

MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI GAMES KUIS BERBASIS PBL PADA MATERI MENGENALI, MENYADARI, DAN MENGHARGAI KERAGAMAN IDENTITAS DI SMA NEGERI 11 MEDAN

Sonia Anggrelina Sitorus¹, Evi Susilawati², Juwita Fauziah Nur³

Mahasiswi PPG Prajabatan Gelombang ke-1 Tahun 2023

Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Islam Sumatra Utara

Email: *soniaanggrelina@gmail.com

ABSTRAK

Dalam penelitian ini, games kuis berbasis PBL digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Games kuis ini dirancang untuk memfasilitasi pemahaman belajar peserta didik melalui pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari. Peserta didik akan diajak untuk berpikir kritis, menganalisis informasi, dan mencari solusi atas masalah yang diberikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan games kuis berbasis PBL dapat meningkatkan pemahaman belajar peserta didik pada materi mengenali, menyadari, dan menghargai keragaman identitas. Peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan melalui games kuis ini. Mereka juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis dan analisis. Penggunaan games kuis berbasis PBL dalam pembelajaran juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Mereka merasa lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran. Games kuis ini juga dapat meningkatkan interaksi antara peserta didik dan guru, serta antara peserta didik satu dengan yang lainnya. Dalam kesimpulannya, penggunaan games kuis berbasis PBL dapat efektif dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik pada materi mengenali, menyadari, dan menghargai keragaman identitas di SMA Negeri 11 Medan. Games kuis ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan demikian, penggunaan games kuis berbasis PBL dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik.

Kata Kunci: Belajar, Games, PBL, SMA Negeri 11 Medan

ABSTRACT

In this research, a PBL-based quiz game is used as an interactive and interesting learning medium. This quiz game is designed to facilitate participants' understanding of what is taught through questions that are relevant to the material being studied. Students will be invited to think critically, analyze information, and find solutions to the problems given. The research results show that the use of PBL-based quiz games can improve students' learning understanding of the material of recognizing, realizing and appreciating identities. Students show increased ability to understand the concepts taught through this quiz game. They also show improved critical thinking and analytical skills. The use of PBL-based quiz games in learning also provides a fun learning experience for students. They feel more motivated and involved in the learning process. This quiz game can also increase interaction between students and teachers, as well as between students and each other. In conclusion, the use of PBL-based quiz games can be effective in increasing students' learning understanding of the material of recognizing, realizing and appreciating identity at SMA Negeri 11 Medan. This quiz game provides an interactive, interesting and fun learning experience for students. Thus, the use of PBL-based quiz games can be an effective alternative in increasing students' learning understanding.

Keywords: Learning, Games, PBL, SMA Negeri 11 Medan

PENDAHULUAN

Pendidikan sekarang menuntut peserta didik dan guru membentuk pembelajaran yang dapat meningkatkan *collaboration, communication, critical thinking dan creative*. Berdasarkan Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 menyebutkan bahwa “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan” untuk mewujudkan hal tersebut perlu adanya komitmen bersama dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan. Tuntutan pembelajaran sekarang ini menjadi tanggung jawab kita semua pada mata pelajaran. Salah satunya mata pelajaran Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan yang merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah baik dari jenjang dasar hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran PPKn memiliki tujuan membentuk warga negara yang cerdas dan baik. Hal ini diperkuat oleh Hakim (2014) yang dikutip oleh Ayu Kusumawati bahwa Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan membentuk kualitas kepribadian (*desirable personal quality*) warga negara yang baik artinya yang sesuai dengan nilai pancasila dan UUD 1945. (Sukmawati; dkk, 2022)

Belajar menjadi sebuah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses kegiatan Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan (Aristanto, 2024). Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan, jadi merupakan langkah-langkah atau prosedur yang ditempuh (Widiastini, 2020);(Diani, 2021). Proses Pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka menjadi kemampuan yang makin lama semakin meningkat dalam perilaku, pengetahuan serta keterampilan (Pahmi, 2021). Dalam kegiatan proses pembelajaran, guru dituntut kreatif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas (Shorihah, 2022). Misalnya dengan mengembangkan variasi metode penyajian materi yang menarik, Tetapi kadang hasil yang kita harapkan tidak sesuai dengan harapan. Ada beberapa hal yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik itu tidak ada di antaranya adalah peserta didik merasa kesulitan berkonsentrasi saat pelajaran dimulai, lelah dan bosan karena materi yang di jelaskan oleh guru banyak teorinya sehingga motivasi belajar peserta didik itu kurang.

Berdasarkan pengamatan atau observasi yang selama ini dilakukan oleh peneliti di Kelas X-6 SMA Negeri 11 Medan, pada umumnya ditemukan bahwa peserta didik dalam melaksanakan diskusi kelas jarang sekali mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, apalagi mengajukan saran karena aktivitas peserta didik yang rendah itu, hasil belajar yang diperoleh juga menjadi rendah. Hal ini dapat kita lihat dari nilai rata-rata hasil ujian sumatif. Berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas, ditemukan masalah kurangnya tingkat penguasaan konsep peserta didik disebabkan proses pembelajaran yang tidak berorientasi pada masalah. Sehingga diperlukan model pembelajaran berbasis masalah memfasilitasi peserta didik untuk menjadi belajar secara aktif dalam menyelesaikan masalah. Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain rendahnya perhatian peserta didik dalam mengikuti pelajaran PPKn. Guru sering memberikan pelajaran dalam bentuk ceramah dan tanya-jawab, sehingga peserta didik tidak terangsang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Konsep dalam penelitian ini mengacu pada *game based learning* yang merupakan teknik pembelajaran berlandaskan permainan yang dapat membantu meningkatkan potensi dan kualitas pelajar dalam menyerap pengetahuan. Dari hasil analisis wawancara dengan beberapa peserta didik serta rekan guru disekolah SMA Negeri 11 Medan ini ditemukan beberapa tantangan: 1. Tantangan pada peserta didik a. Peserta didik kurang memahami materi dengan menggunakan model pembelajaran yang selama ini digunakan b. Peserta didik kurang memiliki motivasi dalam kegiatan pembelajaran

