



Optimalisasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan Mengintegrasikan *Problem Based Learning* (PBL) dan *Kahoot* dalam Model Pembelajaran Kolaboratif

Rina Endang Sulistiowati¹, I Wayan Widana²

¹ MIN 1 Balikpapan, Indonesia

¹ Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Fakultas Pascasarjana, Universitas Terbuka,
Indonesia

Email: rina.endangs08@gmail.com, iwayanwidana@mahadewa.ac.id

Abstract. *This research discusses the optimization of implementing collaborative learning in the topic of norms and rules, integrating the Problem Based Learning (PBL) approach and Kahoot games with with assessments conducted both in groups and individually, along with observations by an observer. The study was conducted at MIN 1 Balikpapan with 28 students consisting of 12 male students and 16 female students. The assessment was designed to enhance students' conceptual understanding and social skills through innovative and interactive methods. Observation results show that students are able to communicate and work together effectively in groups, while the presentation and question and answer stages encourage critical thinking skills and self-confidence. The group-based Kahoot game created a fun and competitive atmosphere, increasing students' motivation and engagement in learning. Individual evaluations conducted at the end of the assessment measured the extent of students' understanding after the collaborative learning process. Overall, this assessment approach successfully fostered an active learning environment that supported the development of students' understanding of the material, social skills, and independent learning abilities. Final results showed that 29% of students achieved a perfect score of 100, 32% scored 90, 21% scored 80, and 14% achieved a passing grade with a score of 70. Only 4% of students did not meet the passing criteria, scoring 60. These findings demonstrate that the majority of students were able to achieve satisfactory learning outcomes.*

Keywords: *collaborative learning, PBL, Kahoot game, optimalization of learning*

Abstrak. Penelitian ini membahas tentang optimalisasi pelaksanaan pembelajaran kolaboratif pada materi pembelajaran norma dan aturan, yang mengintegrasikan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) dan permainan *Kahoot* dengan penilaian secara berkelompok dan penilaian individu serta dilakukan pengamatan oleh Observer. Penelitian dilaksanakan di MIN 1 Balikpapan dengan jumlah 28 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 16 siswi perempuan. Asesmen ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep serta keterampilan sosial siswa melalui metode yang inovatif dan interaktif. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mampu berkomunikasi dan bekerja sama secara efektif dalam kelompok, sementara tahap presentasi dan tanya jawab mendorong keterampilan berpikir kritis serta kepercayaan diri. Permainan *Kahoot* yang dilakukan berkelompok menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Evaluasi individu di akhir asesmen menunjukkan sejauh mana pemahaman siswa setelah melalui proses belajar kolaboratif. Pendekatan asesmen ini secara keseluruhan berhasil menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan mendukung perkembangan pemahaman siswa terhadap materi, keterampilan sosial, dan kemampuan belajar mandiri. Hasil akhir menunjukkan bahwa 29% siswa berhasil mencapai skor sempurna 100, 32% memperoleh skor 90, 21% mencapai skor 80, dan 14% lainnya mendapatkan nilai tuntas dengan skor 70. Hanya 4% siswa yang belum tuntas dengan nilai 60. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mencapai ketuntasan belajar dengan baik. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran kolaboratif yang mengintegrasikan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) dengan permainan *Kahoot* mampu mengoptimalkan pembelajaran pendidikan pancasila sehingga meningkatkan pemahaman materi sekaligus memotivasi siswa untuk belajar dengan aktif.

Kata Kunci : Pembelajaran kolaboratif, PBL, permainan kahoot, optimalisasi pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran kontekstual dan karakter di madrasah sangat penting membentuk siswa tidak hanya cerdas dalam akademis, melainkan juga memiliki nilai-nilai moral dan sosial yang baik. Pendidikan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari akan membantu siswa memahami makna di balik ilmu yang dipelajari serta membangun sikap tanggung jawab, kerja sama, dan toleransi. Hal yang disayangkan saat ini adalah kurangnya pendekatan kontekstual sering kali membuat siswa merasa kurang termotivasi dan sulit memahami esensi dari materi pelajaran. Penerapan pembelajaran yang kontekstual dan berbasis karakter memerlukan dukungan kurikulum yang fleksibel serta kolaborasi antara guru, siswa, dan lingkungan madrasah. Dengan pendekatan yang lebih holistik, madrasah bisa membantu siswa mengembangkan karakter yang kuat serta kemampuan untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi permasalahan di kehidupan nyata.

