



Metode Permainan Berbantuan Bingo Edukasi dalam Mewujudkan Pembelajaran Bermakna pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Anisah Eka Widiarti ^{✉1}, Kurnisar ^{✉2}

Informasi artikel	ABSTRAK
<p>Sejarah Artikel : Diterima November Revisi Desember Dipublikasikan Januari</p> <p>Keywords : Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Pembelajaran Bermakna Pendidikan Pancasila</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran berbasis permainan terhadap perwujudan pembelajaran bermakna pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 1 Martapura. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu atau <i>quasi experiment</i> tipe <i>non-equivalent group design</i>. Populasi penelitian terdiri dari 358 peserta didik kelas X, di mana sampel dipilih menggunakan teknik <i>purposive sampling</i>. Kelas XC ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan media Bingo Edukasi, sedangkan kelas XE berfungsi sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi, tes kognitif, dan penyebaran angket. Hasil analisis data menggunakan uji <i>independent sample t-test</i> menunjukkan nilai signifikansi (<i>sig. 2-tailed</i>) instrumen tes sebesar $<.001$ dan instrumen angket sebesar 0,049. Mengingat kedua nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Oleh karena itu, berdasarkan keputusan tersebut, terdapat pengaruh penerapan metode permainan menggunakan Bingo Edukasi terhadap perwujudan pembelajaran bermakna pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 1 Martapura. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari peningkatan pemahaman atau aspek kognitif peserta didik di kelas eksperimen yang mengalami peningkatan rata-rata dari <i>pre-test</i> ke <i>post-test</i> dan peningkatan aspek non-kognitif berdasarkan data angket.</p>

How to Cite :	ABSTRACT
<p>Widiarti, A. E. dan Kurnisar, K. (2026). Metode Permainan Berbantuan Bingo Edukasi dalam Mewujudkan Pembelajaran Bermakna pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. <i>Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan</i>, 11(1), pp. 90-104. DOI: https://doi.org/10.24269/jpk.v11i1.13033</p>	<p>Educational Bingo Game-Assisted Method in Realizing Meaningful Learning in Pancasila Education Subjects. This study aims to determine the effect of implementing game-based learning methods on the realization of meaningful learning in Pancasila Education at SMAN 1 Martapura. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method, specifically the non-equivalent group design. The population consisted of 358 tenth-grade students, with samples selected through purposive sampling. Class XC was designated as the experimental group, receiving treatment using the "Educational Bingo" media, while class XE served as the control group. Data were collected through documentation, cognitive tests, and questionnaires. The data analysis, conducted using the independent sample t-test, showed a significance value (<i>sig. 2-tailed</i>) of $<.001$ for the test instrument and 0.049 for the questionnaire. Given that both significance values were less than 0.05, the null hypothesis H_0 was rejected, and the alternative hypothesis H_a was accepted. Therefore, it is concluded that the application of the game-based method using Educational Bingo has a significant influence on the realization of meaningful learning in Pancasila Education at SMAN 1 Martapura. This impact is evidenced by an increase in students' cognitive understanding in the experimental class, with an average pre-test to post-test improvement, and increase in non-cognitive aspects based on the questionnaire data.</p>

✉ Alamat korespondensi:

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

✉ E-mail:

anisahkawidiarti@gmail.com¹; kurnisar@fkip.unsri.ac.id²;

Copyright © 2026 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

PENDAHULUAN

Salah satu indikator negara maju dilihat dari dua aspek yaitu pendidikan dan kesehatan, dengan pendidikan yang baik maka bangsa dapat mengarah pada kemajuan. Pertukaran informasi

berlangsung dengan cepat, begitu juga dengan perubahan budaya dan peradaban manusia ke depan akan ditentukan oleh perubahan yang terjadi dalam bidang pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwasannya pendidikan

termasuk bidang yang sangat penting untuk menopang kehidupan bangsa. Pendidikan menjadi dasar dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia (Sutrisno et al., 2021). Lewat pendidikan insan manusia bisa mengembangkan potensi yang dimiliki sehingga bisa membantu peningkatan kualitas sumber daya manusia. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yaitu untuk membantu setiap peserta didik mencapai potensinya dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang terstruktur dan mendukung (Rosfiani et al., 2025).

Pada Kurikulum Merdeka yang diterapkan saat ini, proses pembelajaran diarahkan bukan sekedar transfer pengetahuan, tetapi sebagai upaya menciptakan proses belajar yang menyenangkan (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*) seperti yang tertuang pada prinsip pembelajaran mendalam atau yang lebih dikenal sebagai *Deep Learning* (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2025). Tantangan yang dihadapi oleh pendidik, salah satunya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah kurangnya pembelajaran yang bermakna. Proses pembelajaran harus bisa bermakna untuk peserta didik, agar belajar tidak hanya sekedar mempelajari ilmu di sekolah, tetapi dapat mengaitkan antara materi yang sudah dipelajari dengan materi yang baru saja diberikan oleh guru, sehingga materi yang diajarkan kepada peserta didik akan terus melekat dalam ingatannya. Pembelajaran bermakna merupakan sebuah pendekatan untuk mengolah sistem dalam pembelajaran dengan memanfaatkan metode pembelajaran yang dianggap aktif menuju metode belajar pembelajaran yang menekankan pada sikap kemandirian, maka informasi yang diperoleh peserta didik akan lebih lama diingat karena mereka akan terus mengaitkan informasi yang baru didapatkan dengan informasi-informasi yang lama (Darmayanti, 2023). Dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari metode, media, materi, sumber, dan evaluasi yang digunakan (Martini, 2022). Ada berbagai metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan kemandirian belajar, salah satunya metode pembelajaran permainan karena metode pembelajaran tersebut dapat memberikan kebermaknaan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Pembelajaran bermakna berasal dari teori yang dicetuskan oleh David Ausubel

seorang ahli psikologi pendidikan di New York, Amerika Serikat. Menurut Ausubel belajar memiliki makna suatu proses yang dapat dikaitkan dengan informasi baru dengan konsep yang ada dalam struktur kognitif yang sudah dimiliki oleh seorang individu sebelumnya (Isti'adah, F., 2023:139). Belajar bermakna dapat dikatakan juga sebagai proses pembelajaran dimana manusia harus bisa menghubungkan ilmu-ilmu baru yang mereka peroleh dengan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh sebelumnya. Sejalan dengan hal itu, Hamida et al., (2022) menjelaskan bahwasannya kebermaknaan belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran yang ditandai dengan terciptanya hubungan antara aspek, konsep, informasi atau situasi baru dengan komponen yang sudah ada ada di dalam struktur kognitif peserta didik. Dengan pembelajaran yang bermakna, proses belajar tidak hanya sekedar menghafal konsep atau fakta, tetapi belajar dilakukan melalui kegiatan menghubungkan konsep untuk menghasilkan pemahaman yang baik sehingga informasi yang diterima tidak mudah dilupakan.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat membantu peserta didik mengembangkan moral serta mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Fatimah et al., 2023). Mata pelajaran ini sering kali di asumsikan sebagai mata pelajaran yang membuat peserta didik jenuh karena kebanyakan materi yang diajarkan berupa teori yang terkesan monoton lebih menekankan pada aspek kognitif, metode pembelajaran yang digunakan bersifat konvensional sehingga tidak terlalu membuat peserta didik berminat terhadapnya (Muriyah, 2025). Dalam proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila hendaknya tenaga pendidik harus bisa menciptakan proses pembelajaran yang bermakna agar peserta didik mampu memahami konsep-konsep mendalam terhadap materi yang diajarkan, proses penyampaian informasi tidak terkesan monoton, materi yang diajarkan tidak mudah dilupakan, dan membangkitkan minat belajar mereka.

