

PENINGKATAN FOKUS BELAJAR SISWA: INOVASI PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN PPKN

Abdul Jamil Angga Saputra¹, Benedictus Melandri Aristo Putra², Diva Asti Putri Listiyuni³,
Farizza Luvita Maharani⁴, Inka Novita Prihatin⁵, Deni Zain Tarsidi⁶

¹⁻⁶Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Surakarta,
Indonesia

¹angputra205@student.uns.ac.id, ²benedictus.map25@student.uns.ac.id,

³divaliatiyuni@student.uns.ac.id, ⁴farizzaluvita@student.uns.ac.id,

⁵cavynz@student.uns.ac.id, ⁶denizein@staff.uns.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) serta pengaruhnya terhadap fokus belajar siswa kelas V. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi kelas, wawancara dengan guru, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa perpaduan media konkret, materi visual, dan aktivitas interaktif seperti *Kahoot*, kuis cepat, permainan kategori, dan *ice breaking* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, mendorong partisipasi, serta membantu mempertahankan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Strategi adaptif guru, seperti penggunaan *timer*, pemberian isyarat visual, dan penyesuaian alur kegiatan, turut mendukung kelancaran pembelajaran ketika konsentrasi siswa mulai menurun. Temuan penelitian menegaskan bahwa permainan edukatif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi permasalahan fokus belajar dalam pembelajaran PPKn. Selain itu, penelitian ini membuka peluang untuk pengembangan kegiatan berbasis permainan secara lebih sistematis, serta studi lanjutan yang membandingkan efektivitas permainan digital dan non-digital atau meninjau dampak jangka panjangnya terhadap motivasi dan pemahaman konsep siswa.

Kata kunci: Permainan edukatif; Fokus siswa; Pembelajaran PPKn

ABSTRACT

This study examines the implementation of educational games in Civic Education (PPKn) learning and their influence on students' focus in a fifth-grade classroom. Using a qualitative descriptive approach, data were collected through classroom observation, semi-structured interviews with the teacher, and documentation of learning activities. The observations reveal that a combination of concrete media, visual materials, and interactive activities such as Kahoot, quick-response quizzes, category games, and ice breaking creates a more engaging learning atmosphere that helps sustain students' attention. The teacher's adaptive strategies, including the use of a timer,

Article History

Received: November 2025

Reviewed: Desember 2025

Published: Desember 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

visual cues, and flexible activity adjustments, also contributed to maintaining the learning flow when students' concentration began to decline. The findings indicate that educational games serve as a relevant alternative for addressing focus-related challenges in PPKn learning. This study highlights the potential of integrating game-based activities systematically across subjects and encourages future research on comparing digital and non-digital game formats or examining long-term effects on students' motivation and conceptual understanding.

Keywords: Educational games; Student focus; PPKn learning

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar menuntut adanya proses belajar yang tidak hanya berfokus pada pemahaman konsep, tetapi juga pada pembentukan karakter, keterlibatan aktif, dan kemampuan berpikir kritis siswa (Anugrah & Rahmat, 2024). Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran PPKn kerap terkendala oleh rendahnya fokus belajar siswa, khususnya pada kelas tinggi yang memiliki kecenderungan untuk mudah kehilangan konsentrasi. Kondisi ini menuntut guru untuk menemukan strategi pembelajaran yang mampu menjaga konsentrasi, menciptakan suasana belajar yang hidup, dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dan aktivitas pembelajaran yang beragam dapat meningkatkan fokus serta keterlibatan siswa. Munazirah (2022) menegaskan bahwa media pembelajaran yang kontekstual dan multisensori mampu meningkatkan perhatian siswa. Penelitian internasional juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggabungkan interaksi dan eksplorasi mendorong motivasi serta keterlibatan aktif siswa di kelas. Hal ini dibuktikan dengan temuan bahwa “...as evidenced by the finding that collaborative classroom interaction significantly enhances student engagement and scholastic motivation” (Yu et al., 2025). Selain itu, penelitian Srimuliyani (2023) menunjukkan bahwa unsur gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan atensi, motivasi, dan respons siswa karena adanya nuansa kompetisi dan permainan yang menyenangkan.