2. Tantangan dari luar peserta didik (lingkungan dan guru) a. Jaringan internet kurang stabil sehingga kesulitan dalam pembelajaran diskusi mencari kajian literatur yang menggunakan sumber belajar dari internet dan tidak semua peserta didik memiliki smartphone untuk belajar melalui suber literasi digital. Tidak jarang bahwa peraturan sekolah untuk tidak menggunakan smartphone bagi peserta didik menjadi salah satu faktor keterbatasan dalam pengembangan pembelajaran yang lebih interaktif. b. Belum dipraktekannya model, metode, dan media pembelajaran yang menarik selama ini.

Sehingga ditemukan lah fakta bahwa latar belakang masalah dari praktik pembelajaran di sekolah ini adalah: 1. Motivasi belajar peserta didik rendah yang ditandai dengan peserta didik kurang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas, peserta didik kurang aktif merespon umpun balik yang diberikan oleh guru, peserta didik tidak berani mengungkapkan pendapat di depan kelas 2. Pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat seperti menggunakan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik tema pelajarannya dan menggunakan media pembelajaran yang kurang manarik.

Model pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya (Rusman, 2010). Model pembelajaran problem based learning (PBL) merupakan pembelajaran yang menitik beratkan pada kegiatan pemecahan masalah. (Dasa ismaimuza, n.d. 2010). Dengan maksud peserta didik secara aktif mampu mencari jawaban atas masalah-masalah yang di berikan pendidik. Dalam hal ini pendidik lebih banyak sebagai mediator dan fasilitator untuk membantu peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan secara aktif. Menurut Dutch dalam M. taufik amar (1994) menyatakan bahwa PBL merupakan metode instruksional yang menantang peserta didik agar “belajar dan untuk belajar”, bekerja sama dengan kelompok untuk mencari solusi bagi masalah yang nyata. Masalah ini di gunakan untuk mengaitkan rasa keingintahuan serta kemampuan analisis peserta didik dan inisiatif atas materi pembelajaran. PBL mempersiapkan peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis, dan untuk mencari serta menggunakan sumber pelajaran yang sesuai.

Ryan Dellos (2015), menyatakan bahwa pembelajaran berlandasan permainan merupakan alat yang dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan pemikiran kritis dan membuat sebuah penilaian dalam proses pembelajaran (Pranoto, 2020). Dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, guru menggunakan model pembelajaran model problem based learning yang di modifikasi didalam games berbasis teknologi, yang mana proses pembelajaran tesebut diintegrasikan dalam pembelajaran mandiri dan kelompok (Hayati, 2023). Praktik pembelajaran ini penting untuk dibagikan karena dengan model ini motivasi peserta didik diharapkan akan meningkat dalam pembelajaran. Disamping itu, banyak rekan guru yang mengalami permasalahan yang sama, sehingga praktik ini diharapkan bisa menjadi motivasi, referensi, diskusi dan inspirasi bagi guru lain. Manfaat dari praktik pembelajaran ini adalah: 1. Melalui peran masing-masing peserta didik dalam pembelajaran akan meningkatkan aktivitas peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. 2. Pembelajaran berpusat pada peserta didik sehingga dapat mendorong kerjasama dan komunikasi yang efektif antar individu dalam kelompok. Peran dan tanggung jawab guru dalam praktik ini adalah: 1. Mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam kegiatan pembelajaran 2. Memilih satu permasalahan yang dicari solusinya 3. Merancang aksi 4. Melaksanakan aksi 5. Melakukan refleksi dan tindak lanjut.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action researach*). Kelas yang akan dijadikan objek penelitian ini adalah kelas X-6 SMA

Negeri 11 Medan dengan peserta didik berjumlah 35 (tiga puluh) orang peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik melalui games Kuis berbasis PBL pada materi Mengenali, Menyadari, Dan Menghargai Keragaman Identitas di kelas X-6 SMA Negeri 11 Medan. Penelitian ini menggunakan dua siklus dan dengan setiap siklusnya melalui empat pengamatan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi dilakukan dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan metode pembelajaran games kuis berbasis PBL. Sumber data penelitian ini adalah peserta didik kelas X-6 dan guru, serta dokumen atau arsip yang berupa, Modul ajar, alur tujuan pembelajaran dan data penilaian. Data yang akan diperoleh dari guru dan peserta didik yaitu berupa hasil wawancara dan observasi.

Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, peneliti menjelaskan tentang apa (*what*), mengapa (*why*), dimana (*where*), kapan (*when*), dan bagaimana (*how*) penelitian dilakukan. Penelitian tindakan kelas sebaiknya dilakukan secara kolaboratif, sehingga menghindari unsur subjektivitas. Di dalam penelitian tindakan kelas, ada kegiatan pengamatan terhadap diri sendiri, yaitu pada saat peneliti menerapkan pendekatan, model, atau metode pembelajaran sebagai upaya menyelesaikan masalah pada saat praktik penelitian. Dibutuhkan rekan sejawat untuk menilai kegiatan tersebut. Di dalam tahap perencanaan, peneliti juga perlu menjelaskan persiapan-persiapan pelaksanaan penelitian, seperti rencana pelaksanaan pembelajaran dan instrumen pengamatan (observasi). Dalam penelitian tindakan kelas ini memiliki tahap-tahap yang harus dilakukan (Mu' Alimin, 2014, p. 20-21) yaitu:

Tahap Tindakan (*Acting*)

