



UPAYA MENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBASIS KAHOOT DI KELAS X SMA NEGERI 10 DEPOK

Sultan Maulana Ramadhan^{1*}

¹ Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Banten

Corresponding Author: sultandandut2@gmail.com*

Abstract: This study aimed to improve students' learning outcomes in the Pancasila Education subject through the implementation of a Kahoot-based Game-Based Learning model. The research employed a Classroom Action Research (CAR) method conducted in two cycles, namely Cycle I and Cycle II, involving students of Class X-5 at SMA Negeri 10 Depok. The research data were collected through learning achievement tests and observation sheets covering indicators of students' seriousness, activeness, and learning mastery. The findings indicated an improvement in learning outcomes across all learning indicators. The percentage of students' seriousness increased from 57% in Cycle I to 87% in Cycle II, while students' activeness increased from 67% to 85%. Furthermore, learning mastery in Chapter 2, Building a Culture of Law Compliance, particularly on the topics of Developing Legal Awareness and Implementing Law-Abiding Behavior, showed a significant increase from 9% in Cycle I to 78% in Cycle II, exceeding the predetermined success criteria. Therefore, it can be concluded that the implementation of the Kahoot-based Game-Based Learning model was effective in creating a more engaging, interactive, and meaningful learning environment, which positively contributed to improving students' learning outcomes in the Pancasila Education subject.

Keywords: Learning Outcomes, Pancasila Education, Game-Based Learning, Kahoot

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbasis Kahoot. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II, pada peserta didik kelas X 5 SMA Negeri 10 Depok. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar dan lembar observasi yang meliputi indikator keseriusan, keaktifan, dan ketuntasan belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada setiap indikator pembelajaran. Persentase keseriusan peserta didik meningkat dari 57% pada Siklus I menjadi 87% pada Siklus II, sedangkan keaktifan peserta didik meningkat dari 67% menjadi 85%. Selain itu, ketuntasan hasil belajar pada Bab 2 Membangun Budaya Taat Hukum dengan materi tentang Membangun Kesadaran Hukum dan Menerapkan Perilaku Taat Hukum mengalami peningkatan signifikan, dari 9% pada Siklus I menjadi 78% pada Siklus II dan telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbasis Kahoot mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif, serta berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Game Based Learning, Kahoot

Article info: Accepted

Recommended citation: APA Style v.7

How to Cite:

Ramadhan, S. M. (2026). Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran *gamebased learning* berbasis Kahoot di kelas X SMA Negeri 10 Depok. *Pancasila and Civics Education Journal*, 5 (1) 155-165
<https://doi.org/10.30596/pcej.v%vi%i.31099>



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

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan proses yang direncanakan dan disusun secara sistematis untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman, berilmu, berakhlak mulia, cerdas, dan bertanggung jawab. Pendidikan merupakan upaya yang disadari dan direncanakan secara matang untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya, sehingga memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri maupun masyarakat (Undang-Undang Sisdiknas, 2003; BP et al., 2022). Melalui pendidikan, setiap individu mengalami transformasi sikap dan perilaku (Sanga & Wangdra, 2023; Dewey, 1938). Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya berfungsi mentransfer pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga menanamkan nilai moral dan karakter sebagai dasar kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Lickona, 1991; Tilaar, 2012).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan membentuk sikap, karakter, dan kesadaran berbangsa peserta didik. Putri et al. (2023) menjelaskan bahwa Pendidikan Pancasila mengajarkan prinsip-prinsip demokrasi, keadilan, dan kemanusiaan yang beradab, sehingga berperan penting dalam membentuk peserta didik menjadi pribadi yang bermoral dan berperilaku positif (Sapriya, 2017; Budimansyah, 2010). Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi aspek penting dalam membentuk warga negara yang memiliki karakter kebangsaan yang baik (Winataputra, 2016; Kaelan, 2013).

