

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Implementasi Gamifikasi Berbasis Tebak Gambar dalam Meningkatkan Pemahaman pada Pembelajaran Pancasila di MI Ash Shabirin Banjarmasin

a. Bentuk Implementasi Gamifikasi Tebak Gambar dalam Pembelajaran

Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dilakukan guru untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Melalui penerapan gamifikasi, unsur permainan dimasukkan ke dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara lisan, tetapi juga memahami materi melalui media gambar dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama proses belajar berlangsung.

1) Perencanaan Pembelajaran

Pada tahap perencanaan pembelajaran, guru terlebih dahulu menyiapkan berbagai kebutuhan yang akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Persiapan ini dilakukan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam tahap ini, guru menyiapkan modul ajar, materi pembelajaran, media PowerPoint, serta gambar-gambar yang nantinya digunakan dalam kegiatan tebak gambar. Selain itu, guru juga menyiapkan aturan permainan, pembagian kelompok, dan sistem pemberian poin dalam kegiatan gamifikasi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin, guru sudah menyiapkan modul ajar sebelum pembelajaran dimulai. Modul ajar tersebut berisi tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, media pembelajaran, serta bentuk evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran Pancasila. Dalam modul ajar tersebut, guru juga mencantumkan penggunaan gamifikasi berbasis tebak gambar sebagai salah satu kegiatan pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi rumah adat selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, guru juga mempersiapkan media PowerPoint yang berisi gambar-gambar sesuai dengan materi pembelajaran. Gambar yang digunakan disesuaikan dengan materi Pancasila agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Guru juga menyesuaikan bentuk permainan dengan kondisi siswa di kelas sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lebih terarah dan sesuai dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pancasila, diketahui bahwa sebelum pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu menyiapkan perangkat pembelajaran dan media yang akan digunakan di kelas. Guru menyampaikan:

“Sebelum mengajar biasanya saya menyiapkan dulu modul ajar, materi, sama gambar-gambar yang nanti ditampilkan di PowerPoint. Jadi waktu pembelajaran berlangsung tinggal menyesuaikan saja dengan materi yang diajarkan.”⁵⁰

⁵⁰ Wawancara Guru Pendidikan Pancasila, 5 Februari 2026.

Guru juga menyampaikan bahwa aturan permainan dan pembagian kelompok telah dipersiapkan sebelum pembelajaran dimulai agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih teratur. Guru menyampaikan:

“Sebelum pembelajaran dimulai biasanya saya sudah menentukan cara bermainnya, pembagian kelompok, sama poin yang diberikan supaya nanti siswa lebih mudah mengikuti kegiatan pembelajaran.”⁵¹

Melalui perencanaan tersebut, kegiatan gamifikasi berbasis tebak gambar dapat dilaksanakan dengan lebih terarah dan membantu guru dalam menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, khususnya dalam membantu siswa memahami materi rumah adat pada pembelajaran Pancasila.

2) Pelaksanaan Pembelajaran

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, guru mulai menerapkan gamifikasi berbasis tebak gambar dalam proses pembelajaran Pancasila di kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media PowerPoint yang berisi gambar-gambar sesuai dengan materi pembelajaran. Dalam kegiatan ini, guru memasukkan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran melalui kegiatan tebak gambar, pembagian kelompok, dan pemberian poin selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi, guru memulai pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan aturan permainan kepada siswa. Setelah itu, guru menyampaikan materi pembelajaran disertai dengan menampilkan gambar-gambar melalui media PowerPoint yang telah dipersiapkan

⁵¹ Wawancara Guru Pendidikan Pancasila, 5 Februari 2026.

sebelumnya. Gambar yang ditampilkan berkaitan dengan materi Pancasila, khususnya materi rumah adat dan keberagaman budaya di Indonesia.