Pada tahap tindakan, dilakukan kegiatan implementasi atau penerapan perencanaan tindakan. Di dalam kegiatan implementasi ini, maka guru (peneliti) harus mentaati perencanaan yang telah disusun. Hal yang perlu diperhatikan pada tahap ini adalah pembelajaran harus berjalan seperti biasanya, tidak boleh kaku dan terkesan dibuat-buat. Kolaborator disarankan untuk melakukan pengamatan secara objektif sesuai kondisi pembelajaran yang dilakukan peneliti. Kegiatan ini penting karena tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Tahap Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap pengamatan terdapat dua kegiatan yang akan diamati, yaitu kegiatan belajar peserta didik dan kegiatan pembelajaran. Pengamatan terhadap proses belajar peserta didik dapat dilakukan sendiri oleh guru pelaksana (peneliti) sambil melaksanakan pembelajaran. Sedangkan pengamatan terhadap proses pembelajaran, guru pelaksana (peneliti) dapat meminta bantuan kepada teman sejawat yang bertindak sebagai kolaborator untuk melakukan pengamatan. Kolaborator melakukan pengamatan pembelajaran berdasarkan instrumen yang telah disusun oleh peneliti. Hasil pengamatan dari kolaborator nantinya akan bermanfaat atau akan digunakan peneliti sebagai bahan refleksi untuk perbaikan pembelajaran berikutnya.

Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Kegiatan refleksi dilaksanakan ketika kolaborator sudah selesai melakukan pengamatan terhadap peneliti dalam melaksanakan pembelajaran. Kegiatan ini dapat berupa diskusi hasil pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator dengan guru pelaksana (peneliti). Tahap ini merupakan inti dari penelitian tindakan kelas, yaitu ketika kolaborator mengungkapkan hal-hal yang dirasakan sudah berjalan baik dan bagian yang belum berjalan dengan baik pada saat peneliti mengelola proses pembelajaran. Hasil refleksi dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam merancang siklus berikutnya. Sehingga pada intinya, refleksi merupakan kegiatan evaluasi, analisis, pemaknaan, penjelasan, penyimpulan, dan identifikasi tindak lanjut dalam perencanaan siklus berikutnya.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini: (1) Observasi, dilakukan oleh peneliti. Observasi dalam penelitian ini adalah observasi langsung yaitu peneliti dan pengamat/rekan sejawat melihat dan mengamati secara langsung dalam proses pembelajaran dalam kelas, kemudian mencatat perilaku dan kejadian serta keaktifan peserta didik yang terjadi pada keadaan sebenarnya. (2) Tes, dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, sehingga peneliti dapat merencanakan tindakan yang diambil dalam memperbaiki proses pembelajaran, adapun bentuk tes yang diberikan dalam bentuk pilihan ganda melalui quizzizz dan bamboozel. (3) Wawancara, dalam penelitian ini dengan menggunakan wawancara tidak berstruktur karena peneliti memandang model ini adalah yang paling luwes, dimana subjek diberi kebebasan untuk menguraikan jawabannya dan ungkapan-ungkapan pandangannya secara bebas dan sesuai dengan keinginan hatinya. Wawancara yang dilakukan peneliti adalah bagaimana pendapat peserta didik dan guru tentang pembelajaran dan metode yang digunakan peneliti di kelas X-6 SMA Negeri 11 Medan 4). Dokumen, pada penelitian ini adalah sebuah hasil yang didapatkan saat peneliti melaksanakan penelitian dengan menggunakan metode PBL serta berupa foto saat penelitian tindakan kelas dilaksanakan sesuai dengan kondisi yang ada.

Teknik analisa data yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan dalam empat tahap, yaitu: (1) Pengumpulan Data, ialah mencari, mencatat dan mengumpulkan semua data secara objektif dan apa adanya sesuai dengan hasil observasi dan wawancara di lapangan yaitu pencatatan data yang diperlukan terhadap berbagai jenis data dan berbagai bentuk data yang ada di lapangan yang diturunkan peneliti serta melakukan pencatatan di lapangan. (2) Reduksi Data yang telah terkumpul dipilih dan dikelompokkan berdasarkan data yang mirip atau sama. Kemudian data ini diorganisasikan untuk mendapatkan kesimpulan data sebagai bahan penyajian data. (3) Penyajian Data, Setelah diorganisasikan, selanjutnya data disajikan dalam uraian-uraian naratif disertai dengan bagan atau tabel untuk memperjelas penyajian data. (4) Verifikasi, Setelah data disajikan, maka dilakukan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Teknik analisa data dilakukan dengan menggunakan analisa deskriptif kualitatif. Analisa ini dilakukan dengan hasil yang diperoleh pada saat observasi berlangsung. Setelah data terkumpul dan teridentifikasi data kemudian dianalisis dengan analisis triangulasi yang merupakan cek/ricek hasil wawancara dengan melakukan pengamatan untuk kemudian membuat kesimpulan dari hasil temuan. Sumber data, yaitu: (1) Informan, Peserta didik kelas X-6 SMA Negeri 11 Medan berjumlah 35 orang peserta didik. (2) Kunci Informan, kunci informan dalam penelitian ini adalah Guru mata pelajaran PPKn (Guru pamong) di kelas X-6 SMA Negeri 11 Medan

Kriteria Keberhasilan Penelitian

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah jika minimal nilai 80% peserta didik meningkat pemahaman belajar dalam pembelajaran PPKn tentang materi Mengenali, Menyadari, Dan Menghargai Keragaman Identitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan upaya yang optimal untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, pada awalnya penelitian direncanakan dan akan dilakukan dalam beberapa siklus sampai tujuan penelitian tercapai. Ternyata hanya dalam 2 siklus saja hasil belajar peserta didik mencapai target yang ditetapkan peneliti. Sebelum melakukan tindakan, peserta didik diberi test sebanyak 10 soal untuk mengetahui kemampuan pembelajaran peserta didik sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran games kuis berbasis PBL. Selain itu juga digunakan untuk mengetahui gambaran-gambaran kesulitan yang dialami peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal tentang Memahami Kedudukan dan