Memasuki era digitalisasi, permasalahan pada peserta didik di mata pelajaran Pendidikan Pancasila semakin kompleks, seperti menurunnya tingkat fokus dan minat belajar peserta didik, terlebih metode mengajar yang

digunakan oleh guru dirasa tidak menarik, sehingga membuat peserta didik tidak semangat dalam belajar. Dikatakan pada pembahasan sebelumnya bahwa proses pembelajaran harus dapat membuat peserta didik merasa bermakna agar apa yang ia pelajari terus melekat dalam ingatan, tetapi bagaimana pembelajaran dapat bermakna apabila peserta didik tidak bisa fokus belajar dan guru masih mengandalkan metode pembelajaran tradisional yang membuat peserta didik tidak tertarik? Ini adalah sebuah permasalahan yang cukup kompleks dan harus segera diselesaikan sebab untuk mewujudkan Indonesia Emas 2045 kualitas pendidikan harus lebih ditingkatkan. Menciptakan pembelajaran yang bermakna sangat penting terutama untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan di Indonesia. Dalam proses belajar, guru dan peserta didik harus berinteraksi untuk menciptakan tujuan belajar dan mendapatkan hasil yang maksimal (Nurmaizura et al., 2025). Untuk itu tentu saja, dalam proses menciptakan pembelajaran yang bermakna, pendidik memerlukan metode dan media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, inovatif, dan aktif. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, maka salah satu alternatif solusi untuk permasalahan tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan.

Secara umum, metode pembelajaran berbasis permainan merupakan metode yang mencakup berbagai jenis *games* atau permainan, baik digital maupun tradisional, dengan tujuan yang sama, yaitu mengenalkan konsep pembelajaran melalui unsur permainan dan mencapai target pembelajaran yang telah ditetapkan, di mana pendekatan ini bukan saja membantu siswa dalam membangun pemahaman yang bermakna, tetapi juga merangsang perkembangan mereka melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Matthew Farber yang mengungkapkan bahwasannya pendekatan metode pembelajaran berbasis permainan adalah metode pembelajaran yang menekankan pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan elemen permainan sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna bagi siswa (Ridhaswara & Hendrayana, 2024:6-7). Sejalan hal itu, Sumartono (2022) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan ialah sebuah metode yang menerapkan sistem permainan dalam proses belajar untuk

mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membangkitkan motivasi serta minat belajar peserta didik. Maka demikian, metode pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna, di mana melalui metode ini pendidik dapat mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan membangkitkan minat belajar peserta didik.

Pembelajaran *Game Based Learning* ialah metode pembelajaran yang menggunakan program *games* atau permainan yang dibuat khusus agar membantu peserta didik melaksanakan kegiatan belajar. Sejalan dengan itu, (Wulandari & Safitri, 2024) mengungkapkan bahwasannya metode permainan atau *Games Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan seperti aturan, tantangan, skor atau nilai, dan interaksi layaknya *games* pada umumnya untuk mengajarkan konsep, informasi, dan keterampilan pada peserta didik. Metode pembelajaran ini memiliki banyak manfaat, salah satunya pembelajaran berbasis permainan bisa meningkatkan ketertarikan peserta didik saat belajar dan sebagai pendukung dalam meningkatkan motivasi serta partisipasi dalam pembelajaran (Ervina et al., 2025). Manfaat lainnya adalah metode pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung dan interaktif sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang mendalam dan berarti (Ridhaswara & Hendrayana, 2024:31-32). Oleh sebab itu, melalui metode tersebut, guru dapat melibatkan secara aktif peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga membuat mereka lebih berpartisipasi dan perlahan dapat membantu mereka mengaitkan pengetahuan yang sudah mereka dapatkan dengan informasi baru menciptakan pembelajaran yang bermakna.

Metode Pembelajaran menggunakan permainan atau *Game Based Learning* (GBL) adalah pendekatan pendidikan berupa memanfaatkan aspek permainan pada proses pembelajaran agar dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Pendekatan ini memanfaatkan mekanisme permainan seperti tantangan, aturan, skor, dan interaksi untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Salah satu teori yang mendukung metode pembelajaran berbasis permainan adalah "Teori

konstruktivisme” dari ahli yang bernama Vygotsky, beliau mengatakan tentang pentingnya interaksi sosial pada perkembangan unsur kognitif (Nur Muzakka et al., 2025). Sejalan dengan hal tersebut, Aini & Purwaningsih (2024) mengungkapkan bahwa teori konstruktivisme yang digagas oleh Vygotsky memandang pembelajaran sebagai sebuah proses yang aktif mendorong peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka berdasarkan pengalaman serta interaksi dengan sesuatu di lingkungan sekitar. Dalam konteks pembelajaran menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan, peserta berpartisipasi aktif dalam aktivitas permainan yang mendorong kolaborasi dan diskusi yang menuntut berpikir kritis untuk mengambil keputusan, sehingga memperkaya pengalaman belajar mereka melalui interaksi dengan rekan sejawat dan lingkungan sekitarnya.

Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang mengungkapkan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik dapat berinteraksi dengan masalah atau konsep melalui proses interpretasi dan integrasi pengalaman baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya dan biasanya pembelajaran dikaitkan dengan pendekatan yang berpusat pada peserta didik dimana peserta didik harus terlibat dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Julia et al., 2024). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwasannya metode pembelajaran berbasis permainan didukung oleh teori konstruktivisme dari Vygotsky yang mengungkapkan bahwasannya belajar dilakukan secara aktif agar peserta didik dapat membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitar dan metode pembelajaran berbasis permainan menekankan pada pembelajaran yang terpusat pada peserta didik dimana mereka akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mengonstruksi pengetahuan melalui pemahaman konsep serta pengalaman yang mereka dapatkan. Berdasarkan teori konstruktivisme, belajar bukanlah sekadar menghafal, tetapi lebih ditekankan pada proses menginstruksi pengetahuan melalui pengalaman karena pengetahuan hasil “pemberian” dari guru tidak akan bermakna sehingga perlu diimbangi dengan aktivitas yang memberikan pengalaman pada proses belajar mereka (Isti’adah, F., 2023:217). Dalam pelaksanaannya, metode ini memiliki beberapa langkah. Langkah-langkah penerapan

metode pembelajaran berbasis permainan tergantung dari jenis permainan dan media yang dipakai guru ketika pembelajaran. Secara umum, Samudera (2020) mengatakan bahwa dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan terdapat enam langkah yang harus dilakukan oleh pendidik yaitu sebagai berikut.

Pertama Memilih permainan atau *game* sesuai dengan topik yang hendak diajarkan. Pada tahap ini tenaga pendidik memilih jenis permainan yang sesuai dengan topik yang akan disampaikan.

Kedua, Pejelasan konsep. Setelah memilih permainan, pendidik atau guru menyampaikan materi sebagai pendahuluan guna membekali peserta didik dengan pemahaman yang lebih mendalam terkait pokok bahasan yang akan diangkat dalam permainan. Pada tahap ini pendidik juga menjelaskan tentang prosedur dan mekanisme permainan.