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan guru. Model pembelajaran merupakan pola yang dijadikan acuan dalam merancang kegiatan pembelajaran, baik di kelas maupun tutorial (Pasaribu et al., 2024; Joyce, Weil, & Calhoun, 2015). Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih optimal dan berdampak pada peningkatan hasil belajar (Arends, 2012; Suprijono, 2016). Hasil belajar sendiri merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai (Hermayanti et al., 2023; Sudjana, 2017). Oleh karena itu, hasil belajar menjadi indikator penting untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran (Bloom, 1956; Anderson & Krathwohl, 2001).

Berdasarkan hasil observasi di kelas X SMA Negeri 10 Depok, hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila belum memenuhi standar keberhasilan yang ditetapkan. Nilai ulangan harian menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 69. Kondisi ini menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik (Hamalik, 2014; Dimiyati & Mudjiono, 2013).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi merupakan faktor penting yang berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan (UNESCO, 2021; Sani & Murdiono, 2025). Perkembangan teknologi telah mengubah cara manusia belajar dan mengajar serta mendorong lahirnya berbagai inovasi pembelajaran (Mayer, 2009; Prensky, 2001). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang relevan adalah penggunaan media permainan edukasi digital berbasis Kahoot.

Kahoot merupakan platform permainan edukatif yang dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Kahoot menyediakan kuis dengan batasan waktu tertentu yang dapat melatih kemampuan berpikir cepat peserta didik dalam menjawab soal (Sholihah et al., 2023; Wang, 2015). Selain itu, Hadijah et al. (2025) menjelaskan

bahwa Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran berbasis kuis interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan (Zichermann & Cunningham, 2011; Plump & LaRosa, 2017). Dengan karakteristik tersebut, Kahoot berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik (Hattie, 2009; Johnson & Johnson, 2014).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model dan media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Amutia Sari et al. (2025) menemukan bahwa penerapan model Problem Solving mampu meningkatkan ketuntasan klasikal dari 58,06% menjadi 83,87%. Bunyamin et al. (2020) juga menunjukkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan motivasi, kemandirian, dan efektivitas evaluasi pembelajaran. Sementara itu, Rahmasari (2025) membuktikan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar melalui suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif (Keller, 2010; Dicheva et al., 2015).

Meskipun penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas model pembelajaran inovatif maupun media Kahoot dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan model Game Based Learning berbasis Kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMA masih relatif terbatas (Gee, 2007; Gros, 2015). Selain itu, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik dilakukan pada peserta didik kelas X SMA Negeri 10 Depok yang memiliki permasalahan rendahnya hasil belajar pada materi Membangun Budaya Taat Hukum. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar perlunya penelitian lebih lanjut. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada penerapan model Game Based Learning berbasis Kahoot untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi Membangun Budaya Taat Hukum di kelas X SMA Negeri 10 Depok melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (Kemmis & McTaggart, 1988; Creswell, 2014). Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model Game Based Learning berbasis Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas X-5 SMA Negeri 10 Depok

METHODS

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kusumah dan Dwitagama (2012), PTK merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui proses sistematis yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi secara kolaboratif. Tujuan utama PTK adalah untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik secara berkelanjutan. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*action*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Keempat tahapan tersebut dilaksanakan secara siklus berulang hingga diperoleh perbaikan yang diharapkan dalam proses pembelajaran (Nanda et al., 2021). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 10 Depok dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas X-5 yang berjumlah 46 orang. Dalam pelaksanaan tindakan, penelitian ini melibatkan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila serta seorang observer yang berperan sebagai kolaborator dalam kegiatan observasi dan refleksi. Kolaborasi ini dilakukan untuk memastikan proses pengamatan pembelajaran berlangsung objektif dan sistematis. Tindakan yang diberikan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran

Game Based Learning berbasis Kahoot pada materi Bab 2 “Membangun Budaya Taat Hukum”, yang difokuskan pada submateri Membangun Kesadaran Hukum dan Menerapkan Perilaku Taat Hukum. Melalui penerapan model ini, pembelajaran dirancang lebih interaktif, menyenangkan, dan berbasis teknologi sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar peserta didik. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus tindakan, di mana setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil refleksi pada siklus pertama digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya untuk mencapai peningkatan hasil belajar yang lebih optimal.