Fungsi Pancasila. Berdasarkan hasil penelitian di peroleh nilai test peserta didik sebagai berikut:

Tabel 1. Tingkat Ketuntasan Belajar Peserta didik Pada Pra Tindakan

No	Nama	L/P	Nilai	Presentasi Hasil Belajar	Keterangan
1.	Ade Wilara	P	50	50%	Tidak Tuntas
2.	Adinda Sitohang	P	70	70%	Tidak Tuntas
3.	Ahmad Hidayat Tarigan	L	60	60%	Tidak Tuntas
4.	Aldi Trans Jaya Zaluku	L	40	40%	Tidak Tuntas
5.	Alkanzu Zaid	L	50	50%	Tidak Tuntas
6.	Alta Rizky Susilo	L	50	50%	Tidak Tuntas
7.	Altavia Savana	P	70	70%	Tidak Tuntas
8.	Andre Marselino. S	L	60	60%	Tidak Tuntas
9.	Ashila Syarif Lintang	P	70	70%	Tidak Tuntas
10.	Bolanda Sianipar	L	40	40%	Tidak Tuntas
11.	Desi Wahyuni Lubis	P	50	50%	Tidak Tuntas
12.	Diandra Anggraina	P	60	60%	Tidak Tuntas
13.	Dirva Khoiril Azhar	L	40	40%	Tidak Tuntas
14.	Fizya Suhaila	P	70	70%	Tidak Tuntas
15.	Halimah Tusadiah	P	70	70%	Tidak Tuntas
16.	Hamdan Syaquro M	L	40	40%	Tidak Tuntas
17.	Hannisah Zahrah T	P	60	60%	Tidak Tuntas
18.	Ibrahim Ferri	L	50	50%	Tidak Tuntas
19.	Jasmine Halmire Harun	P	80	80%	Tuntas
20.	Lulu Elysia Putri A	P	70	70%	Tidak Tuntas
21.	Melinda P. Sihombing	P	80	80%	Tuntas
22.	Mellyza Amrilla Guci	P	60	60%	Tidak Tuntas
23.	Mhd. Hidayatullah	L	50	50%	Tidak Tuntas
24.	Mhd. Isa Guntur	L	50	50%	Tidak Tuntas
25.	Nabila Azara	P	80	80%	Tuntas
26.	Nazwa Annisa Hendi	P	90	90%	Tuntas
27.	Nindya Nata Siregar	P	60	60%	Tidak Tuntas
28.	Rachel Inri	P	50	50%	Tidak Tuntas
29.	Rahmat Pradika	L	50	50%	Tidak Tuntas
30.	Rangga Moreno	L	60	60%	Tidak Tuntas
31.	Reyfa Anjani	P	100	100%	Tuntas
32.	Sultan Tio Siregar	L	50	50%	Tidak Tuntas
33.	Tanya Stevani M	P	80	80%	Tuntas
34.	Vasha Thyranda	P	90	90%	Tuntas
35.	Dian Bastanta	L	30	30%	Tidak Tuntas
Jumlah		2130			
Rata-rata		60,9%			

Tabel 2. Tingkat Keberhasilan Peserta didik Pada Pra Tindakan

Tingkat Keberhasilan	Tingkat Hasil Belajar	Banyak Peserta didik	Persentase Jumlah Peserta didik	Rata-rata Skor Hasil Belajar
81% - 100%	Sangat Tinggi	3	8,6%	60,9%
61% - 80%	Tinggi	10	28,6%	
41% - 60%	Sedang	17	48,6%	
21% - 40%	Rendah	5	14,2%	
0% - 20%	Sangat rendah	0	0%	
Jumlah		35	100%	

Berdasarkan pada tabel di atas maka dapat diketahui bahwa nilai test peserta didik dari 35 peserta didik, pada mata pelajaran PPKn. Persentase ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal adalah 13 peserta didik (37%). Sedangkan peserta didik yang belum tuntas ada 22 peserta didik (63%), yang mana mereka belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 80. Dengan kategori nilai terendah adalah 30, sedangkan tertinggi adalah 100 dan rata-rata skor nilai hasil belajar pada uji test ini adalah 60,9%. Hal ini menunjukkan dari ketuntasan klasikal dengan kriteria ketuntasan minimal peserta didik tergolong rendah dan peserta didik kelas X-6 belum tuntas mempelajari materi Mengenali, Menyadari, Dan Menghargai Keragaman Identitas pada mata pelajaran PPKn. Setelah Test dilaksanakan, diperoleh ketidaktuntasan belajar secara klasikal adalah 63%. Maka dari itu, meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka direncanakan dalam suatu siklus sebagai berikut:

Siklus I

Tahap pelaksanaan I

Pemberian tindakan adalah dengan melakukan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan rencana yang telah disusun. Dimana peneliti bertindak sebagai guru di dalam kelas. Pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model Games Kuis Berbasis PBL. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah: Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I terdiri dari 1 pertemuan. Setiap pertemuan berdurasi 2 kali 45 menit. Sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat dalam modul ajar, pada pertemuan awal guru melakukan orientasi tentang pentingnya materi yang akan dipelajari. Saat orientasi peserta didik diperkenalkan tentang materi Mengenali, Menyadari, Dan Menghargai Keragaman Identitas. Selanjutnya peneliti melaksanakan apa yang sudah direncanakan secara tertulis dalam modul ajar dengan menggunakan model pembelajaran Games Kuis Berbasis PBL. Langkah-langkah yang diterapkan dalam pembelajaran meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan awal dimulai dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar, mempersiapkan kelas untuk memulai pelajaran, mengajak peserta didik untuk berdoa secara bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.

