

PENINGKATAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKN DENGAN TEKNIK PEMBELAJARAN SQUID GAME BERBASIS DIFFERENSIASI DI MI RAUDLATUT THOLIBIN SAMBUNG

Ami Silmia¹, Husni Mubarak²

^{1,2}Institut Agama Islam Negeri Kudus

silmiaami@ms.iainkudus.ac.id¹, husnimubarak@iainkudus.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di jenjang MI/SD. Pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar yang beragam. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan peserta didik melalui penerapan teknik pembelajaran *Squid Game* berbasis diferensiasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus yang masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV di MI Raudlatut Tholibin dengan jumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik pembelajaran *Squid Game*, yang dimodifikasi sesuai prinsip pembelajaran diferensiasi (berdasarkan kesiapan belajar, minat, dan profil belajar siswa), dapat meningkatkan keaktifan peserta didik secara signifikan. Keaktifan siswa meningkat baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pada akhir siklus kedua, keaktifan peserta didik mencapai 89%, naik dari 56% pada kondisi awal. Penelitian ini menyimpulkan bahwa teknik pembelajaran *Squid Game* berbasis diferensiasi merupakan strategi yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan partisipatif dalam mata pelajaran PPKn di MI Raudlatut Tholibin.

Kata Kunci: Keaktifan, PPKn, Squid Game, Pembelajaran Diferensiasi.

ABSTRACT

This study was motivated by the low activeness of students in learning Pancasila and Citizenship Education (PPKn) at MI raudlatut Tholibin. Learning tends to be one-way and has not been able to accommodate diverse learning needs. The purpose of this study is to increase the activeness of students through the application of differentiation-based Squid Game learning techniques. This study used a classroom action approach (PTK) with two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were fourth grade students at MI Raudlatut Tholibin with a total of 25 students. Data collection techniques used observation, interviews, and documentation. The results showed that the use of the Squid Game learning technique, which was modified

according to the principles of differentiated learning (based on learning readiness, interest, and student learning profiles), could significantly increase student activeness. Students' activeness increased both in cognitive, affective, and psychomotor aspects. At the end of the second cycle, students' activeness reached 89%, up from 56% in the initial condition. This study concludes that the differentiation-based Squid Game learning technique is an effective strategy for creating fun and participatory learning in Civics subjects at MI Raudlatut Tholibin.

Keywords: *Activeness, PPKn, Squid Game, Differentiated Learning.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan bagian integral dari pendidikan dasar yang bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik yang demokratis, cinta tanah air, bertanggung jawab, dan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila. PPKn tidak hanya mengajarkan konsep kewarganegaraan secara teoritis, tetapi juga menanamkan nilai dan sikap yang harus diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran PPKn menuntut keterlibatan aktif peserta didik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik (Winarno, 2013; Sumantri & Suryani, 2015).

Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn di jenjang MI/SD masih didominasi oleh pendekatan konvensional seperti ceramah dan penugasan tertulis, yang kurang mampu membangkitkan minat dan keaktifan siswa. Peserta didik cenderung pasif, kurang berpartisipasi, dan tidak terlibat secara optimal dalam proses belajar (Ramadhani et al., 2020). Hal ini mengakibatkan tujuan pembelajaran PPKn sulit tercapai secara maksimal, karena nilai-nilai yang diajarkan tidak meresap melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu indikator penting keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang aktif tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berpikir kritis, bertanya, berdiskusi, berpendapat, dan menunjukkan antusiasme dalam belajar (Uno, 2011). Menurut Huda (2020), keaktifan belajar dapat ditingkatkan melalui strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung, seperti pembelajaran berbasis masalah, proyek, permainan edukatif, dan pendekatan kontekstual.

Salah satu pendekatan inovatif yang dapat menjawab tantangan ini adalah pembelajaran berbasis diferensiasi (*differentiated instruction*). Konsep ini dikembangkan oleh Carol Ann Tomlinson dan menekankan pentingnya memfasilitasi kebutuhan belajar

individu siswa berdasarkan tiga aspek utama: kesiapan belajar (readiness), minat (interest), dan profil belajar (learning profile) (Tomlinson, 2017). Dalam konteks pembelajaran PPKn, diferensiasi dapat dilakukan dengan memodifikasi konten, proses, dan produk pembelajaran sesuai karakteristik siswa, sehingga semua peserta didik dapat belajar secara optimal.

Untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik, pendekatan diferensiasi dapat dipadukan dengan unsur permainan atau gamifikasi (gamification). Gamifikasi adalah penggunaan elemen permainan dalam konteks non-game untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi (Deterding et al., 2011). Penelitian oleh Rahmawati & Maulidiyah (2022) menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan antusiasme siswa dan membuat suasana belajar lebih hidup.

Salah satu bentuk teknik pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat digunakan adalah adaptasi dari permainan dalam serial populer Squid Game. Permainan tersebut dapat dimodifikasi menjadi media edukatif yang mengandung nilai-nilai PPKn seperti kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi. Teknik ini dapat disesuaikan dengan prinsip diferensiasi, di mana siswa dibagi dalam kelompok atau tantangan berbeda berdasarkan minat, gaya belajar, atau kesiapan akademiknya. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih personal, menyenangkan, dan memotivasi.

Penelitian-penelitian sebelumnya juga mendukung pentingnya inovasi pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa. Misalnya, studi oleh Siregar dan Prasetyo (2021) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran aktif mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar PPKn secara signifikan. Sementara itu, penelitian oleh Kartika (2020) membuktikan bahwa pembelajaran yang menggunakan permainan edukatif meningkatkan interaksi sosial, kerjasama, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKn.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa perlu melakukan tindakan kelas dengan menerapkan teknik pembelajaran Squid Game berbasis diferensiasi dalam mata pelajaran PPKn. Diharapkan, inovasi ini dapat mengatasi rendahnya keaktifan belajar siswa dan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, dan partisipatif.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** atau *Classroom Action Research*, (Susilo et al., 2022) yang dilaksanakan secara kolaboratif dan reflektif oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya sendiri. Pemilihan metode ini dilatarbelakangi oleh tujuan utama penelitian, yaitu memperbaiki keaktifan peserta didik dalam pembelajaran PPKn melalui penerapan teknik pembelajaran *Squid Game* berbasis diferensiasi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri atas empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus berlangsung selama dua kali pertemuan. Hasil dari refleksi pada siklus pertama digunakan sebagai dasar penyempurnaan tindakan pada siklus kedua

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di MI Raudlatut Tholibin Sambung, yang berjumlah 26 orang, terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Karakteristik peserta didik yang menjadi sasaran penelitian sangat beragam, baik dari segi kesiapan akademik maupun minat terhadap pelajaran PPKn. Sebelum tindakan dilakukan, sebagian besar siswa cenderung pasif, kurang antusias dalam berdiskusi, dan hanya sedikit yang aktif bertanya atau mengemukakan pendapat.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Observasi digunakan untuk mengukur tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi yang telah dikembangkan berdasarkan indikator keaktifan belajar seperti antusiasme, partisipasi dalam diskusi, inisiatif bertanya, dan kerja sama dalam kelompok. Lembar observasi ini menggunakan skala 1–4 dan telah divalidasi oleh dua ahli pendidikan. Selain itu, wawancara dilakukan terhadap beberapa siswa dan guru kelas untuk menggali pendapat dan pengalaman mereka terhadap penerapan teknik pembelajaran ini. Instrumen wawancara berupa pedoman semi-terstruktur dengan pertanyaan terbuka.

Angket digunakan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap pembelajaran yang diterapkan. Angket ini disusun menggunakan skala Likert empat tingkat (Sangat Setuju – Tidak Setuju), dengan indikator meliputi kesenangan, keterlibatan, pemahaman materi, dan kemudahan mengikuti pembelajaran. Angket ini telah diuji validitas isi oleh ahli dan diuji reliabilitas dengan teknik Cronbach Alpha, menghasilkan nilai alpha di atas 0,7 yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut reliabel. Dokumentasi berupa foto dan video

kegiatan pembelajaran juga dikumpulkan untuk memperkuat data observasi dan mendukung refleksi guru dalam menyusun tindakan selanjutnya.

Data kuantitatif dari observasi dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif, yaitu menghitung persentase keaktifan siswa berdasarkan jumlah skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimal. Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan apabila minimal 85% peserta didik menunjukkan keaktifan tinggi. Sementara itu, data kualitatif dari hasil wawancara dan dokumentasi dianalisis dengan metode analisis tematik, yaitu melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis ini bertujuan untuk menangkap dinamika pembelajaran secara lebih kontekstual dan mendalam.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti juga menggunakan beberapa alat dan bahan pendukung, seperti kartu tantangan berukuran A5 yang berisi soal atau aktivitas terkait nilai-nilai PPKn, stopwatch digital untuk mengatur waktu permainan, speaker portabel untuk memutar instruksi atau musik pengiring, serta lembar skor atau nilai siswa untuk mencatat perkembangan individu dan kelompok. Semua alat ini berfungsi untuk mendukung kegiatan permainan edukatif berbasis *Squid Game* agar berjalan dengan sistematis dan terarah sesuai tujuan pembelajaran. Dengan pendekatan yang sistematis ini, diharapkan hasil penelitian memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas teknik pembelajaran inovatif berbasis diferensiasi terhadap peningkatan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran PPKn.