Model pembelajaran kolaboratif yang inovatif dan interaktif sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama. Dalam pembelajaran kolaboratif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif berpartisipasi dalam diskusi, pemecahan masalah, dan berbagi ide dengan teman sekelas. Pendekatan ini mendorong siswa untuk lebih mandiri dan bertanggung jawab atas proses belajarnya sendiri, sekaligus belajar menghargai pendapat orang lain. Pembelajaran interaktif kolaboratif yang berbasis teknologi atau kegiatan langsung juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan relevan bagi siswa, karena mereka bisa melihat penerapan konsep dalam kehidupan nyata. Dengan memanfaatkan model ini, guru dapat menciptakan suasana kelas yang dinamis dan produktif, dimana setiap siswa merasa terlibat secara langsung dalam proses belajar. Menurut I Wayan Dasna (2022), teori kognitif Piaget menyatakan perkembangan kognitif anak terjadi dalam beberapa tahap yang berlangsung sesuai dengan usia. Untuk siswa kelas 6, yang umumnya berusia 11-12 tahun, mereka berada di tahap *operasional formal*. Pada tahap ini, Piaget menjelaskan bahwa anak mulai mampu berpikir secara abstrak, logis, dan sistematis, serta dapat melakukan penalaran hipotetis. Hal ini memungkinkan mereka untuk memahami konsep-konsep yang lebih kompleks, seperti norma, aturan, dan nilai-nilai dalam masyarakat, serta implikasinya pada kehidupan sehari-hari.

Teori pembelajaran kolaboratif menyatakan bahwa proses belajar akan lebih efektif ketika siswa bekerja sama untuk mencapai pemahaman atau menyelesaikan tugas bersama. Bagi siswa kelas VI, yang berada dalam tahap perkembangan sosial dan kognitif yang lebih

maju, kolaborasi menjadi metode belajar yang sangat cocok karena mereka sudah memiliki kemampuan komunikasi yang lebih baik dan bisa berpartisipasi aktif dalam kelompok. Pembelajaran kolaboratif membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti berbagi ide, mendengarkan pendapat teman, serta menemukan solusi bersama. Ini juga memperkuat pemahaman karena siswa dapat belajar dari perspektif teman-teman mereka, memperluas sudut pandang, dan memotivasi satu sama lain. Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Meli Apriliana (2024) bahwa pembelajaran kolaboratif di Sekolah dasar memberikan wawasan berharga bagi pendidik untuk merancang pembelajaran yang lebih efektif dan berpusat pada siswa karena dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Tujuan penerapan pembelajaran kolaboratif yang inovatif dan interaktif dengan integrasi pendekatan *problem-based learning* (PBL) dan permainan kahoot dalam penelitian ini untuk mengoptimalkan pembelajaran sehingga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analisis, dan pemecahan masalah yang mendalam pada mata pelajaran PKn. Dalam kegiatan, siswa diajak bekerja sama dalam kelompok untuk mengidentifikasi dan mengeksplorasi solusi terhadap permasalahan nyata, yang relevan dengan konteks kehidupan mereka. Pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual siswa, tetapi juga membangun keterampilan sosial seperti komunikasi efektif, kepemimpinan, dan tanggung jawab. Dengan pendekatan inovatif dan interaktif, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa melalui proses penemuan dan pembelajaran mandiri, membuat mereka lebih terlibat dalam pembelajaran dan merasa bahwa pembelajaran adalah proses yang menyenangkan dan bermakna. Tujuan utamanya adalah menciptakan pengalaman belajar yang kaya dan mendalam yang dapat membantu siswa menjadi individu yang berpikir kritis, kolaboratif, dan siap menghadapi tantangan di dunia nyata.