Membuka pelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Memberikan motivasi untuk bersemangat belajar. Menumbuhkan percaya diri dengan memberikan dorongan dan kesempatan kepada peserta didik untuk berani mengemukakan pengetahuan awalnya tentang Mengenali, Menyadari, Dan Menghargai Keragaman Identitas. Pada kegiatan inti dari proses pembelajaran, peneliti menjelaskan materi terlebih dahulu. Guru memberikan informasi tentang kompetensi yang ingin dicapai, peneliti menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran. Peneliti mengarahkan peserta didik menjadi 4 kelompok untuk bermain games bambooazel dimana didalam permainan kuis berbasis games ini ada disediakan berbagai macam soal-soal berbasis PBL yang didalam setiap soal memiliki point tambahan bagi jawaban benar dan point pengurangan bagi jawaban salah yang di analisis oleh kelompok masing-masing. Guru meluruskan kembali jika ada jawaban peserta didik yang kurang tepat

dan memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil pembelajaran pada peserta didik. Pada kegiatan akhir, Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran, menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Kemudian mengarahkan peserta didik untuk berdo'a dan mengucapkan salam. Diakhir siklus I yaitu pertemuan pertama, peneliti memberikan tes hasil belajar I untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik menguasai pelajaran yang telah disampaikan khususnya materi Mengenali, Menyadari, Dan Menghargai Keragaman Identitas. Test dikerjakan secara individual melalui aplikasi Quizizz mode kertas karena di SMA Negeri 11 Medan para peserta didik tidak di bolehkan untuk membawa smartphone kesekolah maka guru harus menjadi fasilitator dalam penelitian tindakan kelas ini.

Tahap Observasi I

Peneliti diobservasi oleh guru pamong bidang studi PPKn kelas X-6 SMA Negeri 11 Medan pada saat melaksanakan penelitian. Guru tersebut mengamati peneliti dalam melaksanakan pembelajaran dengan penerapan model Games Kuis berbasis PBL untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Kedudukan dan Fungsi Pancasila. Guru bidang *studi/observer* memiliki dua tugas, yaitu :

Mengamati jalannya kinerja peneliti dalam pengelolaan pembelajaran dengan model Games Kuis berbasis PBL.

Mengamati kegiatan peserta didik dalam pembelajaran dengan model Games Kuis berbasis PBL. Hasil observasi yang diperoleh adalah sebagai berikut : 1) Dari pengamatan terhadap peneliti diperoleh temuan sebagai berikut : a) Dalam melakukan kegiatan penyampaian materi ajar, peneliti sudah dapat menyampaikan dengan baik. Hal ini dikarenakan peneliti menguasai materi yang diajarkan. b) Peneliti dalam menggunakan model pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sudah baik dan maksimal dalam memberikan reward kepada peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan peneliti. 2) Dari pengamatan terhadap peserta didik diperoleh temuan : a) Ada beberapa peserta didik yang kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. b) Ada beberapa peserta didik memperoleh hasil kurang memuaskan. c) Ada beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam berdiskusi dengan teman satu kelompoknya. e) Keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar cukup baik.

Tahap Analisis Data I

Pada akhir siklus I diberikan tes akhir yang bertujuan untuk melihat keberhasilan tindakan yang diberikan, apabila peserta didik mendapat kriteria ketuntasan minimal 80. Adapun data hasil tes dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3. Tingkat Ketuntasan Belajar Peserta didik Pada Hasil Siklus I

No	Nama	L/P	Nilai	Presentasi Hasil Belajar	Keterangan
1.	Ade Wilara	P	70	70%	Tidak Tuntas
2.	Adinda Sitohang	P	70	70%	Tidak Tuntas
3.	Ahmad Hidayat Tarigan	L	80	80%	Tidak Tuntas
4.	Aldi Trans Jaya Zaluku	L	60	60%	Tidak Tuntas
5.	Alkanzu Zaid	L	60	60%	Tidak Tuntas
6.	Alta Rizky Susilo	L	70	70%	Tidak Tuntas
7.	Altavia Savana	P	80	80%	Tidak Tuntas
8.	Andre Marselino. S	L	50	50%	Tidak Tuntas
9.	Ashila Syarif Lintang	P	70	70%	Tidak Tuntas
10.	Bolanda Sianipar	L	60	60%	Tidak Tuntas

11.	Desi Wahyuni Lubis	P	40	40%	Tidak Tuntas
12.	Diandra Anggraina	P	50	50%	Tidak Tuntas
13.	Dirva Khoiril Azhar	L	60	60%	Tidak Tuntas
14.	Fizya Suhaila	P	90	90%	Tidak Tuntas
15.	Halimah Tusadiah	P	70	70%	Tidak Tuntas
16.	Hamdan Syaquro M	L	50	50%	Tidak Tuntas
17.	Hannisah Zahrah T	P	70	70%	Tidak Tuntas
18.	Ibrahim Ferri	L	60	60%	Tidak Tuntas
19.	Jasmine Halmire Harun	P	90	90%	Tuntas
20.	Lulu Elysia Putri A	P	80	80%	Tidak Tuntas
21.	Melinda P. Sihombing	P	80	80%	Tuntas
22.	Mellyza Amrilla Guci	P	70	70%	Tidak Tuntas
23.	Mhd. Hidayatullah	L	50	50%	Tidak Tuntas
24.	Mhd. Isa Guntur	L	60	60%	Tidak Tuntas
25.	Nabila Azara	P	70	70%	Tuntas
26.	Nazwa Annisa Hendi	P	90	90%	Tuntas
27.	Nindya Nata Siregar	P	60	60%	Tidak Tuntas
28.	Rachel Inri	P	40	40%	Tidak Tuntas
29.	Rahmat Pradika	L	50	50%	Tidak Tuntas
30.	Rangga Moreno	L	60	60%	Tidak Tuntas
31.	Reyfa Anjani	P	90	90%	Tuntas
32.	Sultan Tio Siregar	L	50	50%	Tidak Tuntas
33.	Tanya Stevani M	P	100	100%	Tuntas
34.	Vasha Thyranda	P	100	100%	Tuntas
35.	Dian Bastanta	L	40	40%	Tidak Tuntas
Jumlah			2340		
Rata-rata			66,86		