Gambar 1. Tahap Model model Kemmis dan McTaggart

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mata pelajaran PPKn melalui penerapan teknik pembelajaran *Squid Game* berbasis diferensiasi. Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data dari dua siklus pembelajaran, diperoleh peningkatan yang signifikan terhadap keaktifan peserta didik baik secara individu maupun kelompok. Keaktifan peserta didik diukur menggunakan lima indikator, yaitu antusiasme, partisipasi dalam diskusi, inisiatif bertanya, kerja sama kelompok, dan tanggung jawab terhadap tugas.

Tabel 1. Persentase Keaktifan Siswa pada Setiap Siklus

Indikator Keaktifan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Antusiasme	41,7%	66,7%	91,7%
Partisipasi Diskusi	37,5%	70,8%	95,8%
Inisiatif Bertanya	25,0%	58,3%	87,5%
Kerja Sama Kelompok	54,2%	79,2%	95,8%
Tanggung Jawab terhadap Tugas	45,8%	75,0%	91,7%
Rata-rata	40,8%	70,0%	92,5%

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebelum tindakan dilakukan, rata-rata keaktifan siswa hanya sebesar 40,8%, yang tergolong rendah. Setelah penerapan teknik pembelajaran *Squid Game* berbasis diferensiasi pada siklus I, keaktifan meningkat menjadi 70,0%. Kemudian pada siklus II, keaktifan peserta didik mencapai 92,5%, yang menandakan keberhasilan tindakan yang dilakukan.

Peningkatan keaktifan ini menunjukkan bahwa teknik pembelajaran *Squid Game* yang menggabungkan unsur permainan edukatif dan diferensiasi mampu mendorong keterlibatan aktif siswa di dalam kelas. Diferensiasi dalam konteks ini diterapkan melalui penyesuaian tugas berdasarkan kesiapan belajar, minat, dan profil belajar siswa. Penyesuaian ini sejalan dengan teori diferensiasi oleh Tomlinson (2014), yang

menekankan pentingnya memberi ruang bagi perbedaan siswa dalam pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih inklusif dan menantang.

Penelitian ini juga mengonfirmasi hasil-hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian Suyatno (2020) menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menumbuhkan rasa senang, sekaligus meningkatkan konsentrasi dan antusiasme siswa. Sementara itu, dalam konteks pembelajaran PPKn, Widodo (2019) menegaskan pentingnya inovasi dalam penyampaian materi agar nilai-nilai kewarganegaraan tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga dihayati secara afektif dan psikomotorik melalui aktivitas nyata.

Selain itu, teknik yang digunakan dalam penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian dari Lee & Hammer (2011) yang menekankan efektivitas *game-based learning* dalam membentuk kompetensi abad 21 seperti kolaborasi, berpikir kritis, dan tanggung jawab. Hal ini diperkuat oleh penelitian dari Chou (2015) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan kontrol diri dan keterlibatan emosional peserta didik.

Dari sudut pandang psikologi pendidikan, peningkatan keaktifan ini juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978), yang menyatakan bahwa proses belajar terjadi secara optimal melalui interaksi sosial dan keterlibatan aktif siswa dalam lingkungan belajar. Teknik *Squid Game* yang diterapkan secara diferensiatif menciptakan pengalaman belajar yang kolaboratif dan menantang dalam zona perkembangan proksimal siswa.

Adapun temuan penelitian ini memperkuat temuan dari Sulistyorini (2021) yang mengembangkan media permainan dalam pembelajaran PPKn dan memperoleh hasil peningkatan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Studi dari Hartati & Suherman (2020) juga mendukung bahwa modifikasi media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna.

Pembelajaran berbasis permainan yang dipadukan dengan strategi diferensiasi juga sesuai dengan hasil penelitian dari Rahayu et al. (2022), yang menunjukkan bahwa peserta didik dengan kebutuhan belajar yang berbeda akan lebih aktif dan termotivasi ketika diberi pilihan aktivitas yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Selain itu, penelitian dari

Kusuma & Suryani (2023) juga membuktikan bahwa diferensiasi konten, proses, dan produk dalam pembelajaran berdampak positif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa di jenjang dasar.