Berdasarkan hasil asesmen non-kognitif yang telah dilakukan terhadap siswa kelas VI MIN 1 Balikpapan, teridentifikasi bahwa mereka lebih menikmati proses belajar yang melibatkan kerja sama, penggunaan video pembelajaran, serta permainan edukatif. Preferensi ini mencerminkan kebutuhan mereka untuk belajar dalam suasana yang lebih dinamis dan interaktif, di mana mereka dapat saling mendukung, berinteraksi, serta mengembangkan pemahaman bersama secara lebih menyenangkan. Mengacu pada temuan ini, guru merancang strategi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan fokus pada norma dan aturan, yang mengintegrasikan unsur kerja sama (kolaboratif) dalam memecahkan masalah (*problem based learning*) antar siswa serta aktivitas permainan edukatif (*kahoot*) untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi ini. Mercy Hermawati (2023), salah satu

inovasi yang sangat membantu dengan pemanfaatan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi dibidang pendidikan yakni media Kahoot.

Penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengobservasi, mengevaluasi dan mengoptimalkan metode kerja sama dan permainan edukatif dalam pembelajaran norma dan aturan. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih memahami pentingnya norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari serta mampu menginternalisasi nilai-nilai tersebut dengan cara yang lebih alami. Dengan pembelajaran berbasis kerja sama, siswa akan diajak untuk berdiskusi dan membentuk kesepakatan tentang aturan yang disimulasikan dalam permainan, sehingga mereka dapat merasakan bagaimana aturan berperan dalam menjaga keteraturan dan keadilan dalam kehidupan bersama. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang preferensi belajar siswa sekaligus meningkatkan efektivitas pengajaran PKn melalui metode yang sesuai dengan kebutuhan belajar mereka.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) dengan pembelajaran kolaboratif yang mengintegrasikan pendekatan *problem based learning* (PBL) dan permainan kahoot. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dengan melakukan pengamatan awal (observasi), melakukan wawancara dan pengisian assessment non kognitif terhadap siswa, serta analisa laporan kerja kelompok dan presentasi, dokumen rencana pembelajaran dan pelaksanaan umpan balik. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VI MIN Balikpapan yang terdiri dari 30 siswa yaitu 12 laki – laki dan 18 perempuan. MIN 1 Balikpapan beralamat di Jalan Mulawarman RT.6, Tanjung Kelor, Kecamatan Balikpapan Timur, Kota Balikpapan, Propinsi Kalimantan Timur yang dilaksanakan mulai tanggal 14 – 25 Oktober dnegan rincian pelaksanaan sebagai berikut.

Tabel 1 Pelaksanaan Penelitian

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1	Rabu, 16 Oktober 2024	Pelaksanaan Assesment Non Kognitif
2	Jumat, 18 Oktober 2024	Review dan finalisasi Assemen dan media
3	Senin, 21 Oktober 2024	Pelaksanaan pertemuan 1
4	Rabu, 23 Oktober 2024	Pelaksanaan pertemuan 2

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan asesmen dalam pembelajaran ini dilakukan melalui beberapa tahap untuk mendapatkan gambaran komprehensif mengenai pemahaman dan partisipasi siswa terhadap

materi norma dan aturan. Tahap pertama adalah penilaian observasi yang berfungsi untuk mengamati proses diskusi kelompok. Setiap kelompok berdiskusi mengenai topik norma atau hak-kewajiban yang telah diberikan observer dapat mencatat keterlibatan siswa, kemampuan berkomunikasi, serta keaktifan mereka dalam berkolaborasi dan berargumen. Observasi ini memberikan informasi penting mengenai keterampilan sosial dan interaksi siswa dalam memahami materi melalui diskusi kelompok.