Tabel 4. Tingkat Keberhasilan Peserta didik Pada Siklus I

Tingkat Keberhasilan	Tingkat Hasil Belajar	Banyak Peserta didik	Persentase Jumlah Peserta didik	Rata-rata Skor Hasil Belajar
81% - 100%	Sangat Tinggi	6	17%	66,86%
61% - 80%	Tinggi	12	34%	
41% - 60%	Sedang	14	40%	
21% - 40%	Rendah	3	9%	
0% - 20%	Sangat rendah	0	0%	
Jumlah		35	100%	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diajarkan melalui model pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal adalah 18 orang peserta didik (51%), sedangkan peserta didik yang belum tuntas ada 17 peserta didik (49%) yang mana mereka belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 80. Dengan kategori nilai terendah adalah 40, sedangkan nilai tertinggi 100 dan rata-rata nilai pada uji test siklus I ini adalah 66,86%. Hal ini menunjukkan dari ketuntasan klasikal dengan kriteria ketuntasan minimal peserta didik tergolong sedang dan peserta didik kelas X-6 SMA Negeri 11 Medan

belum tuntas mempelajari materi Mengenali, Menyadari, Dan Menghargai Keragaman Identitas pada mata pelajaran PPKn.

Tahap Refleksi I

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I dapat diuraikan sebagai berikut : 1) Peneliti belum mampu secara maksimal dalam mengelola data melaksanakan kegiatan belajar pada materi Mengenali, Menyadari, Dan Menghargai Keragaman Identitas. 2) Hasil belajar peserta didik pada siklus I ini masih rendah, hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I. 3) Masih ada sebagian peserta didik yang kelihatan bingung dan sulit dalam memahami materi yang dipelajari. Untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan dan meningkatkan keberhasilan pembelajaran siklus I, maka perlu diadakan siklus II yaitu : 1) Peneliti menyampaikan materi pelajaran lebih jelas agar pemecahan konsep pelajaran yang diajarkan semakin jelas dan tegas. 2) Peneliti meningkatkan pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran dengan sarana dan prasarana serta penjelasan-penjelasan yang lebih konkrit lagi. 3). Peneliti harus melakukan test diagnostik untuk mengetahui bagaimana kesiapan belajar peserta didik. 4) Peneliti mengarahkan peserta didik agar lebih teliti dalam melaksanakan pembelajaran materi Mengenali, Menyadari, Dan Menghargai Keragaman Identitas dengan menggunakan model pembelajaran Games Kuis berbasis PBL sehingga tidak terjadi kesalahan yang sama pada siklus I.

Siklus II

Tahap Pelaksanaan II

Siklus II dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x45 menit per pertemuan dengan materi yang dibahas Mengenali, Menyadari, Dan Menghargai Keragaman Identitas. Sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat, maka langkah-langkah yang diterapkan dalam pembelajaran meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan awal dimulai dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar, mempersiapkan kelas untuk memulai pelajaran, mengajak peserta didik untuk mengucapkan berdoa secara bersama sesuai dengan agama masing-masing. Membuka pelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Memberikan motivasi untuk bersemangat belajar. Menumbuhkan percaya diri dengan memberikan dorongan dan kesempatan kepada peserta didik untuk berani mengemukakan pengetahuannya tentang koperasi. Pada kegiatan inti dari proses pembelajaran, peneliti menjelaskan materi terlebih dahulu. Guru memberikan informasi tentang kompetensi yang ingin dicapai, peneliti menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran. Peneliti mengarahkan peserta didik menjadi 4 kelompok untuk bermain games bambooзел dimana didalam permainan kuis berbasis games ini ada disediakan berbagai macam soal-soal berbasis PBL yang didalam setiap soal memiliki point penambahan bagi jawaban benar dan point pengurangan bagi jawaban salah yang di analisis oleh kelompok masing-masing. Guru meluruskan kembali jika ada jawaban peserta didik yang kurang tepat dan memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil pembelajaran pada peserta didik. Pada kegiatan akhir, peneliti bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran, menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Kemudian mengarahkan peserta didik untuk berdoa dan mengucapkan salam. Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus II, peneliti memberikan test hasil belajar II untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik menguasai pelajaran yang telah disampaikan khususnya materi Mengenali, Menyadari, Dan Menghargai Keragaman Identitas. Test dikerjakan secara individual melalui quizizz mode kertas.

Tahap Observasi II

Peneliti diobservasi oleh guru pamong bidang studi PPKn kelas X-6 SMA Negeri 11 Medan pada saat melaksanakan penelitian. Guru tersebut mengamati peneliti dalam

melaksanakan pembelajaran dengan penerapan model games kuis berbasis PBL untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Mengenali, Menyadari, Dan Menghargai Keragaman Identitas. Guru bidang *studi/observer* memiliki dua tugas, yaitu : a. Mengamati jalannya kinerja peneliti dalam pengelolaan pembelajaran dengan model games kuis berbasis PBL. b. Mengamati kegiatan peserta didik dalam pembelajaran dengan model games kuis berbasis PBL. Hasil observasi yang diperoleh adalah sebagai berikut : 1. Dari pengamatan terhadap peneliti diperoleh temuan sebagai berikut : a. Penyampaian materi pelajaran sudah jelas sesuai dengan rencana pengajaran. b. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik. c. Guru dapat mengelola pembelajaran dengan baik dan benar. d. Guru dapat membimbing peserta didik yang kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. e. Guru dapat mengarahkan peserta didik dalam pembelajaran. 2. Dari pengamatan terhadap peserta didik diperoleh temuan sebagai berikut : a. peserta didik lebih termotivasi dan bersemangat dalam melakukan pembelajaran. b. Suasana ketika kegiatan pembelajaran berlangsung lebih terkendali dan tertib. c. Peserta didik dapat memaparkan pemikirannya tentang Mengenali, Menyadari, Dan Menghargai Keragaman Identitas model games kuis berbasis PBL. d. Namun, masih ada peserta didik yang kurang memahami penjelasan guru, sehingga kurang teliti dalam menyelesaikan soal yang diberikan guru.

