berkolaborasi, serta melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota sekolah.⁴⁶

CP ini menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pembentukan karakter dan sikap kewargaan, sehingga membutuhkan model pembelajaran yang aktif dan bermakna.

b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran (TP) adalah uraian praktis dari Capaian Pembelajaran yang dirancang untuk satu atau lebih sesi pendidikan. TP disusun dengan jelas, terukur, dan relevan, sesuai karakteristik siswa serta institusi pendidikan.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B, TP dibuat untuk membantu peserta didik dalam memahami makna dari sila-sila Pancasila, mengembangkan sikap yang selaras dengan nilai-nilai tersebut, serta menerapkan perilaku kebersamaan, kejujuran, dan tanggung jawab melalui aktivitas pembelajaran. Penyusunan TP yang berlandaskan pada CP memungkinkan guru untuk mengembangkan pembelajaran interaktif yang meningkatkan partisipasi aktif siswa.⁴⁷

⁴⁶ Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Nomor 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B (kelas III–IV).

⁴⁷ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), bagian perencanaan pembelajaran berbasis CP dan TP.

Oleh karena itu, CP berperan sebagai pedoman dan tolak ukur hasil akhir, sedangkan TP berfungsi sebagai panduan praktis untuk implementasi pembelajaran di kelas. Integrasi antara CP dan TP sangat sesuai untuk pembelajaran berbasis permainan, karena memberi kesempatan kepada siswa untuk mencapai kompetensi melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan berarti.