Ketiga, Aturan. Pada tahap ini tenaga pendidik atau guru memberikan penjelasan tentang aturan yang harus ditaati oleh peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan metode permainan dan guru juga menjelaskan tentang teknis dalam memainkan *game* tersebut.

Keempat, Memainkan *game*. Pada tahap ini peserta didik memainkan permainan dengan menggunakan media dan sesuai aturan yang sudah disepakati.

Kelima, Merangkum pengetahuan. Pada tahap ini, kegiatan permainan berakhir, peserta didik diminta untuk merangkum pengetahuan yang telah diperoleh atau mencatat poin-poin penting yang telah dijelaskan oleh pendidik selama berlangsungnya permainan.

Keenam, Melakukan refleksi. Setelah semua kegiatan selesai, peserta didik diarahkan untuk membuat refleksi dari hasil pembelajaran yang sudah dilalui. Bagi peserta didik refleksi dilakukan untuk membantu peserta didik meninjau dan memahami kembali materi yang telah dipelajari, serta menyadari kekuatan dan kelemahan dalam proses belajarnya. Bagi guru, refleksi menjadi sarana untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan memperbaiki strategi mengajar di pertemuan selanjutnya.

Dalam pandangan yang lebih baru, Ridhaswara & Hendrayana (2024:95-110) menjelaskan bahwa dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan harus melalui beberapa langkah-langkah sebagai berikut.

, Menentukan tujuan pembelajaran. Dalam tahap ini, guru membuat atau menyusun tujuan pembelajaran dengan jelas dan terstruktur

sebagai langkah awal dalam mendesain pembelajaran menggunakan metode permainan.

Kedua, Memilih elemen game yang sesuai. Setelah menyusun tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, pendidik dapat memilih elemen game yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran. Elemen *games* yang dapat dipilih yaitu: (1) Poin, lencana, dan papan peringkat; (2) Tantangan dan misi; (3) Cerita dan penokohan; dan (4) Umpan balik dan penghargaan; (5) Desain antarmuka yang menarik.

Ketiga, Mengembangkan alur permainan, termasuk penentuan aturan. Setelah memilih elemen *game* yang sesuai, pendidik harus mengembangkan alur permainan agar dapat mewujudkan tujuan yang ingin dicapai.

Keempat, Integrasi konten pembelajaran ke dalam game atau tahap memainkan game dalam pembelajaran. Agar pembelajaran berjalan sebagaimana mestinya, maka pendidik harus mengintegrasikan materi pelajaran ke dalam permainan.

Kelima, Evaluasi dan perbaikan. Tahap akhir dari pembelajaran menggunakan metode ini adalah melakukan evaluasi untuk melihat sejauh mana metode ini efektif dalam menunjang proses pembelajaran. Hasil dari evaluasi yang telah dilakukan dapat menjadi landasan untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, metode ini memerlukan media media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu penjabaran informasi dari guru kepada peserta didik yang memiliki tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran (Sitepu, 2022). Media pembelajaran memiliki banyak jenis, diantaranya media visual, audiovisual, ICT, konvensional dan sejenisnya.

Metode permainan dapat dilakukan dengan berbagai media baik ICT maupun konvensional, misalnya menggunakan platform digital seperti Quiziz, Wordwall, Canva, Educandy, dan lainnya, kemudian untuk yang konvensional bisa menggunakan spinner, bilik pengetahuan, dan sejenisnya. Ada satu media pembelajaran yang dapat digunakan dengan bantaun ICT maupun secara konvensional, yaitu Bingo Edukasi. Sebagai informasi bahwa media Bingo Edukasi ini adalah salah satu media pembelajaran yang dapat melibatkan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran, di mana peserta didik akan aktif untuk mengolah

informasi dengan menjawab mencocokkan jawaban pada Bingo dengan pertanyaan atau quiz atau *clue* dari guru terkait dengan materi yang diajarkan. Lebih dalam, Bingo adalah sebuah media pembelajaran dengan tampilan persegi yang didalamnya terdapat kurang lebih 25 kotak berisi kata berupa pertanyaan kuis atau jawaban kuis sesuai dengan materi yang diajarkan, permainan menggunakan media ini dapat dimainkan secara kelompok atau individu dan dapat membentuk kata “bingo” secara vertikal, horizontal atau diagonal (Alkautsar, 2022). Secara sederhana bingo merupakan salah satu media permainan yang menuntut peserta didik untuk berpikir dalam mencocokkan antara pertanyaan dan jawaban yang ada di kartu Bingo.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi salah satu strategi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan penuh makna. Belajar bermakna (*Meaningful Learning*) adalah proses belajar di mana informasi baru dihubungkan dengan pengetahuan yang sudah ada dalam diri seseorang. Teori Pembelajaran Bermakna yang dikembangkan oleh David Paul Ausubel, seorang profesor dan psikolog pendidikan terkemuka asal Amerika Serikat, lahir dari konteks pergeseran paradigma dalam dunia psikologi pendidikan pada pertengahan abad ke-20 (Isti'adah, F., 2023:137). Ausubel dikenal karena kontribusinya dalam memahami proses belajar dari sudut pandang kognitif. Ausubel menekankan bahwa proses belajar bukan sekadar hasil dari penguatan eksternal, melainkan melibatkan proses internal dalam struktur kognitif peserta didik (Basyir et al., 2022). Dari sinilah David Ausubel mengembangkan konsep pembelajaran bermakna (*meaningful learning*), yang berakar pada pemahaman bahwa informasi baru hanya bisa dipahami secara efektif jika dapat dikaitkan dengan pengetahuan sudah peserta didik miliki. Maka demikian, pembelajaran bermakna merupakan teori yang dicetuskan oleh psikolog pendidikan asal Amerika Serikat bernama Ausubel, ia mengatakan bahwa belajar bukan hanya sekadar menghafal, tetapi suatu cara dan proses mengaitkan informasi baru dengan struktur kognitif yang dimiliki oleh peserta didik.

Ausubel menjelaskan bahwasannya proses pembelajaran akan lebih mudah dipelajari dan dipahami oleh para peserta didik apabila

guru mampu untuk memberikan kemudahan pada mereka sehingga peserta didik tersebut dapat mengaitkan pengetahuan yang baru mereka dapatkan dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki sebelumnya, di mana salah satunya melalui pemahaman yang mendalam (Isti'adah, F., 2023:148-149). Hal demikian merupakan inti dari konsep belajar bermakna yang digagas oleh David Ausubel. Teori belajar bermakna menjelaskan bahwa belajar yang bermakna merupakan hasil dari rekonstruksi pengalaman yang didasarkan pada informasi baru yang relevan dengan struktur kognitif, artinya pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dan harus relevan dengan bagaimana struktur kognitif yang mereka miliki (Nuriana & Hotimah, 2023). Dalam pembelajaran bermakna dari teori Ausubel, belajar tak hanya sekadar pemahaman, tetapi melibatkan pula dimensi afektif dan personel psikomotorik, dalam contoh sederhana apabila peserta didik mampu menemukan relevansi antara pelepasan dengan pengalaman hidupnya, maka minatnya akan tumbuh dan motivasinya akan meningkat, sehingga keterlibatannya dalam proses belajar akan lebih aktif (Wijayanto, 2025:2). Oleh karena itu, teori pembelajaran bermakna dari Ausubel merupakan teori yang menekankan bahwa belajar bukan hanya sekadar menghafal tetapi proses mengaitkan informasi lama dengan informasi baru sehingga membentuk ikatan yang kuat dan materi tak mudah dilupakan oleh peserta didik.