Tahap Analisis Data II

Pada akhir siklus II diberikan tes akhir yang bertujuan untuk melihat keberhasilan tindakan yang diberikan, apabila peserta didik mendapat kriteria ketuntasan minimal 80. Adapun data hasil tes dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 5. Tingkat Ketuntasan Belajar Peserta didik Pada Hasil Siklus II

No	Nama	L/P	Nilai	Presentasi Hasil Belajar	Keterangan
1.	Ade Wilara	P	100	100%	Tuntas
2.	Adinda Sitohang	P	100	100%	Tuntas
3.	Ahmad Hidayat Tarigan	L	90	90%	Tuntas
4.	Aldi Trans Jaya Zaluku	L	80	80%	Tuntas
5.	Alkanzu Zaid	L	80	80%	Tuntas
6.	Alta Rizky Susilo	L	90	90%	Tuntas
7.	Altavia Savana	P	100	100%	Tuntas
8.	Andre Marselino. S	L	100	100%	Tuntas
9.	Ashila Syarif Lintang	P	100	100%	Tuntas
10.	Bolanda Sianipar	L	70	70%	Tidak Tuntas
11.	Desi Wahyuni Lubis	P	100	100%	Tuntas
12.	Diandra Anggraina	P	90	90%	Tuntas
13.	Dirva Khoiril Azhar	L	60	60%	Tidak Tuntas
14.	Fizya Suhaila	P	100	100%	Tuntas
15.	Halimah Tusadiah	P	90	90%	Tuntas
16.	Hamdan Syaquro M	L	90	90%	Tuntas
17.	Hannisah Zahrah T	P	90	90%	Tuntas
18.	Ibrahim Ferri	L	80	80%	Tuntas
19.	Jasmine Halmire Harun	P	100	100%	Tuntas
20.	Lulu Elysia Putri A	P	100	100%	Tuntas
21.	Melinda P. Sihombing	P	100	100%	Tuntas
22.	Mellyza Amrilla Guci	P	90	90%	Tuntas
23.	Mhd. Hidayatullah	L	80	80%	Tuntas

24.	Mhd. Isa Guntur	L	90	90%	Tuntas
25.	Nabila Azara	P	100	100%	Tuntas
26.	Nazwa Annisa Hendi	P	100	100%	Tuntas
27.	Nindya Nata Siregar	P	100	100%	Tuntas
28.	Rachel Inri	P	100	100%	Tuntas
29.	Rahmat Pradika	L	80	80%	Tuntas
30.	Rangga Moreno	L	90	90%	Tuntas
31.	Reyfa Anjani	P	100	100%	Tuntas
32.	Sultan Tio Siregar	L	90	90%	Tuntas
33.	Tanya Stevani M	P	100	100%	Tuntas
34.	Vasha Thyranda	P	100	100%	Tuntas
35.	Dian Bastanta	L	40	40%	Tidak Tuntas
Jumlah		3170			
Rata-rata		90,6%			

Tabel 6. Tingkat Keberhasilan Peserta didik Pada Siklus II

Tingkat Keberhasilan	Tingkat Hasil Belajar	Banyak Peserta didik	Persentase Jumlah Peserta didik	Rata-rata Skor Hasil Belajar
81% - 100%	Sangat Tinggi	27	77%	90,6%
61% - 80%	Tinggi	5	17%	
41% - 60%	Sedang	2	3%	
21% - 40%	Rendah	1	3%	
0% - 20%	Sangat rendah	0	0%	
Jumlah		35	100%	

Berdasarkan pada tabel 4.6 di atas maka dapat diketahui bahwa nilai test Siklus II dari 35 peserta didik setelah dilakukan pembelajaran dan sudah diterapkan model pembelajaran games kuis berbasis PBL pada mata pelajaran PPKn. Persentase ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal adalah 32 peserta didik (94%), sedangkan peserta didik yang belum tuntas 3 peserta didik (6%) yang mana mereka belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 80. Dengan kategori nilai terendah 40, sedangkan nilai tertinggi 100 dan rata-rata nilai pada uji test siklus II adalah 90,6%. Hal ini menunjukkan dari ketuntasan klasikal dengan kriteria ketuntasan minimal peserta didik sudah tergolong tinggi. Dengan demikian hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran games kuis berbasis PBL di kelas X-6 SMA Negeri 11 Medan mengalami peningkatan dan sudah mengalami ketuntasan dalam mempelajari materi Mengenali, Menyadari, Dan Menghargai Keragaman Identitas pada mata pelajaran PPKn.

Tahap Refleksi II

Pelaksanaan pada siklus II, secara garis besar berlangsung dengan baik dan sesuai rencana pembelajaran karena ketuntasan belajar peserta didik sudah tercapai. Dengan diterapkannya model pembelajaran games kuis berbasis PBL pada pelajaran PPKn, diperoleh bahwa hasil belajar PPKn meningkat. Hal ini tampak dari hasil tes yang dilakukan setelah akhir pelaksanaan siklus II. Ketuntasan belajar klasikal peserta didik dari 66,86% pada siklus I menjadi 90,6% pada siklus II.