Setelah penyampaian materi selesai, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk memudahkan proses diskusi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Setiap kelompok diminta untuk mengamati gambar yang ditampilkan, kemudian mendiskusikan jawaban bersama kelompoknya sebelum menyampaikan jawaban kepada guru. Dalam kegiatan tersebut, guru juga memberikan poin kepada kelompok yang mampu menjawab dengan benar sebagai bagian dari penerapan gamifikasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran berlangsung, penggunaan media tebak gambar membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru. Siswa mampu mengenali beberapa gambar rumah adat yang ditampilkan serta menjawab pertanyaan yang diberikan sesuai dengan materi pembelajaran. Dari 18 gambar rumah adat yang ditampilkan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sebanyak 15 gambar dapat dijawab dengan benar oleh siswa melalui diskusi kelompok. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mengenali dan menghubungkan gambar rumah adat dengan materi yang temelalui kegiatan gamifikasi tebak gambar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila, diketahui bahwa penggunaan gamifikasi berbasis tebak gambar membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran karena siswa dapat melihat langsung gambar yang berkaitan dengan materi rumah adat. Guru menyampaikan:

“Kalau menggunakan tebak gambar seperti ini siswa jadi lebih mudah mengenali gambar rumah adat karena mereka langsung melihat gambarnya dan menghubungkannya dengan materi yang dipelajari.”⁵²

Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan media gambar membantu siswa lebih cepat memahami materi dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru. Guru menyampaikan:

“Biasanya kalau hanya dijelaskan saja ada beberapa siswa yang kurang memahami, tapi kalau menggunakan gambar mereka lebih mudah mengingat dan memahami materi pembelajaran.”⁵³

Selain itu, guru menjelaskan bahwa pemberian poin dalam kegiatan pembelajaran membuat siswa lebih bersemangat dalam menjawab pertanyaan yang diberikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru menyampaikan:

“Dengan adanya poin siswa jadi lebih semangat menjawab pertanyaan dan lebih memperhatikan gambar yang ditampilkan saat pembelajaran.”⁵⁴

Melalui pelaksanaan gamifikasi berbasis tebak gambar tersebut, pembelajaran Pancasila membantu siswa lebih mudah memahami materi rumah adat melalui penggunaan media visual dan kegiatan pembelajaran yang dipadukan dengan unsur permainan.

3) Evaluasi Pembelajaran

Pada tahap evaluasi pembelajaran, guru melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa selama kegiatan gamifikasi berbasis tebak gambar berlangsung. Evaluasi dilakukan untuk melihat sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari melalui kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam kegiatan ini, guru memperhatikan kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan, mengenali gambar

⁵² Wawancara Guru Pendidikan Pancasila, 5 Februari 2026.

⁵³ Wawancara Guru Pendidikan Pancasila, 5 Februari 2026.

⁵⁴ Wawancara Guru Pendidikan Pancasila, 5 Februari 2026.

rumah adat, serta menjelaskan kembali materi yang berkaitan dengan gambar yang ditampilkan.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin, guru melakukan evaluasi dengan melihat kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan dan menebak gambar yang ditampilkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru juga memperhatikan jawaban yang disampaikan siswa saat diskusi kelompok serta kemampuan siswa dalam menghubungkan gambar dengan materi pembelajaran Pancasila.

Selain itu, guru memberikan poin kepada kelompok yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar sebagai bentuk apresiasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pemberian poin tersebut juga digunakan guru untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari melalui kegiatan tebak gambar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pancasila, diketahui bahwa penggunaan gamifikasi berbasis tebak gambar membantu guru dalam melihat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Guru menyampaikan:

“Dari jawaban siswa saat menebak gambar biasanya sudah terlihat apakah mereka memahami materi atau belum, karena mereka diminta menjelaskan kembali gambar yang ditampilkan.”⁵⁵

Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan gambar dalam pembelajaran membantu siswa lebih mudah mengingat materi yang telah dipelajari. Guru menyampaikan:

⁵⁵ Wawancara Guru Pendidikan Pancasila, 5 Februari 2026.