Meskipun sejumlah penelitian telah membahas dampak gamifikasi terhadap motivasi belajar, kajian yang secara spesifik meneliti bagaimana permainan edukatif diterapkan pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar serta bagaimana permainan tersebut memengaruhi fokus belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung masih terbatas. Sebagian penelitian lebih menekankan aspek hasil belajar atau motivasi, bukan pada dinamika fokus siswa saat pembelajaran berlangsung. Di sisi lain, studi mengenai strategi guru dalam mengelola perhatian siswa selama penggunaan permainan edukatif dalam konteks Kurikulum Merdeka juga belum banyak diulas secara mendalam.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menawarkan pendekatan inovatif melalui penerapan berbagai permainan edukatif seperti *Kahoot*, kuis cepat, permainan kategori, dan *ice breaking* yang dipadukan dalam pembelajaran PPKn. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, tetapi juga menguji sejauh mana permainan mampu meningkatkan fokus, respons, dan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran. Inovasi penelitian ini terletak pada analisis terhadap strategi guru, serta efektivitas permainan edukatif dalam menjaga alur pembelajaran tetap terarah dan kondusif.

Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai bagaimana permainan edukatif dapat berperan sebagai solusi dalam meningkatkan fokus belajar siswa pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar, serta memberikan kontribusi pada

pengembangan strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan menyenangkan sesuai semangat Kurikulum Merdeka.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Desain ini dipilih untuk memahami secara mendalam proses pelaksanaan pembelajaran PPKn berbasis permainan edukatif serta pengaruhnya terhadap fokus belajar siswa. Sebagaimana dijelaskan oleh Juita et al. (2025), penelitian kualitatif bertujuan menggambarkan aktivitas, perilaku, dan interaksi dalam konteks alami sehingga peneliti dapat menangkap fenomena yang muncul secara utuh.

Data penelitian diperoleh melalui dua sumber utama, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer dihimpun melalui observasi langsung pada pembelajaran PPKn kelas V, terutama saat permainan edukatif seperti *Kahoot*, kuis cepat, permainan kategori, dan *ice breaking* diterapkan. Observasi ini digunakan untuk mencatat respons siswa, dinamika kelas, dan efektivitas media pembelajaran seperti benda konkret, video YouTube, peta, dan globe. Data primer juga diperoleh melalui wawancara semi-terstruktur dengan guru kelas untuk menggali pertimbangan penggunaan permainan, kendala pelaksanaan, serta strategi pengelolaan fokus siswa. Data sekunder diperoleh melalui kajian literatur yang relevan mengenai gamifikasi, penggunaan media edukatif, perhatian siswa, dan aktivitas belajar, seperti yang dibahas oleh Carney (2022), Ertl et al. (2022), dan Yanuarto & Hanum (2024). Literatur ini memberikan dasar teoretis untuk menafsirkan temuan empiris.

Prosedur penelitian dilakukan melalui empat tahap, yaitu: (1) tahap persiapan, yang meliputi penyusunan instrumen observasi dan pedoman wawancara; (2) tahap pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi; (3) tahap analisis data menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (2018), yang mencakup kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan; serta (4) tahap pelaporan hasil penelitian. Urutan ini disusun agar proses penelitian berjalan sistematis dan dapat ditelusuri secara ilmiah.

Keabsahan data diuji melalui teknik triangulasi, yaitu membandingkan konsistensi informasi dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik ini digunakan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh valid dan mencerminkan kondisi pembelajaran secara faktual, sejalan dengan rekomendasi Susanto & Jailani (2023) tentang verifikasi kredibilitas dalam penelitian kualitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Pembelajaran PPKn Berdasarkan Observasi Lapangan

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran PPKn di kelas V telah menerapkan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka dengan menekankan pada pencapaian profil pelajar Pancasila yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan lingkungan sekolah. Guru menunjukkan kemandirian dalam menyusun modul ajar secara fleksibel, serta memanfaatkan berbagai media pembelajaran seperti benda konkret, lingkungan sekitar, video YouTube, peta, dan globe. Penggunaan media yang beragam ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi siswa selama proses belajar.