Uraian di atas diperkuat dengan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya penelitian oleh Ni'ma (2024) dengan judul "Peningkatan Kemampuan Belajar PPKN Melalui Metode *Games-Based-Learning* dengan Media Wordwall pada Siswa Kelas XE di SMA Negeri 6 Madiun", penelitian oleh Habiba (2024) dengan judul "Pengaruh Penerapan *Game-Based-Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di SMP Negeri 1 Pati Jember", dan penelitian oleh Nursyafa'ah (2024) dengan judul "Penerapan Model *Game Based Learning* Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi".

Hasil dari ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwasannya metode pembelajaran berbasis permainan memiliki banyak manfaat dan dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dari ketiga penelitian terdahulu terdapat

kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu sama pada variabel X yang sama-sama meneliti tentang metode pembelajaran berbasis permainan. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menitikberatkan pada hasil belajar, minat, atau berpikir kritis, penelitian ini secara khusus mengkaji perwujudan pembelajaran bermakna yang mencakup aspek kognitif dan non-kognitif melalui penerapan media Bingo Edukasi. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada pengintegrasian *Game-Based Learning* dengan indikator pembelajaran bermakna secara komprehensif. Meskipun demikian, penelitian tersebut masih memiliki kaitan dengan ketiga penelitian terdahulu yang sudah banyak dilakukan, karena pembelajaran bermakna menekankan pada beberapa aspek dalam pembelajaran diantaranya pemahaman peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis untuk mengaitkan informasi yang baru didapatkan dengan informasi yang telah dimiliki, berkaitan pula dengan pemahaman konsep, serta berkaitan pula dengan kontribusi dan keaktifan peserta didik untuk meningkatkan pengalaman belajar yang penuh makna.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SMA Negeri 1 Martapura pada tanggal 12 Juni 2025 bersama salah satu guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila diketahui bahwasannya SMA Negeri 1 Martapura adalah salah satu sekolah di kecamatan Martapura, Ogan Komering Ulu Timur, Sumatera Selatan. Dalam proses pembelajaran dikelas, guru sering menggunakan metode ceramah dan diskusi. Masalah yang dihadapi oleh peserta didik saat belajar salah satunya adalah sulit fokus karena pikiran sering tertuju pada aktivitas media sosial dan peserta didik menginginkan pembelajaran yang dilakukan dengan menyenangkan sehingga bisa membangkitkan semangat mereka dalam belajar. Guru yang menjadi narasumber tersebut mengatakan bahwa tantangan terbesar guru adalah pembentukan karakter dan mengupayakan agar pembelajaran itu bermakna sehingga peserta didik terus mengingat apa yang mereka pelajari, karena seringkali peserta didik melupakan materi yang diajarkan minggu sebelumnya ketika memasuki topik baru. Peneliti memilih sekolah tersebut karena banyak pertimbangan diantaranya karena ketersediaan perangkat ICT pembelajaran seperti proyektor, akses informasi yang mudah didapatkan, sudah menerapkan kurikulum merdeka, dan aspek

permasalahan yang peneliti angkat ditemukan di sekolah tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah yang ingin dipecahkan dalam penelitian ini adalah “bagaimana pengaruh penerapan metode metode pembelajaran berbasis permainan terhadap perwujudan pembelajaran bermakna pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Martapura?” dan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran berbasis permainan terhadap perwujudan pembelajaran bermakna pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 1 Martapura.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Eksperimen yaitu* desain penelitian yang memiliki kelompok kontrol tetapi tidak sepenuhnya dapat mengontrol variabel luar (Sugiyono, 2024:77), jenis *nonequivalent control group* yang mana peneliti akan memberikan perlakuan kepada kelas kontrol yaitu penerapan metode pembelajaran berbasis permainan di kelas eksperimen dan menggunakan metode konvensional di kelas kontrol.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X yang berjumlah 258 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan mempertimbangkan rekomendasi guru mata pelajaran dan rata-rata nilai Pendidikan Pancasila pada semester sebelumnya. Melalui teknik sampling tersebut, didapatkan sampel dua kelas yaitu kelas XC sebagai kelas eksperimen dan XE sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi untuk mengetahui berbagai data tentang peserta didik dan sekolah, tes untuk mengetahui pemahaman atau aspek kognitif, dan angket untuk mengetahui aspek non-kognitif. Tes dan angket diberikan dua kali yaitu sebelum perlakuan (*pre-test*) serta setelah perlakuan (*post-test*). Teknik analisis data yang digunakan berupa uji prasyarat dengan uji normalitas dan homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Martapura yang terletak di jalan SMA Kota Baru, Kecamatan Martapura, Kabupaten Ogan

Komering Ulu Timur, Provinsi Sumatera Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan metode pembelajaran berbasis permainan terhadap perwujudan pembelajaran bermakna di SMAN 1 Martapura.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk *quasi eksperimen* yaitu melibatkan dua kelas dengan rincian satu kelas kontrol dan satu kelas eksperimen. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik pada kelas X (sepuluh) SMAN 1 Martapura yang terdiri dari sepuluh kelas dengan total populasi keseluruhan adalah 358 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non-probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Proses penentuan sampel berdasarkan nilai rata-rata mata pelajaran Pendidikan Pancasila semester sebelumnya untuk melihat kesetaraan awal dan mempertimbangkan rekomendasi dari guru pendidikan Pancasila yang mengajar kelas tersebut sehingga didapatkan sampel kelas XC sebagai kelas eksperimen dan kelas XE sebagai kelas kontrol.

Data pengukuran pembelajaran bermakna dari segi kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan soal uraian berjumlah 12 item soal yang telah dilakukan ujicoba sebelumnya dan dinyatakan valid serta reliabel. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan tes ketika sebelum memberikan perlakuan yaitu penerapan metode pembelajaran berbasis permainan atau disebut dengan *pre-test* dan memberikan tes setelah diberikan perlakuan berupa metode pembelajaran berbasis permainan menggunakan Bingo atau disebut dengan *post-test*.

Sebelum disebarkan kepada sampel, instrument tes sudah diujicoba kepada peserta didik di kelas XA untuk memastikan bahwa instrument yang disebarkan valid dan reliabel. Setelah dilakukan ujicoba, diketahui bahwa seluruh instrument soal memiliki R-Hitung $> 0,339$ dan hasil uji reliabilitas instrumen menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,943, di mana nilai ini melebihi kriteria keandalan minimum 0,05 atau dengan kata lain $0,943 > 0,05$, sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Berdasarkan hasil tersebut instrumen tersebut telah terbukti valid dan juga reliabel, maka instrumen tes ini siap digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Berdasarkan hasil

uji coba, instrumen tes dinyatakan valid dan reliabel.