“Biasanya siswa lebih mudah ingat kalau pembelajarannya menggunakan gambar dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan saja.”⁵⁶

Selain itu, guru menjelaskan bahwa melalui kegiatan tebak gambar siswa lebih mudah memahami materi rumah adat karena siswa melihat langsung gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Guru menyampaikan:

“Kalau menggunakan gambar seperti ini siswa lebih mudah memahami materi karena mereka langsung melihat bentuk rumah adat yang dipelajari.”⁵⁷

Melalui evaluasi tersebut, guru dapat melihat bahwa penggunaan gamifikasi berbasis tebak gambar membantu siswa dalam memahami materi rumah adat pada pembelajaran Pancasila melalui penggunaan media visual dan kegiatan pembelajaran yang dipadukan dengan unsur permainan.

b. Pemahaman Siswa terhadap Pembelajaran Gamifikasi Tebak Gambar

Implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar dalam pembelajaran Pancasila di kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, khususnya materi rumah adat. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa mampu mengenali gambar rumah adat yang ditampilkan guru serta menghubungkan gambar tersebut dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Pada saat guru menampilkan gambar melalui media PowerPoint, siswa mengamati gambar yang ditampilkan kemudian mendiskusikan jawaban bersama kelompoknya sebelum menyampaikan jawaban kepada guru. Dalam kegiatan tersebut, siswa tidak hanya menyebutkan nama rumah adat, tetapi juga menjelaskan

⁵⁶ Wawancara Guru Pendidikan Pancasila, 5 Februari 2026.

⁵⁷ Wawancara Guru Pendidikan Pancasila, 5 Februari 2026.

daerah asal dan informasi sederhana yang berkaitan dengan gambar yang ditampilkan selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa mampu menjawab gambar yang ditampilkan guru dengan baik. Dari 18 gambar rumah adat yang ditampilkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sebanyak 15 gambar dapat dijawab dengan benar oleh siswa melalui diskusi kelompok. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mengenali dan menghubungkan gambar rumah adat dengan materi yang telah dipelajari melalui kegiatan gamifikasi tebak gambar.

Selain itu, siswa juga terlihat mampu menghubungkan gambar dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Beberapa siswa dapat menjelaskan kembali informasi sederhana mengenai rumah adat yang ditampilkan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media gambar membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru secara lisan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pancasila, diketahui bahwa penggunaan gamifikasi berbasis tebak gambar membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Guru menyampaikan:

“Siswa lebih mudah memahami materi kalau menggunakan gambar seperti ini, karena mereka langsung melihat bentuk rumah adat yang dipelajari.”⁵⁸

Guru juga menyampaikan bahwa melalui kegiatan tebak gambar siswa lebih mudah mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya. Guru menyampaikan:

⁵⁸ Wawancara Guru Pendidikan Pancasila, 5 Februari 2026.

“Kalau menggunakan gambar biasanya siswa lebih cepat ingat materinya dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan saja.”⁵⁹

Selain hasil wawancara dengan guru, beberapa siswa juga menyampaikan bahwa penggunaan media tebak gambar membantu mereka memahami materi rumah adat dengan lebih mudah. Salah satu siswa menyampaikan:

“Kalau ada gambarnya jadi lebih mudah ingat rumah adatnya dan lebih mudah menjawab pertanyaannya.”⁶⁰

Siswa lain juga menyampaikan bahwa penggunaan gambar membantu mereka mengenali rumah adat yang dipelajari selama pembelajaran berlangsung.