Temuan tersebut sejalan dengan pandangan Carney (2022) yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kontekstual dan multisensori dapat memperkuat keterlibatan kognitif siswa karena memenuhi kebutuhan berbagai gaya belajar. Hal ini juga diperkuat oleh Ertl et al. (2022), yang menjelaskan bahwa penerapan metode pembelajaran yang menggabungkan interaksi, eksplorasi, dan kolaborasi dapat meningkatkan motivasi dan fokus belajar siswa. Di lapangan, guru menggunakan pendekatan multimodel seperti ceramah interaktif, diskusi, tutor sebaya, serta unjuk kerja yang membantu memenuhi kebutuhan belajar yang beragam.

Tabel 1. Hasil Observasi Pembelajaran PPKn

Aspek	Temuan Lapangan	Analisis Akademik
Perencanaan	Modul ajar fleksibel, disusun guru	Sesuai prinsip Kurikulum Merdeka (Sugiyono, 2023)
Media	Benda konkret, video, peta/globe	Media multisensori meningkatkan fokus (Carney., 2022)
Metode	Diskusi, tutor sebaya, ceramah	Pembelajaran kolaboratif meningkatkan perhatian (Ertl et al., 2022)
Evaluasi	Lisan, tertulis, unjuk kerja	Praktik penilaian formatif (Hikmah et al., 2025)
Kendala	Fokus rendah, guru pengganti	Konsentrasi siswa dipengaruhi dinamika kelas (Wood et al., 2020)

B. Efektivitas Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Fokus Belajar

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan permainan edukatif seperti *Kahoot*, kuis cepat, permainan kategori (sorting), dan *ice breaking* tematik secara nyata mampu meningkatkan fokus dan keaktifan siswa. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan diskusi reguler. Siswa terlihat lebih antusias, mampu mempertahankan perhatian lebih lama, dan merespons pertanyaan guru dengan lebih cepat.

Fenomena ini mendukung temuan Rahmadani, Saman, dan Bahing (2024), yang menyatakan bahwa penggunaan permainan digital dan kuis interaktif mampu meningkatkan kesiapan mental, partisipasi, dan fokus siswa. Selanjutnya, Yanuarto dan Hanum (2024) juga menemukan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran sekolah dasar dapat meningkatkan atensi dan motivasi belajar karena mengandung unsur kompetisi yang menyenangkan bagi anak-anak.

C. Tantangan dan Solusi dalam Implementasi Pembelajaran Berbasis Permainan

Meskipun penerapan permainan edukatif membawa dampak positif terhadap fokus dan motivasi belajar siswa, terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru di lapangan. Beberapa tantangan utama meliputi variasi karakter siswa, kondisi kelas yang tidak selalu stabil, serta adanya pergantian guru yang dapat memengaruhi kesinambungan proses belajar. Guru perlu melakukan penyesuaian metode agar kegiatan permainan tidak berubah menjadi aktivitas yang kehilangan arah atau sekadar hiburan semata.

Setiawan dan Soeharto (2019) menekankan pentingnya pengelolaan kelas yang efektif dalam penerapan media berbasis permainan. Oleh karena itu, guru menerapkan beberapa strategi, antara lain memberikan *timer* untuk setiap aktivitas, memberikan teguran langsung saat siswa mulai kehilangan fokus, menggunakan *ice breaking* singkat, serta menyisipkan stimulus visual atau pertanyaan pemantik di tengah kegiatan belajar. Langkah-langkah ini sejalan dengan rekomendasi Hikmah et al. (2025), yang menegaskan bahwa pengelolaan kelas yang sistematis sangat diperlukan untuk menjaga kualitas pembelajaran interaktif.