Setelah diskusi, setiap kelompok mempresentasikan hasilnya di depan kelas, diikuti oleh sesi tanya jawab yang mendorong siswa lain untuk terlibat aktif dalam memberikan masukan atau bertanya. Tahap ini dilanjutkan dengan permainan *Kahoot* tentang norma dan aturan, di mana siswa bekerja dalam tim yang terdiri dari dua orang untuk menjawab soal-soal secara kolaboratif. Permainan ini menciptakan suasana yang menyenangkan dan kompetitif, membuat siswa semakin bersemangat dan termotivasi dalam pembelajaran. Sebagai penutup, siswa mengerjakan soal secara individu untuk mengukur pemahaman mereka secara mandiri. Seluruh proses asesmen ini, yang mencakup observasi, presentasi, *Kahoot*, dan tugas individu, berhasil menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan bagi siswa, serta memungkinkan mereka untuk memperkuat pemahaman mengenai norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam upaya menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan kolaboratif, guru menerapkan metode diskusi kelompok dan presentasi kelompok sebagai bagian dari strategi pengajaran. Dengan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri dari keberagaman kemampuan siswa dan setiap kelompok diberikan masalah diskusi yang berbeda-beda. Guru juga memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam diskusi, bertukar ide, dan mendalami materi pelajaran secara lebih mendalam dalam kelompoknya. Melalui diskusi, siswa belajar untuk mendengarkan pendapat teman, menghargai sudut pandang yang berbeda, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Setelah diskusi, guru mendorong setiap kelompok untuk menyajikan hasil diskusi mereka dalam bentuk presentasi. Ini tidak hanya meningkatkan kemampuan komunikasi dan percaya diri siswa, tetapi juga membantu mereka untuk mengorganisasi informasi dan menyampaikannya dengan jelas kepada teman-teman sekelas. Dengan cara ini, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, mendorong kolaborasi, dan membangun keterampilan sosial yang penting bagi perkembangan siswa.

Pada pertemuan selanjutnya, guru menggunakan aplikasi kahoot untuk permainan. Jadi masing – masing kelompok akan berkompetisi untuk mengetahui kedalaman pemahaman materi norma dan aturan. Pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran menawarkan

pendekatan yang menarik untuk mendorong kerja sama dan kompetisi antar kelompok. Dengan menggunakan Kahoot, guru dapat membuat kuis interaktif yang menantang siswa untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang dapat berkolaborasi dalam merumuskan jawaban, sehingga mendorong komunikasi dan diskusi di antara anggota kelompok. Selain itu, elemen kompetisi yang terdapat dalam Kahoot, seperti perolehan poin dan leaderboard, dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan memberikan yang terbaik. Melalui pengalaman ini, siswa tidak hanya belajar materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga mengembangkan keterampilan bekerja sama dalam tim serta rasa sportifitas, karena mereka diajarkan untuk menghargai pencapaian teman-teman mereka. Dengan cara ini, Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun ikatan sosial dan meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan.

kerja sama mencerminkan nilai kebersamaan, saling menghormati, dan solidaritas, yang merupakan bagian integral dari identitas kearifan lokal di banyak komunitas di Indonesia, salah satunya di Kota Balikpapan. Suku di kota Balikpapan sangat beragam dari sabang hingga marauke ada sehingga harus dikenalkan dan ditanamkan nilai gotong royong. Menanamkan nilai gotong royong pada siswa kelas VI sangat penting karena membantu mereka memahami makna kerja sama dan tanggung jawab sosial sejak dini. Pada usia ini, siswa mulai terlibat dalam berbagai kegiatan kelompok, sehingga gotong royong bisa memperkuat sikap kebersamaan, toleransi, dan solidaritas. Dengan gotong royong, siswa belajar menghargai peran masing-masing anggota kelompok, menyelesaikan tugas bersama, dan merasakan manfaat dari kerja tim. Ini juga membantu mereka dalam membangun karakter yang peduli terhadap lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Asesmen yang dilaksanakan melalui observasi diskusi, presentasi, permainan *Kahoot*, dan penilaian individu terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa mengenai norma dan aturan. Melalui observasi, kemampuan komunikasi dan kolaborasi siswa dapat dinilai secara langsung, sementara presentasi dan sesi tanya jawab memberi ruang bagi mereka untuk memperdalam pemahaman serta melatih kepercayaan diri. Permainan *Kahoot* yang dilakukan secara berkelompok menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus kompetitif, sehingga mendorong motivasi belajar siswa. Dengan mengakhiri asesmen ini dengan tugas individu, setiap siswa diberi kesempatan untuk menunjukkan pemahaman secara mandiri. Pendekatan asesmen beragam ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang aktif, mendukung keterampilan sosial, serta memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi secara mendalam.