Dalam pembelajaran bermakna dilihat dari aspek kognitif untuk melihat sejauh mana dan sedalam apa pemahaman yang peserta didik miliki serta memastikan bahwa mereka bukan belajar dengan menghafal (*rote learning*), tetapi belajar memahami dengan makna. Hal ini sejalan dengan pendapat Fauziah et al. (2025), bahwa pembelajaran bermakna adalah konsep dalam dunia pendidikan yang menurut David Ausubel, secara fundamental terjadi ketika siswa mampu menghubungkan informasi atau konsep baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki sebelumnya, memastikan bahwa proses ini berfokus pada pemahaman mendalam dan penginternalisasian ide (*meaningful learning*) alih-alih sekadar penghafalan mekanistik (*rote learning*). Oleh karena itu, untuk melihat pemahaman atau aspek kognitif peserta didik, peneliti menggunakan instrument tes berupa soal uraian analisis yang terdiri dari 12 item soal. Penggunaan tes diterapkan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Data hasil tes pada kelas eksperimen didapatkan oleh peneliti dengan menyebarkan soal tes dalam bentuk *hardcopy* berisi 12 soal uraian kepada peserta didik di kelas XC. Pada data awal, jumlah siswa di kelas eksperimen adalah 36 peserta didik, tetapi ketika peneliti melakukan tes dan peneliiian, terdapat satu peserta didik mengalami musibah kecelakaan yang berakibat pada cedera parah di kaki sehingga peserta didik tersebut tidak dapat mengikuti proses penelitian dan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, data hasil tes pada kelas eksperimen ini didapatkan dari 35 peserta didik. Berikut ini adalah data hasil pretest dan post-test di kelas eksperimen.

Tabel 1. Hasil Tes Kelas Eksperimen

Tes	Data Tes	
	N	Mean
Pre-test	35	51,01
Post-test	35	69,05

Berdasarkan data di atas dapat dilihat sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan menggunakan Bingo Edukasi, rata-rata nilai peserta didik adalah 51,01 yang diperoleh dari *pre-test*. Setelah melalui pembelajaran menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan menggunakan

Bingo Edukasi, kemampuan kognitif atau pemahaman peserta didik mengalami peningkatan rata-rata menjadi 69,05 berdasarkan data yang diperoleh melalui *post-test*. Sehingga demikian, terdapat rata-rata peningkatan sebesar 18,04.

Data hasil tes pada kelas kontrol dilakukan selama dua kali yaitu *pre-test* sebelum pembelajaran menggunakan metode konvensional dan *post-test* setelah pembelajaran menggunakan metode konvensional. Data hasil tes pada kelas kontrol didapatkan oleh peneliti dengan menyebarkan soal tes dalam bentuk *hardcopy* berisi 12 soal uraian kepada 36 peserta didik di kelas XE. Berikut ini adalah data hasil pretest dan post-test di kelas kontrol.

Tabel 2. Hasil Tes Kelas Kontrol

Tes	Data Tes	
	N	Mean
Pre-test	36	52,20
Post-test	36	56,37

Berdasarkan data di atas dapat dilihat sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional, hasil tes peserta didik berada pada rata-rata 52,20 berdasarkan data dari *pre-test*. Setelah melalui pembelajaran menggunakan metode pembelajaran konvensional, kemampuan kognitif atau pemahaman peserta didik mengalami peningkatan rata-rata menjadi 56,37 data ini diperoleh melalui *post-test*. Sehingga demikian, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 4,17.

Selain menggunakan tes, peneliti juga menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data. Pembelajaran bermakna tidak hanya dilihat dari segi kognitif saja, tetapi juga dilihat dari segi afektif atau sikap, bagaimana persepsi, pengalaman, dan keadaan emosional peserta didik terkait proses belajar yang mereka lalui. Hal ini sejalan dengan pendapat Fauziah et al. (2025) yang mengatakan bahwa pembelajaran bermakna bersifat holistik yang menyatukan ranah kognitif, emosional, dan sosial, yang mendorong siswa untuk bertransisi dari penguasaan pengetahuan statis menjadi pembangun makna yang aktif, mendalam, dan relevan dengan zamannya. Oleh karena itu, untuk mengukur tentang aspek non-kognitif, seperti melibatkan emosional, melakukan refleksi seperti kelemahan, kelebihan, rencana belajar di masa depan, atau hal yang berkaitan

dengan pengalaman peserta didik, maka peneliti menyebarkan angket atau kuisioner kepada sampel penelitian di kelas eksperimen dan kontrol saat sebelum serta setelah memberikan perlakuan.

Sebelum disebarkan kepada sampel, instrument angket terlebih dahulu diujicoba untuk memastikan validitas dan realibilitas di kelas ujicoba. Berdasarkan hasil uji validitas bahwa 42 pernyataan atau keseluruhan pernyataan dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas instrumen menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,943, di mana nilai ini melebihi kriteria keandalan minimum 0,05 atau dengan kata lain $0,943 > 0,05$, sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Berdasarkan hasil tersebut instrumen tersebut telah terbukti valid dan juga reliabel, maka instrumen tes ini siap digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian.

Angket diberikan kepada peserta didik di kelas eksperimen yang berjumlah 35 orang. Pada data awal, jumlah siswa di kelas eksperimen adalah 36 peserta didik dan pihak sekolah mengonfirmasi bahwa jumlah peserta didik di kelas berjumlah 36, tetapi ketika peneliti melakukan penyebaran angket dan melakukan penelitian, terdapat satu peserta didik yang mengalami musibah kecelakaan berakibat pada cedera parah di kaki sehingga peserta didik tersebut tidak dapat mengikuti proses penelitian dan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, hasil angket pada kelas eksperimen ini didapatkan dari 35 peserta didik. Untuk kelas control terdapat 36 peserta didik dan kesemua peserta didik aktif menjadi bagian dari sampel penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket dengan skala Likert dengan skala 1-5.

Berdasarkan data angket yang telah disebarkan dan diisi oleh responden, dapat diketahui bahwasannya terdapat perbedaan rata-rata persentase hasil data angket yang dihitung per deskriptor. Secara keseluruhan, pada kelas eksperimen terjadi peningkatan sebanyak 3%, dimana sebelum diterapkan metode pembelajaran berbasis permainan hanya sekitar 73% peserta didik yang merasa mampu mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah dimiliki, memperoleh relevansi materi dengan situasi nyata, melibatkan emosi dan pengalaman seperti memiliki kesiapan dan niat belajar, kegembiraan dalam belajar, puas setelah belajar, merasa ingin tahu, serta menyadari tujuan belajar, dan terdorong

melakukan refleksi, setelah diterapkan metode pembelajaran berbasis permainan terjadi peningkatan menjadi 76%, sehingga 76% peserta didik merasa mampu mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah dimiliki, memperoleh relevansi materi dengan situasi nyata, melibatkan emosi dan pengalaman seperti memiliki kesiapan dan niat belajar, kegembiraan dalam belajar, puas setelah belajar, merasa ingin tahu, serta menyadari tujuan belajar, dan terdorong melakukan refleksi setelah belajar menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan menggunakan Bingo. Selain itu, pada kelas kontrol terdapat penurunan sebanyak 1%, sebelum proses belajar menggunakan metode konvensional rata-rata persentasenya adalah 71% dan setelah belajar menjadi 70%. Dengan demikian, terdapat perbedaan selisih persentase antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan yaitu sebesar 6%.

Setelah mendapatkan hasil, maka data dianalisis menggunakan software SPSS versi 27. Teknik analisis data yang dipakai adalah uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan independent sample t-test. Berikut adalah hasil uji analisis data tes dan angket.