D. Analisis Keseluruhan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran PPKn berperan penting dalam meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa. Permainan tidak hanya menjadikan suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep karena siswa belajar melalui pengalaman langsung. Selain itu, kegiatan ini mendukung diferensiasi pembelajaran yang menyesuaikan dengan gaya belajar siswa dan memudahkan guru dalam memberikan umpan balik secara interaktif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat gagasan Yanuarto dan Hanum (2024) bahwa pembelajaran berbasis permainan merupakan strategi efektif untuk mengembangkan motivasi, fokus, dan keterampilan sosial siswa pada jenjang sekolah dasar. Dengan demikian, inovasi permainan edukatif dapat menjadi alternatif strategis bagi guru PPKn dalam mewujudkan pembelajaran aktif dan menyenangkan yang selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran PPKn mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sekaligus membantu menjaga fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Permainan seperti *Kahoot*, kuis cepat, permainan kategori, dan *ice breaking* terbukti efektif meningkatkan keterlibatan serta mengembalikan perhatian siswa ketika konsentrasi mulai menurun. Penggunaan media pembelajaran yang variatif, baik konkret maupun digital, turut memperkuat efektivitas kegiatan belajar, sementara strategi adaptif guru seperti penggunaan *timer*, stimulus visual, atau pengaturan aktivitas mendukung kelancaran alur pembelajaran di kelas.

Temuan ini menegaskan bahwa variasi aktivitas berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang relevan untuk mengatasi permasalahan fokus belajar dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Prospek pengembangan penelitian dapat diarahkan pada penerapan permainan edukatif di mata pelajaran lain, perbandingan efektivitas antara permainan digital dan non-digital, atau kajian jangka panjang mengenai dampaknya terhadap motivasi dan pemahaman konsep siswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkaya strategi pembelajaran PPKn yang lebih adaptif, variatif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa.

REFERENSI

- Anugrah, A., & Rahmat, R. (2024). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 22-34.
- Carney, E. A. (2022). Classroom engagement and student attention in active learning environments. *Journal of Educational Psychology*, 114(3), 412-428.
- Ertl, B., Hartinger, A., Kücherer, P., & Furtak, B. (2022). Student-Teacher Conferencing in Formative Assessment: Effects on Student Motivation. *International Journal of Elementary Education*, 11(3), 44-53.
- Hikmah, N., Masruri, N. W., Wulansari, N., & Falah, F. (2025). Empowering Teachers through Effective Formative Assessment Practices. *Journal of Islamic Elementary Education*, 7(1), 1-13.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative Data Analysis (4th ed.)*. SAGE Publications.
- Munazirah, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar PPKn di MI: Penelitian Kuantitatif pada Kelas V. *Cendekiawan: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 1(4), 170-175.

- Juita, F., Effendi, M., & Maryam, S. (2025). *Buku ajar mata kuliah metode penelitian kualitatif: Penelitian kualitatif untuk menilik berbagai fenomena sosial*. Penerbit NEM.
- Rahmadani, N., Saman, A., & Bahing, A. (2024). Evaluasi Kepuasan Siswa terhadap Media Pembelajaran Kahoot. *EBONY: Journal of English Language Teaching*, 4(1), 87-99.
- Setiawan, D., & Soeharto, S. (2019). Pengaruh Media Game Kahoot terhadap Motivasi dan Hasil Belajar. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 89-100.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29-35.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, D., & Jailani, M. S. (2023). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ilmiah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 53-61.
- Usmi, F., & Puspitaningrum, D. (2022). Metode Penelitian Deskriptif: Teori dan Implementasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(2), 112-121.
- Wood, R., dkk. (2020). Student Attention Span in Primary School Classrooms. *Journal of Kids Education*, 5(2), 33-40.
- Yanuarto, R., & Hanum, N. (2024). Gamification in Elementary School Learning: Effects on Motivation and Literacy. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 12(1), 55-66.
- Yu, H., Chen, Y., & bin Ismail, I. M. (2025). From scaffolding to success: How instructor pedagogical support and collaborative classroom interaction drive scholastic motivation in programming education. *Acta Psychologica*, 259, 105289.