Siswa menyampaikan:

“Lebih mudah memahami materinya karena bisa langsung melihat gambar rumah adatnya.”⁶¹

Selain itu, terdapat siswa yang menyampaikan bahwa kegiatan tebak gambar membantu mereka lebih mudah mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya. Siswa menyampaikan:

“Kalau belajar pakai gambar jadi lebih cepat ingat dan lebih mudah membedakan rumah adatnya.”⁶²

Berdasarkan hasil tersebut, penggunaan gamifikasi berbasis tebak gambar membantu siswa dalam memahami materi rumah adat pada pembelajaran Pancasila. Pemahaman siswa terlihat dari kemampuan siswa dalam mengenali gambar rumah adat, menyebutkan nama rumah adat, serta menjelaskan kembali informasi sederhana yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

⁵⁹ Wawancara Guru Pendidikan Pancasila, 5 Februari 2026.

⁶⁰ Wawancara Siswa, 5 Februari 2026.

⁶¹ Wawancara Siswa, 5 Februari 2026.

⁶² Wawancara Siswa, 5 Februari 2026.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Gamifikasi Berbasis Tebak Gambar dalam Pembelajaran Pancasila di MI Ash Shabirin Banjarmasin

Implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar dalam pembelajaran Pancasila di kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin telah berjalan dengan baik. Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, baik faktor pendukung maupun faktor penghambat. Faktor-faktor tersebut berpengaruh terhadap pelaksanaan pembelajaran serta pemahaman siswa selama kegiatan gamifikasi berlangsung.

a. Faktor Pendukung Implementasi Gamifikasi Berbasis Tebak Gambar

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pancasila, salah satu faktor pendukung dalam implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar adalah penggunaan media pembelajaran berupa PowerPoint yang memuat gambar-gambar sesuai dengan materi pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa penggunaan gambar membantu siswa memahami materi karena siswa dapat langsung melihat bentuk konkret dari materi yang disampaikan. Hal tersebut sebagaimana disampaikan oleh guru:

“Dengan menggunakan gambar, saya lebih mudah menjelaskan materi karena siswa bisa langsung melihat bentuknya, jadi tidak perlu penjelasan terlalu panjang.”⁶³

Selain itu, berdasarkan hasil observasi di kelas, media yang digunakan membantu proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan terarah. Penggunaan media visual tersebut menjadi faktor pendukung karena membantu guru dalam

⁶³ Wawancara Guru Pendidikan Pancasila, 5 Februari 2026.

menyampaikan materi pembelajaran serta membantu siswa memahami materi rumah adat dalam pembelajaran Pancasila.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, faktor pendukung lainnya adalah kesiapan guru dalam merencanakan dan mengelola pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa sebelum pembelajaran dimulai, guru telah menyiapkan modul ajar, materi, media pembelajaran, aturan permainan, serta pembagian kelompok. Hal tersebut sebagaimana disampaikan oleh guru:

“Sebelum mengajar biasanya saya menyiapkan dulu modul ajar, materi, sama gambar-gambar yang nanti ditampilkan di PowerPoint. Jadi waktu pembelajaran berlangsung tinggal menyesuaikan saja dengan materi yang diajarkan.”⁶⁴

Guru juga menyampaikan bahwa aturan permainan dan pembagian kelompok telah dipersiapkan sebelum pembelajaran dimulai agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih teratur. Guru menyampaikan:

“Sebelum pembelajaran dimulai biasanya saya sudah menentukan cara bermainnya, pembagian kelompok, sama poin yang diberikan supaya nanti siswa lebih mudah mengikuti kegiatan pembelajaran.”⁶⁵

Berdasarkan hasil observasi di kelas, guru mampu mengelola jalannya pembelajaran dengan baik, mulai dari penyampaian aturan permainan, pengelolaan kelompok, hingga membimbing siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal tersebut membantu proses pembelajaran berjalan lebih terarah dan memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari.

Selain itu, penggunaan media gambar dalam kegiatan pembelajaran membantu siswa lebih mudah mengenali dan mengingat materi rumah adat yang

⁶⁴ Wawancara Guru Pendidikan Pancasila, 5 Februari 2026.