Keberhasilan dalam mengajar terlihat dari pencapaian siswa setelah mengintegrasikan model pembelajaran kolaboratif berbasis Problem-Based Learning (PBL) dengan permainan interaktif *Kahoot*. Berdasarkan hasil asesmen nonkognitif, pembelajaran ini diharapkan mampu membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama melalui diskusi kelompok. Hasil akhir menunjukkan bahwa 29% siswa berhasil mencapai skor sempurna 100, 32% memperoleh skor 90, 21% mencapai skor 80, dan 14% lainnya mendapatkan nilai tuntas dengan skor 70. Hanya 4% siswa yang belum tuntas dengan nilai 60.. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mencapai ketuntasan belajar dengan baik, membuktikan bahwa metode kolaboratif dan *Kahoot* mampu meningkatkan pemahaman materi sekaligus memotivasi siswa untuk belajar dengan aktif.

4. KESIMPULAN

Asesmen yang dilaksanakan melalui observasi diskusi, presentasi, permainan *Kahoot*, dan penilaian individu terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa mengenai norma dan aturan. Melalui observasi, kemampuan komunikasi dan kolaborasi siswa dapat dinilai secara langsung, sementara presentasi dan sesi tanya jawab memberi ruang bagi mereka untuk memperdalam pemahaman serta melatih kepercayaan diri. Permainan *Kahoot* yang dilakukan secara berkelompok menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus kompetitif, sehingga mendorong motivasi belajar siswa. Dengan mengakhiri asesmen ini dengan tugas individu, setiap siswa diberi kesempatan untuk menunjukkan pemahaman secara mandiri. Pendekatan asesmen beragam ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang aktif, mendukung keterampilan sosial, serta memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi secara mendalam.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, Meli, Sheila Aulia Putri, and Untszaa Unzzila, 'Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Kolaboratif Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (2024), 9 <<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.493>>
- Cahyo Saputro, Ferry, Hamsi Mansur, and Agus Hadi Utama, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa', 4 (2024), 1300
- Dasna, I Wayan, DN Laba Laksana, and I GDe Wawan Sudatha, *Desain Dan Model Pembelajaran*, 2022
- Ginting, Eshaulin Br, Yosua Gabe, Maruli Sijabat, Devi Putri Thesia, and Febriana Asina Panjaitan, 'Desain Pembelajaran Berbasis Kolaboratif Dalam Pemecahan Masalah Pada

Mata Pelajaran PPKn Di Sekolah Menengah Pertama', *Pancasila and Civics Education Journal*, 2 (2023), 1–7 <<https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>>

Hermawati, Mercy, and Ade Kurnia Solihin, 'Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa', *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6 (2023), 158 <<https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i2.10477>>

Jurnal, Pembelajar, Ilmu Pendidikan, Kessy Masita, Fahdian Rahmandani, and Teguh Santosa, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) Melalui Model Problem Based Learning (PBL)', 8 (2024), 37–45

Latif, A, W Rohmiyanti, I Syafira, S Wahiddatul, and A.D. Haryanto, 'Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar', *SEMAI: Seminar ...*, 2021, 809–25

Muzayanati, Apriliyanti, Maemonah Maemonah, and Putri Puspitasari, 'Efektivitas Aplikasi Game Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Matematika Di Sekolah Dasar', *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (2022), 161 <<https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8677>>

Suciati, dkk. 2022. Difusi Inovasi Pendidikan. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.

Suciati, dkk. 2022. Integrasi Teori dan Praktek Pembelajaran. Tangeang Selatan : Universitas Terbuka.

Triandi, Dimas, Pupun Nuryani, and Nana Djumhana, 'Penerapan Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Di Kelas IV Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5 (2020), 21–30