RESULT AND DISCUSSION

1. Deskripsi Prasiklus

Tahap prasiklus dilakukan untuk memperoleh gambaran awal mengenai proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik sebelum penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Kahoot* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X-5 SMA Negeri 10 Depok. Data diperoleh melalui observasi pembelajaran dan tes hasil belajar peserta didik.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan. Penggunaan model maupun media pembelajaran yang inovatif masih terbatas sehingga partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran belum optimal. Sebagian besar peserta didik cenderung pasif, ditunjukkan oleh rendahnya interaksi, minimnya pertanyaan, serta kurangnya respons terhadap materi yang disampaikan guru. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran berlangsung monoton dan kurang mampu menarik minat belajar peserta didik.

Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada capaian hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil tes prasiklus, dari 46 peserta didik hanya 22 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Rata-rata nilai kelas yang diperoleh sebesar 68,91 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 48%.

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar Prasiklus

Keterangan	Hasil
Jumlah Peserta Didik	46
Nilai Rata-rata	68,91
Peserta Didik Tuntas	22
Peserta Didik Belum Tuntas	24
Persentase Ketuntasan	48%

Hasil prasiklus menunjukkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik masih berada di bawah target yang ditetapkan. Rendahnya tingkat ketuntasan mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum mampu mengoptimalkan pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Pancasila. Temuan ini menjadi dasar perlunya perbaikan proses pembelajaran melalui penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Kahoot* yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memperbaiki hasil belajar pada siklus berikutnya.

2. Deskripsi Siklus I

Siklus I dilaksanakan dengan menerapkan model *Game Based Learning* berbasis *Kahoot* pada materi Bab 2 *Membangun Budaya Taat Hukum*, khususnya materi *Membangun Kesadaran Hukum*. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan dalam Penelitian

Tindakan Kelas, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap pelaksanaan, peserta didik mengikuti pembelajaran dengan bantuan media presentasi, video pembelajaran, diskusi kelas, serta kuis interaktif menggunakan platform *Kahoot* sebagai sarana evaluasi formatif.

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui tingkat keseriusan dan keaktifan peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Kahoot* mulai memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik, meskipun indikator keberhasilan yang ditetapkan belum sepenuhnya tercapai.

Tabel 2. Hasil Observasi Siklus I

Indikator	Target Keberhasilan	Hasil Siklus I
Keseriusan peserta didik	75%	57%
Keaktifan peserta didik	70%	67%
Ketuntasan hasil belajar	75%	9%

Berdasarkan Tabel 2, tingkat keseriusan peserta didik mencapai 57% dan keaktifan peserta didik mencapai 67%. Meskipun kedua indikator tersebut menunjukkan adanya keterlibatan peserta didik selama pembelajaran, persentase yang diperoleh masih berada di bawah target keberhasilan yang telah ditetapkan. Sementara itu, ketuntasan hasil belajar hanya mencapai 9%, sehingga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dipelajari.

Untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, dilakukan tes hasil belajar pada akhir pembelajaran. Hasil tes menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik masih belum mencapai ketuntasan yang diharapkan.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I

Keterangan	Hasil
Jumlah Peserta Didik	46
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	35
Peserta Didik Tuntas	4
Peserta Didik Belum Tuntas	42
Persentase Ketuntasan	9%

Hasil tes menunjukkan bahwa hanya 4 dari 46 peserta didik yang berhasil mencapai KKTP sebesar 75. Rendahnya tingkat ketuntasan menunjukkan bahwa penerapan tindakan pada Siklus I belum mampu memberikan hasil yang optimal terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan tes hasil belajar, pelaksanaan tindakan pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Keseriusan dan keaktifan peserta didik menunjukkan peningkatan dibandingkan kondisi awal, namun masih berada di bawah target yang ditentukan. Selain itu, persentase ketuntasan hasil belajar yang masih rendah menunjukkan bahwa peserta didik belum sepenuhnya memahami materi yang diajarkan.