Ketentuan uji normalitas adalah jika suatu data mendapat nilai sig. yang diperoleh $> 0,05$ maka data yang diperoleh tersebut dikatakan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas melalui SPSS diperoleh data pada tes di kelas eksperimen mendapat nilai sig. $0,522 > 0,05$ untuk pretest dan untuk soal posttest mendapat nilai $0,915 > 0,05$. Sedangkan untuk kelas kontrol mendapat nilai sig. $0,069 > 0,05$ untuk nilai pretest dan untuk nilai posttest mendapat nilai sebesar $0,276 > 0,05$. Dengan demikian, berdasarkan data tersebut, data tes pada kelas kontrol dan eksperimen dinyatakan sebagai data normal.

Berdasarkan hasil uji homogenitas tes melalui SPSS, diperoleh untuk instrument tes mendapat nilai sig. $0,650 > 0,05$. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwasannya data tes dalam penelitian ini dikatakan sebagai data yang homogen.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis Tes

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for				t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error	95% Confidence Interval		
									Lower	Upper	
Hasil	Equal variances assumed	0.207	0.650	3.585	69	<.001	12.68160	3.53720	5.62507	19.73813	
	Equal variances not assumed			3.579	67.463	<.001	12.68160	3.54341	5.60983	19.75338	

Hasil uji hipotesis melalui *independent sample t-test* yang dapat dilihat pada table di atas. Data tes mendapatkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $<.001$ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data tes memiliki nilai sig. $<.001$ kurang dari 0,05, sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, berdasarkan keputusan tersebut, dilihat dari hasil data tes terdapat pengaruh penerapan metode permainan menggunakan Bingo Edukasi terhadap perwujudan pembelajaran bermakna

Ketentuan uji normalitas adalah jika suatu data mendapat nilai sig. yang diperoleh $> 0,05$ maka data yang diperoleh tersebut dikatakan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas angket melalui SPSS didapatkan data angket pada kelas eksperimen mendapat nilai sig. $0,257 > 0,05$ untuk angket sebelum perlakuan kelas eksperimen dan untuk setelah eksperimen mendapat nilai sig. $0,197 > 0,05$. Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh nilai sig. $0,153 > 0,05$ untuk angket sebelum perlakuan dan angket setelah perlakuan didapatkan nilai sig. $0,155 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil data yang diperoleh peneliti dalam penelitian ini dari hasil tes dan angket yang dilakukan keseluruhan data berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji homogenitas angket yang dilakukan melalui SPSS, untuk instrumen angket diperoleh data sig. $0,172 > 0,05$. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwasannya data angket dan tes dalam penelitian ini dikatakan sebagai data yang homogen.

Tabel 4. Uji Hipotesis Angket

		Independent Samples Test				t-test for Equality of Means				
		Equality of Variances		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
		F	Sig.							
Angket	Equal variances assumed	1,903	0,172	2,003	69	0,049	12,04127	6,01233	0,04700	
	Equal variances not assumed			2,011	64,974	0,049	12,04127	5,98863	0,08106	

Hasil uji hipotesis melalui *independent sample t-test* yang dapat dilihat pada table di atas. Data angket mendapatkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,049. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data angket yang mendapatkan nilai sig 0,049 kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil uji hipotesis instrumen tes dan angket tersebut, nilai sig. dua instrumen kurang dari 0,05, sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, berdasarkan keputusan tersebut, terdapat pengaruh penerapan metode permainan menggunakan Bingo Edukasi terhadap perwujudan pembelajaran bermakna.

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes untuk melihat aspek kognitif peserta didik dan instrument angket untuk melihat persepsi, kondisi emosional, dan sikap mereka dalam proses belajar. Kedua data tersebut digunakan untuk mengukur perwujudan pembelajaran yang bermakna pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Data hasil tes dilakukan di kelas eksperimen dan kontrol pada sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberikan perlakuan (*post-test*).

Pada kelas eksperimen, sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan metode permainan menggunakan media Bingo Edukasi, peserta didik mengerjakan *pre-test* dan mendapatkan nilai rata-rata 51,01 dan setelah proses pembelajaran menggunakan metode permainan menggunakan Bingo Edukasi, nilai rata-rata peserta didik di kelas eksperimen meningkat sebanyak 18,04 poin yaitu menjadi 69,05. Di sini lain, pada kelas kontrol yang tidak menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan menggunakan Bingo Edukasi, sebelum pembelajaran nilai rata-rata peserta didik adalah 52,20, setelah dilakukan pembelajaran menggunakan metode konvensional nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan rata-rata menjadi 56,37, data ini diperoleh melalui *post-test*. Sehingga demikian, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 4,17. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis permainan menggunakan Bingo Edukasi secara efektif dapat meningkatkan aspek kognitif atau pemahaman peserta didik yang meliputi kemampuan mengaitkan informasi baru dengan informasi lama yang telah dimiliki, kemampuan memperoleh relevansi materi dengan situasi nyata, dan melibatkan pengalaman serta pembuatan rencana untuk masa depan yang berkaitan dengan sebuah kasus, sebagaimana perolehan rata-rata pada kelas eksperimen dan kontrol mendapat hasil yang berbeda dengan selisi rata-rata sebesar 14,2.

Setelah dilakukan penghitungan dan analisis data angket, diperoleh kesimpulan bahwasannya penerapan metode pembelajaran berbasis permainan menggunakan media Bingo Edukasi terbukti efektif meningkatkan aspek non-kognitif peserta didik, yang meliputi pemahaman materi, perolehan relevansi materi, keterlibatan emosi dan pengalaman, pemahaman tujuan belajar, serta dorongan refleksi. Pada kelas eksperimen, persentase indikator aspek

non-kognitif ini meningkat secara signifikan, dari 73% sebelum perlakuan menjadi 76% setelah menggunakan Bingo Edukasi. Peningkatan ini jauh lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, di mana persentase hanya menurun tipis dari 71% menjadi 70%, sehingga menghasilkan selisih rata-rata persentase sebesar 6% antara kedua kelas dan menegaskan keunggulan metode Bingo Edukasi dalam meningkatkan aspek non-kognitif yang meliputi keterlibatan emosi, pengalaman, menyadti tujuan belajar, dan peserta didik terdorong melakukan refleksi.