Rekapitulasi Nilai pre test, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 7. Rekapitulasi Nilai Pre Test, Siklus I dan Siklus II

No	Nama	Nilai Pre Test	Nilai Post test I	Nilai Post Test II	Keterangan
1.	Ade Wilara	50	70	100	Meningkat
2.	Adinda Sitohang	70	70	100	Meningkat
3.	Ahmad Hidayat Tarigan	60	80	90	Meningkat
4.	Aldi Trans Jaya Zaluku	40	60	80	Meningkat
5.	Alkanzu Zaid	50	60	80	Meningkat
6.	Alta Rizky Susilo	50	70	90	Meningkat
7.	Altavia Savana	70	80	100	Meningkat
8.	Andre Marselino. S	60	50	100	Meningkat
9.	Ashila Syarif Lintang	70	70	100	Meningkat
10.	Bolanda Sianipar	40	60	70	Meningkat
11.	Desi Wahyuni Lubis	50	40	100	Meningkat
12.	Diandra Anggraina	60	50	90	Meningkat
13.	Dirva Khoiril Azhar	40	60	60	Menetap
14.	Fizya Suhaila	70	90	100	Meningkat
15.	Halimah Tusadiah	70	70	90	Meningkat
16.	Hamdan Syaquro M	40	50	90	Meningkat
17.	Hannisah Zahrah T	60	70	90	Meningkat
18.	Ibrahim Ferri	50	60	80	Meningkat
19.	Jasmine Halmire Harun	80	90	100	Meningkat
20.	Lulu Elysia Putri A	70	80	100	Meningkat
21.	Melinda P. Sihombing	80	80	100	Meningkat
22.	Mellyza Amrilla Guci	60	70	90	Meningkat
23.	Mhd. Hidayatullah	50	50	80	Meningkat
24.	Mhd. Isa Guntur	50	60	90	Meningkat
25.	Nabila Azara	80	70	100	Meningkat
26.	Nazwa Annisa Hendi	90	90	100	Meningkat
27.	Nindya Nata Siregar	60	60	100	Meningkat
28.	Rachel Inri	50	40	100	Meningkat
29.	Rahmat Pradika	50	50	80	Meningkat
30.	Rangga Moreno	60	60	90	Meningkat
31.	Reyfa Anjani	100	90	100	Meningkat
32.	Sultan Tio Siregar	50	50	90	Meningkat
33.	Tanya Stevani M	80	100	100	Meningkat
34.	Vasha Thyranda	90	100	100	Meningkat
35.	Dian Bastanta	30	40	40	Menetap
	Jumlah	2130	2340	3170	
	Rata-rata	60,9	66,86	90,6	

Berdasar kan pada tabel 4.7 di atas diketahui bahwa pada awal pemberian pre test siswa mengalami ketuntasan sebanyak 13 peserta didik (37%) dengan rata-rata 60,9%. Pada siklus I 18 orang peserta didik (51%) yang mencapai tingkat ketuntasan secara klasikal dengan rata-rata 66,86%. Sedangkan pada siklus II terdapat 32 peserta didik (94%) dengan rata-rata keseluruhan adalah (90,6%). Dengan demikian maka terjadi peningkatan hasil

belajar siswa setelah diajarkan dengan menggunakan model games kuis pada mata pelajaran PPKn di kelas X-6 SMA Negeri 11 Medan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kesimpulan dari penelitian ini adalah sebelum memberikan tindakan peserta didik, peneliti memberikan pre test yang didapat bahwa siswa tuntas belajar hanya 37% dan 63% lainnya tidak tuntas. Kebanyakan yang dialami siswa adalah kurangnya pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang dibahas dalam soal. 2. Berdasarkan post test yang diberikan pada siklus I ketuntasan belajar siswa mulai mengalami peningkatan dibanding sebelum pemberian tindakan yaitu sebesar 51% dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 18 orang dan peserta didik yang belum tuntas 17 orang. Pada siklus II terjadi lagi peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 94% dengan jumlah siswa yang tuntas 32 orang dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 3 orang. Terakhir 3. Dengan diterapkannya model pembelajaran games kuis berbasis PBL peserta didik lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dibanding dengan sebelum diberi tindakan.

SARAN

Berdasarkan temuan dan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran, yaitu :

1. Model pembelajaran games kuis dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran PPKn terutama bagi peserta didik yang berada di generasi Alpha saat ini, yang lebih senang belajar sambil bermain dengan teman-teman sejawatnya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi guru hendaknya lebih memperhatikan penggunaan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membantu guru untuk memotivasi belajar yang dimiliki peserta didik
3. Guru juga harus mampu melibatkan siswa secara aktif dalam penggunaan model pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, belajar dengan pembiasaan melibatkan peserta didik secara langsung akan membantu perkembangan kognitif pada peserta didik sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Aristanto, A., Maq, M. M., Iqbal, M., Prananda, G., & Efrina, G. (2024). NEW LEARNING PARADIGM THROUGH KURIKULUM MERDEKA IN PRIMARY SCHOOLS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 5398-5408.
- Diani Ayu Pratiwi, M. P., Lawe, Y. U., Munir, M., Wahab, A., Prananda, G., Safiah, I., ... & Or, S. (2021). *Perencanaan pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Mu' Alimin. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktik*. Pasuruan: Ganding Produksi.
- Nafiah, Y. N. (2014). Penerapan Model Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 4, Nomor 1, 130.

- Hayati, N. (2023). Improving Teachers' Pedagogic Competence in Preparing Lesson Plan Through Workshops for Preparation of Lesson Plan at MGMP Activities in MTSN 4 Padang. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 2(1), 360-367.
- Shorihah, K. A., & Efendi, N. (2022). The Implementation of THE Curriculum 2013 in Mathematics Learning at Grade V SD. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 1(2), 76-83.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi Vol. 4 No. 1*, 22.
- Pahmi, S., Friska, S. Y., & Prananda, G. (2021). Pengaruh model NHT terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 9(1), 332-342.
- Sukmawati; dkk. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Permainan Pancasila Seru Dalam Mata Pelajaran Ppkn. *Jurnal Kewarganegaraan Vol. 6 No. 1*, 726.
- Widiastini, L. K. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Direct Instruction Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pedidikan. Vol. 4 (1)*, 136.