⁶⁵ Wawancara Guru Pendidikan Pancasila, 5 Februari 2026.

dipelajari selama pembelajaran berlangsung. Siswa dapat melihat langsung gambar yang ditampilkan guru sehingga materi pembelajaran menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung dalam implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar meliputi penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, kesiapan guru dalam merencanakan pembelajaran, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, serta penggunaan media visual yang membantu siswa memahami materi rumah adat pada pembelajaran Pancasila

b. Faktor Penghambat Implementasi Gamifikasi Berbasis Tebak Gambar

Faktor penghambat juga ditemukan dalam implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar dalam pembelajaran Pancasila di kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin. Faktor-faktor tersebut tidak sepenuhnya menghambat proses pembelajaran, namun menjadi kendala yang perlu diperhatikan agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan lebih optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pancasila, salah satu faktor penghambat dalam implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar adalah keterbatasan waktu pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa kegiatan gamifikasi memerlukan waktu yang cukup panjang, terutama pada saat pembagian kelompok, pelaksanaan kegiatan tebak gambar, serta diskusi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sebagaimana disampaikan oleh guru:

“Kalau menggunakan pendekatan seperti ini biasanya membutuhkan waktu yang lebih lama, apalagi saat siswa berdiskusi dalam kelompok dan menyampaikan jawaban.”⁶⁶

Keterbatasan waktu tersebut menjadi kendala karena guru harus menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan alokasi waktu yang tersedia, sehingga tidak seluruh kegiatan dapat dilaksanakan secara maksimal dalam satu kali pertemuan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, faktor penghambat lainnya adalah perbedaan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa kemampuan siswa dalam menerima dan memahami materi tidak sama, sehingga terdapat beberapa siswa yang memerlukan penjelasan dan bimbingan lebih dibandingkan siswa lainnya. Hal tersebut sebagaimana disampaikan oleh guru:

“Kemampuan siswa berbeda-beda, ada yang cepat memahami, tapi ada juga yang perlu dijelaskan berulang-ulang supaya bisa mengerti.”⁶⁷

Perbedaan kemampuan tersebut menjadi kendala karena mempengaruhi kecepatan siswa dalam memahami materi dan menjawab pertanyaan selama kegiatan gamifikasi berlangsung.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi di kelas, masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan arahan dari guru saat kegiatan diskusi kelompok berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan guru perlu memberikan bimbingan tambahan kepada beberapa siswa agar mereka dapat memahami materi dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

⁶⁶ Wawancara Guru Pendidikan Pancasila, 5 Februari 2026.

⁶⁷ Wawancara Guru Pendidikan Pancasila, 5 Februari 2026.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, faktor penghambat lainnya adalah keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media PowerPoint dan proyektor. Guru menyampaikan bahwa penggunaan media tersebut memerlukan perangkat pendukung yang terkadang mengalami kendala teknis saat digunakan. Hal tersebut sebagaimana disampaikan oleh guru:

“Kadang ada kendala di alat seperti proyektor, jadi kalau ada masalah sedikit bisa mengganggu jalannya pembelajaran.”⁶⁸

Keterbatasan sarana tersebut dapat menghambat kelancaran pelaksanaan pembelajaran, terutama pada saat penyampaian materi yang menggunakan media visual selama kegiatan gamifikasi berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat dalam implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan kemampuan siswa dalam memahami materi, serta keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

⁶⁸ Wawancara Guru Pendidikan Pancasila, 5 Februari 2026.