Menurut (Ridhaswara & Hendrayana, 2024:31-32), metode pembelajaran berbasis permainan diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar sehingga mereka tidak hanya menerima saja, tetapi aktif mencari tahu dan berpikir, memotivasi peserta didik, meningkatkan retensi informasi karena melalui pengalaman praktis dan keterlibatan langsung peserta didik dalam proses belajar akan dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi yang diajarkan, pengembangan keterampilan berpikir kritis seperti pemecahan masalah dan kolaboratif, serta pembelajaran akan menjadi berbasis pengalaman artinya melalui pembelajaran menggunakan metode pembelajaran ini peserta didik akan melibatkan pengalaman mereka sehingga dapat melibatkan lingkungan pembelajaran yang mendalam dan berarti. Oleh karena itu, pada dasarnya metode pembelajaran berbasis permainan berfungsi sebagai cara bagi peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan dan cara pandang atau persepsi mereka terhadap objek, yang pada akhirnya menumbuhkan kecerdasan praktis, yaitu kemampuan mengambil kesimpulan secara cepat dan akurat (Bete'e et al., 2023). Sejalan dengan itu, Agustina (2021) mengungkapkan bahwa untuk mencapai pembelajaran yang interaktif, efektif, efisien, dan bermakna, metode berbasis permainan merupakan salah satu pilihan strategis yang memanfaatkan kecenderungan alami peserta didik untuk eksplorasi dan interaksi sosial, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan mengoptimalkan tujuan pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, maka metode pembelajaran berbasis permainan menunjukkan adanya kesesuaian dengan perwujudan pembelajaran bermakna, karena metode pembelajaran berbasis pembelajaran dirancang untuk membuat proses belajar

menjadi lebih interaktif, kolaboratif, melibatkan emosional, dan pengalaman sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendalam dan berarti. Dalam metode pembelajaran berbasis permainan, peserta didik akan dapat belajar dengan cara yang menyenangkan sehingga dapat membuat mereka terlibat aktif dalam proses belajar dan meningkatkan retensi informasi sehingga materi tidak mudah dilupakan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Wijayanto, 2025:22-99) yang mengatakan bahwa pembelajaran bermakna juga menekankan pada proses mengaitkan informasi baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki, melibatkan pengalaman dalam belajar dan menyelesaikan masalah, dan membuat peserta didik paham serta mengingat materi bukan karena menghafal (*rote learning*) tetapi karena mereka dapat memahami makna dari setiap materi yang diajarkan, selain itu berfokus pula pada kondisi peserta didik seperti kesiapan dan niat belajar, aspek metakognitif seperti bagaimana mereka dapat menyadari tujuan dan dapat melakukan refleksi pada diri mereka sendiri. Dalam pembelajaran bermakna, struktur kognitif peserta didik merupakan hal yang sangat penting, karena dengan struktur kognitif yang kuat maka peserta didik akan dapat menghubungkan informasi yang baru didapatkan dengan yang sudah mereka miliki. Pembelajaran bermakna pada dasarnya adalah proses belajar yang tidak sekadar menghafal fakta atau peristiwa, melainkan kegiatan yang berfokus pada kemampuan peserta didik untuk menghubungkan seluruh konsep yang diajarkan, maka dari itu pemahaman konsep menjadi penting dalam pembelajaran bermakna (Hamida, dkk, 2022). Oleh karena itu, untuk mengetahui perwujudan pembelajaran bermakna tidak hanya berfokus pada segi kognitif, tapi harus melihat juga dari segi emosional, kesiapan, niat, minat, dan kendaan diri peserta didik yang dapat dirumuskan dalam beberapa indikator yaitu mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah dimiliki (*head*), memperoleh relevansi materi dengan situasi nyata (*hand*), melibatkan emosional dan pengalaman (*heart*), memahami tujuan belajar, dan terdorong melakukan refleksi.

Proses mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah dimiliki oleh peserta didik harus melalui pembentukan struktur kognitif yang kuat (Isti'adah, F., 2023:123-139), dimana struktur kognitif itu meliputi fakta, konsep-konsep, dan generalisasi materi yang telah

dipelajari oleh peserta didik. Untuk mewujudkan indikator ini, dalam permainan menggunakan Bingo, peserta didik tidak hanya sekedar bermain, tetapi juga akan mencari informasi dengan kelompok dan memecahkan berbagai teka-teki sehingga mereka dapat memahami fakta, konsep, melakukan generalisasi terkait dengan berbagai informasi yang mereka dapatkan, dan menghubungkan antar konsep yang berbeda dalam suatu materi. Untuk indikator yaitu memperoleh relevansi materi dengan situasi nyata, peserta didik akan memecahkan teka-teki dalam permainan Bingo yang bersifat kontekstual artinya teka-teki tersebut berkaitan dengan apa yang terjadi di lingkungan sekitar seperti tentang pelanggaran hukum, taat hukum di sekolah, dan lainnya. Untuk aspek ketelibatan emosi dan pengalaman dapat dilihat dari bagaimana kesiapan, niat, kegembiraan, kepuasan, dan keaktifan dalam proses belajar. Berkaitan dengan memahami tujuan belajar, sebelum melakukan proses belajar peneliti melibatkan peserta didik dalam proses perumusan tujuan belajar dimana peserta didik akan diminta untuk menuliskan apa tujuan belajar mereka hari tersebut, kemudian bersama merumuskan tujuan belajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Agar peserta didik terdorong melakukan refleksi, saat setelah bermain games menggunakan Bingo Edukasi, peserta didik akan menuliskan atau melakukan refleksi singkat. Dengan demikian, dalam tahapan dan prosedur permainan menggunakan Bingo dirancang dengan sedemikian rupa agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sebagaimana mestinya.

Adapun temuan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ni'ma (2024) dengan judul "Peningkatan Kemampuan Belajar PPKN Melalui Metode *Games-Based-Learning* dengan Media Wordwall pada Siswa Kelas XE di SMA Negeri 6 Madiun". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Games Based Learning* secara efektif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Berdasarkan data kualitatif dan kuantitatif dari observasi, wawancara dan lembar evaluasi hasil belajar dapat dilihat bahwasannya metode ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, dan mendorong peserta didik untuk lebih berpikir kritis sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Selain itu, penelitian oleh Habiba (2024) dengan judul "Pengaruh Penerapan *Game-Based-Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di SMP Negeri 1 Pati Jember". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh pembelajaran menggunakan metode *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia kelas VIII di SMP Negeri 1 Panti Jember. Lebih dari itu, menurut penelitian ini, penerapan *Game Based Learning* (GBL) atau metode pembelajaran berbasis permainan dalam materi sistem pernapasan terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep yang kompleks, serta menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa, karena metode ini mampu memvisualisasikan ide-ide abstrak, memperkuat daya ingat melalui partisipasi aktif, mengasah kemampuan berpikir kritis dan pengambilan keputusan, sekaligus memfasilitasi umpan balik instan dan pembelajaran kolaboratif.

Adapun penelitian oleh Nursyafa'ah (2024) dengan judul "Penerapan Model *Game Based Learning* Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi", menunjukkan bahwasannya penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan atau *Games Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik berdasarkan nilai rata-rata minat belajar peserta didik selama tiga siklus. Peningkatan tersebut dilihat dari nilai rata-rata minat belajar peserta didik pada penelitian di siklus I yang awalnya hanya 58% kemudian di siklus II terjadi peningkatan menjadi 69%, tetapi karena masih belum bisa dikatakan berhasil peneliti melaksanakan siklus III dan hasilnya meningkat sebesar 87,3%.

Hasil penelitian terdahulu terdapat perbedaan dengan penelitian ini, perbedaan tersebut terletak pada variabel dependen yang diukur. Pada penelitian terdahulu, variabel dependen yang diukur yaitu kemampuan berpikir kritis, keaktifan belajar, minat belajar, dan hasil belajar yang berfokus pada pemahaman peserta didik. Pada penelitian ini, lebih mengukur secara keseluruhan hasil kemampuan tersebut, karena karena pembelajaran bermakna menekankan pada beberapa aspek dalam pembelajaran diantaranya pemahaman peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis untuk mengaitkan informasi yang baru didapatkan dengan informasi yang telah dimiliki dan berkaitan pula dengan kontribusi

dan keaktifan peserta didik untuk meningkatkan pengalaman belajar yang penuh makna.