Hasil refleksi menunjukkan beberapa kendala selama pelaksanaan pembelajaran. Sebagian peserta didik masih beradaptasi dengan penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran, sehingga belum dapat memanfaatkan kegiatan kuis secara optimal. Selain itu, terdapat peserta

didik yang kurang fokus selama penyampaian materi dan lebih tertarik pada aspek permainan dibandingkan pemahaman konsep yang dipelajari. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar pada akhir siklus.

Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan perbaikan pada Siklus II, antara lain dengan meningkatkan pengelolaan kelas, memberikan penguatan materi yang lebih intensif sebelum pelaksanaan kuis, serta mendorong partisipasi aktif seluruh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Perbaikan tersebut diharapkan dapat meningkatkan keseriusan, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik pada siklus berikutnya.

3. Deskripsi Siklus II

Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi pada Siklus I. Perbaikan yang dilakukan difokuskan pada peningkatan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran, penguatan pemahaman materi sebelum pelaksanaan kuis, serta optimalisasi penggunaan model *Game Based Learning* berbasis *Kahoot*. Materi yang diajarkan pada siklus ini adalah Bab 2 *Membangun Budaya Taat Hukum* dengan fokus materi *Menerapkan Perilaku Taat Hukum*.

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui perkembangan keseriusan, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II.

Tabel 4. Hasil Observasi Siklus II

Indikator	Target Keberhasilan	Hasil Siklus II
Keseriusan peserta didik	75%	87%
Keaktifan peserta didik	70%	85%
Ketuntasan hasil belajar	75%	78%

Berdasarkan Tabel 4, seluruh indikator keberhasilan yang ditetapkan telah tercapai pada Siklus II. Tingkat keseriusan peserta didik mencapai 87%, sedangkan keaktifan peserta didik mencapai 85%. Selain itu, ketuntasan hasil belajar mencapai 78%, sehingga telah melampaui target keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%.

Tes hasil belajar dilaksanakan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan Siklus I.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II

Keterangan	Hasil
Jumlah Peserta Didik	46
Nilai Tertinggi	95
Nilai Terendah	60
Peserta Didik Tuntas	36
Peserta Didik Belum Tuntas	10
Persentase Ketuntasan	78%

Hasil tes menunjukkan bahwa sebanyak 36 peserta didik telah mencapai KKTP yang ditetapkan sekolah, sedangkan 10 peserta didik lainnya belum mencapai ketuntasan. Persentase ketuntasan klasikal sebesar 78% menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mampu memahami materi yang dipelajari dengan baik. Pencapaian tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil pada Siklus I.

Hasil observasi dan tes hasil belajar menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Kahoot* berhasil meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan keseriusan peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* mampu menarik perhatian peserta didik sehingga mereka lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, meningkatnya keaktifan peserta didik mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif mampu mendorong peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses belajar, baik melalui diskusi, tanya jawab, maupun partisipasi dalam kuis interaktif.