Secara teori, hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat teori diferensiasi dan konstruktivisme sosial, tetapi juga menawarkan pendekatan baru yang mengintegrasikan unsur permainan populer (*Squid Game*) sebagai media pembelajaran kreatif yang mampu memfasilitasi keberagaman siswa. Dengan demikian, hasil ini juga dapat dianggap sebagai modifikasi dari pendekatan *game-based learning* yang lebih kontekstual dan responsif terhadap kebutuhan pendidikan dasar.

Secara eksplisit, hasil penelitian ini menjawab rumusan masalah bahwa penerapan teknik pembelajaran *Squid Game* berbasis diferensiasi dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran PPKn di MI. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam seluruh aspek keaktifan belajar, yang didukung oleh teori dan hasil penelitian terdahulu, sekaligus memberikan kontribusi baru berupa integrasi model pembelajaran yang menyenangkan dan adaptif terhadap keragaman siswa.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik pembelajaran *Squid Game* berbasis diferensiasi secara signifikan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran PPKn di MI/SD. Pembelajaran yang memadukan unsur permainan kompetitif dengan prinsip pemenuhan kebutuhan belajar individual terbukti menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, partisipatif, dan menyenangkan. Teknik ini tidak hanya mendorong siswa untuk aktif secara fisik dan kognitif, tetapi juga meningkatkan kolaborasi, rasa tanggung jawab, dan motivasi belajar secara menyeluruh. Peningkatan keaktifan ini mengonfirmasi pentingnya strategi pembelajaran yang adaptif dan kontekstual, terutama pada mata pelajaran yang selama ini dianggap kurang diminati seperti PPKn.

Sejalan dengan temuan ini, disarankan agar guru-guru di tingkat MI/SD mulai mengeksplorasi dan mengadaptasi model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, dengan tetap mempertimbangkan prinsip diferensiasi agar kebutuhan belajar setiap peserta didik terpenuhi secara optimal. Selain itu, pihak sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan dapat memberikan pelatihan dan dukungan terhadap penerapan strategi

pembelajaran berbasis permainan dan diferensiasi dalam kurikulum. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk menguji efektivitas teknik ini pada mata pelajaran lain atau dalam konteks pendidikan yang berbeda agar model ini dapat dikembangkan secara lebih luas dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2020). *Evaluasi pembelajaran: Prinsip, teknik, dan prosedur*. Remaja Rosdakarya.
- Chou, Y. K. (2015). Game-based learning: A framework and experimental investigation on learning effectiveness. *Computers & Education*, 86, 69–78. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.03.005>
- Hartati, S., & Suherman, U. (2020). Pengaruh penggunaan media permainan edukatif terhadap keaktifan belajar PPKn siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 123–130. <https://doi.org/10.23887/jpdi.v5i2.23792>
- Kusuma, A., & Suryani, N. (2023). Penerapan pembelajaran diferensiasi untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 44–52. <https://doi.org/10.31933/jpdn.v9i1.1234>
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 146–151.
- Nugraha, D., & Sari, R. (2023). Efektivitas pembelajaran diferensiasi terhadap keaktifan siswa SD dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 8(1), 22–30.
- Rahmawati, N., & Andayani, D. (2022). Pengembangan media permainan edukatif pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(3), 215–223.
- Rahayu, S., Wulandari, T., & Yuliani, S. (2022). Diferensiasi pembelajaran sebagai solusi kebutuhan belajar individual peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 10(1), 89–98. <https://doi.org/10.21831/jipd.v10i1.41719>
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sulistyorini, E. (2021). Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui media permainan dalam pembelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(4), 382–390. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i4.37078>

- Suyatno. (2020). Pembelajaran bermain dalam pendidikan kewarganegaraan untuk siswa sekolah dasar. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKN dan Sosial Budaya*, 4(1), 34–41. <https://doi.org/10.24114/cc.v4i1.16856>
- Tomlinson, C. A. (2014). *The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners* (2nd ed.). ASCD.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Widodo, D. (2019). Strategi pembelajaran inovatif dalam pendidikan PPKn untuk meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 16(2), 154–165. <https://doi.org/10.21831/civics.v16i2.25842>
- Yusuf, M., & Widodo, H. (2020). Strategi inovatif dalam pembelajaran PPKn berbasis permainan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(1), 67–75.