Berdasarkan hasil penjelasan di atas, maka dapat dipahami bahwa terdapat keterkaitan antara metode pembelajaran berbasis permainan dengan perwujudan pembelajaran bermakna. Adapun dari hasil uji hipotesis yang dilakukan peneliti menggunakan uji *independent sample t-test* dengan ketentuan jika data yang didapatkan memiliki nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima, sedangkan apabila data yang didapatkan memiliki nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka hipotesis alternative (H_a) dapat ditolak. Berdasarkan tabel uji hipotesis, data tes mendapatkan nilai sig. (2-tailed) sebesar <.001, sedangkan data angket mendapat nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,049. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data tes memiliki nilai sig. <.001 kurang dari 0,05 dan didukung pula oleh data angket yang mendapatkan nilai sig 0,049 kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil uji hipotesis instrumen tes dan angket tersebut, nilai sig. dua instrument kurang dari 0,05, sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan keputusan tersebut, terdapat pengaruh penerapan metode permainan menggunakan Bingo Edukasi terhadap perwujudan pembelajaran bermakna pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 1 Martapura.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil data yang telah dianalisis dan dibahas, maka dapat dapat bahwa terdapat pengaruh penerapan metode pembelajaran berbasis permainan menggunakan Bingo Edukasi terhadap perwujudan pembelajaran bermakna bagi peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 1 Martapura. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test* dari dua data yang diperoleh yaitu data tes dan angket. Berdasarkan uji hipotesis, data tes mendapatkan nilai sig. (2-tailed) sebesar <.001, sedangkan data angket mendapat nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,049. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data tes memiliki nilai sig. <.001 kurang dari 0,05 dan didukung pula oleh data angket yang mendapatkan nilai sig 0,049 kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil uji hipotesis instrumen tes dan angket tersebut, nilai sig. dua instrument kurang dari 0,05, sehingga dapat

ditarik sebuah kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini sehingga penelitian ini dapat selesai sebagaimana mestinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, I. (2021). The Effectiveness of The Play While Learning Method In Elementary Student's Learning. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 4(5), 642–647.
- Aini, L. N., & Purwaningsih, S. M. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Media Board Game Ular Tangga Terhadap Kemampuan Penalaran Siswa Kelas XI SMK Negeri 6 Surabaya. *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 15(3).
- Alkautsar, M. A. (2022). *IMPLEMENTASI METODE BINGO KATA DALAM PEMBELAJARAN MUFRODAT KELAS V MI MUHAMMADIYAH PATIKRAJA BANYUMAS*. UIN. Prof. K.H Saiduddin Zuhri Purwokerto.
- Basyir, M. S., Dinana, A., & Devi, A. D. (2022). Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7, 89–100.
- Bete'e, A. K., Laoli, J. derana, Dohona, S., & Lase, I. W. (2023). Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *C.E.S.2023 Confrence Of Elementary Studies*, 46–53.
- Darmayanti, D. (2023). Pembelajaran Bermakna: Pendekatan dalam Mengelola Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1).
- Ervina, Silfia, A., Ulfa, D., & Basir, A. (2025). Penerapan Strategi Game-Based Learning sebagai Inovasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1(2).
- Fatimah, N., Mujiyanto, G., & Kholiq, Y. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka Siswa Kelas

- IB SDN 02 Girimoyo Malang Melalui Problem Based Learning. *JPK: Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(2), 76–86. <http://dx.doi.org/10.24269/jpk.v8.n2.2023.pp76-86>
- Fauziah, F., Safitri, Z., & Gusmaneli. (2025). Merajut Masa Depan Anak Bangsa Melalui Desain Pembelajaran Bermakna. *Indonesian Journal of Educational Research (IJER)*, 1(4), 25–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.17361080>
- Habiba, A. (2024). *Pengaruh Penarapan Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Kelas VIII Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di SMP Negeri 1 Panti Jember*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddig.
- Hamida, N. A., Sein, L. H., & Ma'rifatunnisa', W. (2022). Implementasi Teori Meaningfull Learning David Ausubel Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Nursyamiyah Tuban. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1386. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1294>
- Isti'adah, F., N. (2023). *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Julia, M. A., Fitriani, N., & Setiawan, R. (2024). Proses Pembelajaran Konstruktivisme Generatif di Sekolah Dasar Bersifat. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.519>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). *PEMBELAJARAN MENDALAM*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.
- Martini, E. (2022). Pembelajaran Pendidikan Kewarganeraan Berbasis Kecakapan Abad 21 dalam Meningkatkan Kompetensi Kewarganegaraan di Pendidikan Kejuruan. *JPK: Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7(1), 9–16. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24269/jpk.v7.n1.2022.pp09-16>
- Muriyah, S. (2025). *Pengaruh Penggunaan Modul Ajar Pendidikan Pancasila Berbasis Proyek terhadap Civic Skills Peserta Didik di Smp Negeri 1 Babat Toman*. Skripsi. Universitas Sriwijaya.
- Ni'ma, N. N. (2024). PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR PPKN MELALUI METODE GAME-BASED LEARNING DENGAN MEDIA WORDWALL PADA SISWA KELAS X E DI SMA NEGERI 6 MADIUN. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 2(3), 865–875. <https://doi.org/10.61722/jipm.v2i3.256>
- Nur Muzakka, M., Aulia, N., Putri, S. A., & Zulfahmi, M. N. (2025). Game Based Learning Sebagai Media Pengoptimalan Keterampilan 4C. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, Volume. 3. <https://doi.org/10.61132/bima.v3i1.1562>
- Nuriana, R., & Hotimah, I. H. (2023). Penerapan Meaningful Pembelajaran Sejarah Learning. *Jambura History and Vulture Journal* 5(2), 1–15.
- Nurmaizura, D., Sumardi, L., & Kurniawansyah, E. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII-A SMPN 1 Keruak Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *JPK (Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 10(2), 179–187. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24269/jpk.v10.n2.2025.pp179187>
- Nursyafa'ah, O. C. (2024). *PENERAPAN MODEL GAME BASED LEARNING BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XI FASE 2 SMA NEGERI 3 KOTA JAMBI*. Universitas Jambi.
- Ridhaswara, E., & Hendrayana, A. (2024). *Belajar dan Bermain, Panduan Game Based Learning*. Sidoarjo: Ay Publisher.
- Rosfiani, O., Nuraini, A., Fauziah, I. N., & Ubaidillah, M. A. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKN Materi Musyawarah Siswa Kelas II di SDS An-Nuriyah. *JPK (Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 10(1),

- 87–96.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24269/jpk.v10.n1.2025.pp87-96>
- Samudera, S. . (2020). *Penggunaan Aplikasi Kahoot! sebagai Digital Game Based Learning pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242–248.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta Publisher.
- Sumartono. (2022). *Pemanfaatan Digital Game Based Learning Dengan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Eksperimen Pada Materi Dinamika Kependudukan Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis)*. Universitas Siliwangi.
- Sutrisno, Supriya, Komalasari, K., & Rahmat. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan Global Sebagai Resolusi Konflik So. *JPK : Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(2), 43–54.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24269/jpk.v6.n2.2021.pp43-54>
- Wijayanto, N. (2025). *Meaningful Learning (Pembelajaran Bermakna)*. Yogyakarta: Remedia Publisher.
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Game Based Learning dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 34–41.