Peningkatan ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa penggunaan model *Game Based Learning* berbasis *Kahoot* tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, tetapi juga membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Fitur kuis interaktif, umpan balik langsung, serta adanya unsur kompetisi yang sehat melalui peringkat (*leaderboard*) mendorong peserta didik untuk lebih aktif mempelajari materi dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Keberhasilan pada Siklus II menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Oleh karena itu, tindakan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Kahoot* efektif dalam meningkatkan keseriusan, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X-5 SMA Negeri 10 Depok.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada Siklus I dan Siklus II di kelas X 5 SMA Negeri 10 Depok, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Kahoot* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan tersebut terlihat secara jelas pada setiap indikator pembelajaran. Pada indikator keseriusan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, persentase pencapaian meningkat dari 57% pada Siklus I menjadi 87% pada Siklus II. Selanjutnya, keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran juga mengalami peningkatan dari 67% pada Siklus I menjadi 85% pada Siklus II. Selain itu, ketuntasan hasil belajar pada Bab 2 Membangun Budaya Taat Hukum dengan materi tentang Membangun Kesadaran Hukum dan Menerapkan Perilaku Taat Hukum menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu dari 9% pada Siklus I menjadi 78% pada Siklus II, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan.

REFERENCES

- Amutia Sari, I., Hamuni, Syahrir, A., & Idrus, M. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa. *Mores: Jurnal Pendidikan, Moral Dan Kewarganegaraan*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.36709/MORES.V3I1.32>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Anggraeni, R., & Effane, A. (2022). Peranan Guru dalam Manajemen Peserta Didik. *Karimah Tauhid*, 1(2), 234–239. <https://doi.org/10.30997/KARIMAHTAUHID.V1I2.7701>
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896. <https://doi.org/10.59141/JAPENDI.V2I11.356>
- Anugrah, & Rahmat. (2024). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 22–34. <https://www.jurnal.bimaberilmu.com/index.php/jppi/article/view/403/263>
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). McGraw-Hill.
- Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(3), 242–252. <http://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/1476/1144>
- Arsini, Y., Yoana, L., & Prastami, Y. (2023). Peranan Guru Sebagai Model dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 3(2), 27–35. <https://doi.org/10.56832/MUDABBIR.V3I2.368>
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. Longmans, Green.
- BP, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>
- Budimansyah, D. (2010). *Penguatan pendidikan kewarganegaraan untuk membangun karakter bangsa*. Widya Aksara.
- Bunyahmin, A. C., Rika Juita, D., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50. <https://ejournal.upi.edu/index.php/gunahumas/article/view/28388>
- Christiani, N., Adrianto, H., Anggraini, L. D., & Goein, A. M. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot*. CV Jejak.
- Cinta, A., Wibawa, P., Mumtaziah, H. Q., Sh 198 , L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-based learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.17509/INTEGRATED.V3I1.32729>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75–88.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.

- Faisal, F., Jumarlina, J., Kartina, K., & Akmir, A. (2024). Hakikat Peserta Didik. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(6), 2011–2015. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/799>
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gros, B. (2015). The design of smart educational environments. *Smart Learning Environments*, 2(1), 1–11.
- Hadijah, S., Azis, A., & Afifah, N. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran SKI di MA Darul Ulum Palangka Raya. *Inovasi: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 4(2), 555–567. <https://journalcenter.org/index.php/inovasi/article/view/4110/3284>
- Hamalik, O. (2014). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hanifah, H., Susanti, S., & Adji, A. S. (2020). Perilaku Dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran. *MANAZHIM*, 2(1), 105–117. <https://doi.org/10.36088/MANAZHIM.V2I1.638>
- Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge.
- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran di SMP N 2 Ngronggot. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 1263–1269. <https://doi.org/10.31004/CDJ.V5I1.25109>
- Hermayanti, M., Shokib Rondli, W., & Ardana Riswari, L. (2023). Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran Stad Berbantuan Media Roda Putar Pada Siswa Kelas IV. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2453–2461. <https://doi.org/10.23969/JP.V8I1.7998>
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933–6942. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3924/3253>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2014). *Cooperative learning in 21st century*. *Anales de Psicología*.
- Johnson, R. B., & Christensen, L. (2014). *Educational Research: Quantitative, Qualitative, and Mixed Approaches Fifth Edition*. SAGE Publications, Inc.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson.
- Kaelan. (2013). *Pendidikan Pancasila*. Paradigma.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University Press.
- Kusumah, W., & Dwitagama, D. (2012). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Indeks.
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufron, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087–5099. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I6.1436>
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Muhajir, Rusdi, Rahmadani, A., Hasmalia, & Indrawati. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 412–419. <https://doi.org/10.23969/JP.V9I4.16945>

- Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Windariyah, D. S., Fakhurrrazi, Khermarinah, Mulasi, S., Warlizasusi, J., Hurit, R. U., Harizahayu, Arianto, D., Wahab, A., Rommdlioni, Aini, A. N., & Bawa, D. G. A. R. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. Penerbit Adab.
- Pasaribu, F. S., Sipayung, R. F., Pinem, I., Ambarwati, N. F., & Juliana, J. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas III di SD Negeri 066650 Medan Kota Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 281–292. <https://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/article/view/3967>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Pujoandika, R., & Sobandi, A. (2021). Dampak kinerja guru dan motivasi belajar dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 6(1), 47–56. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Putri, et al. (2023). Pendidikan Pancasila dan pembentukan karakter siswa. *Jurnal Civic Education*, 7(2), 88–97.
- Putri, M. F. J. L., Putriani, F., Santika, H., Nadhif, K., Mudhoffar, & Putri, N. G. A. (2023). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah . *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(2). <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/5576>
- Rahmasari. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar IPA di SMPN 4 Parepare. *Edukimbiosis: Jurnal Pendidikan IPA*, 3(2), 75–85. <https://doi.org/10.35905/EDUKIMBIOSIS.V3I2.13125>
- Rijkiah, A. R., Rahmawati, D. S., Rachman, I. F., & Siliwangi, U. (2025). Penerapan Game-Based Learning untuk Mengoptimalkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 2(4), 469–480. <https://doi.org/10.62017/JPPI.V2I4.4531>
- Rokhimawan, M. Agung, Badawi, J. A., & Aisyah, S. (2022). Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Tingkat SD/MI. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 2077–2086. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2221>
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 5, 84–90. <https://doi.org/10.33884/PSNISTEK.V5I.8067>
- Sani, M. I. A., & Murdiono, M. (2025). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Pengembangan Keterampilan Kolaborasi Siswa Madrasah Aliyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(2), 2319–2336. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/2112/1055>
- Sapriya. (2017). *Pendidikan kewarganegaraan: Konsep dan pembelajaran*. Alfabeta.
- Sholihah, I. A., Khoirun Nisa, N., Ardama, N., & Krenata, C. (2023). Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 39–44. <https://doi.org/10.21009/JPI.062.06>
- Sigalingging, D., Sembiring, R. K. Br., Sitepu, A., & Silaban, P. J. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas IV di SD. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(3), 749. <https://doi.org/10.33578/PJR.V6I3.8537>
- Sindi, S., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 9–16. <https://doi.org/10.33222/JLP.V8I1.2504>
- St. Hajar, St. H., & Nanning, N. (2023). Pentingnya Pendidik Untuk Memahami Karakteristik Peserta Didik Sebagai Acuan Dalam Melaksanakan Perencanaan Konsep Pembelajaran.

- Dialektika : Jurnal Pendidikan Agama Islam, 1(2), 68–76.
<https://doi.org/10.35905/DIALEKTIKA.V1I2.4333>
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
www.cvalfabeta.com
- Sulianti, A., Efendi, Y., & Sa'diyah, H. (2020). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Lembaga Pendidikan. *JPK : Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 54–65.
<https://journal.umpo.ac.id/index.php/JPK/article/view/1910/1323>
- Suprijono, A. (2016). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Tilaar, H. A. R. (2012). *Pengembangan sumber daya manusia dalam era globalisasi*. Grasindo.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO Publishing.
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217–227.
- Winataputra, U. S. (2016). *Pendidikan kewarganegaraan: Perspektif multidimensi*. Universitas Terbuka.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design*. O'Reilly Media.