B. Pembahasan

1. Implementasi Gamifikasi Berbasis Tebak Gambar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Pancasila di MI Ash Shabirin Banjarmasin

a. Bentuk Implementasi Gamifikasi Tebak Gambar dalam Pembelajaran

1) Perencanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar dalam pembelajaran Pancasila diawali dengan tahap perencanaan yang dipersiapkan oleh guru sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini, guru terlebih dahulu menyiapkan berbagai kebutuhan pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan secara terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Perencanaan tersebut meliputi penyusunan modul ajar, penentuan materi pembelajaran, serta penyiapan media pembelajaran berupa PowerPoint yang berisi gambar-gambar sesuai dengan materi rumah adat. Guru juga menyiapkan aturan permainan, pembagian kelompok, serta sistem pemberian poin yang digunakan dalam kegiatan gamifikasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat dipahami bahwa guru telah merancang pembelajaran secara sistematis sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Perencanaan yang dilakukan tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada penggunaan strategi dan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi rumah adat dalam pembelajaran Pancasila.

Temuan tersebut sejalan dengan teori implementasi yang dikemukakan oleh George Edward III yang menyatakan bahwa keberhasilan suatu implementasi

dipengaruhi oleh kesiapan perencanaan sebelum kegiatan dilaksanakan. Perencanaan yang baik dapat membantu pelaksanaan pembelajaran berjalan lebih terarah serta mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁶⁹

Selain itu, penggunaan media gambar dalam tahap perencanaan menunjukkan bahwa guru telah mempertimbangkan penggunaan media visual untuk membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Penggunaan media visual dalam pembelajaran membantu siswa melihat langsung bentuk materi yang dipelajari sehingga materi lebih mudah dipahami dibandingkan hanya melalui penjelasan lisan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Elfin Purnama Sari dan Innany Mukhlishina yang menyatakan bahwa media visual berperan dalam membantu penyampaian materi dan mempermudah pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.⁷⁰

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, perencanaan dalam implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar tidak hanya mencakup persiapan materi pembelajaran, tetapi juga mencakup penggunaan media, pengaturan kegiatan pembelajaran, serta strategi pembelajaran yang membantu siswa memahami materi rumah adat pada pembelajaran Pancasila.

⁶⁹ Sururi dkk., "Sekolah Penggerak Program: An Analysis of Implementation in Junior High Schools," h. 670-671.

⁷⁰ Sari dan Mukhlishina, "Pengembangan Media Papan Tebak Gambar Pada Teks Deskripsi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar," h. 120.

2) Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pelaksanaan gamifikasi berbasis tebak gambar dalam pembelajaran Pancasila menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan memanfaatkan unsur permainan dan media visual untuk membantu siswa memahami materi rumah adat. Dalam pelaksanaannya, guru menyampaikan materi menggunakan media PowerPoint yang berisi gambar-gambar rumah adat, kemudian siswa diminta mengamati gambar dan mendiskusikan jawaban bersama kelompoknya sebelum menyampaikan jawaban kepada guru.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui pengamatan gambar dan diskusi kelompok. Kegiatan tersebut membantu siswa mengenali gambar rumah adat serta menghubungkan gambar yang ditampilkan dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Berdasarkan hasil penelitian, dari 18 gambar rumah adat yang ditampilkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sebanyak 15 gambar dapat dijawab dengan benar oleh siswa melalui diskusi kelompok. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi berbasis tebak gambar membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung tidak hanya melalui penjelasan guru, tetapi juga melalui penggunaan gambar sebagai sarana penyampaian informasi yang membantu siswa memahami materi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan Teori *Dual Coding* yang

dikemukakan oleh Allan Paivio yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan dalam bentuk verbal dan visual dapat diproses secara bersamaan sehingga mendukung pemahaman serta memperkuat penyimpanan informasi dalam ingatan siswa.⁷¹

Selain itu, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran terlihat dari penggunaan unsur-unsur permainan seperti pembagian kelompok, pemberian poin, dan tantangan dalam menjawab pertanyaan. Unsur-unsur tersebut digunakan guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik serta membantu siswa lebih memperhatikan materi yang disampaikan selama pembelajaran berlangsung.

Temuan tersebut sejalan dengan konsep gamifikasi yang dikemukakan oleh Karl M. Kapp yang menyatakan bahwa gamifikasi merupakan penggunaan elemen permainan dalam konteks pembelajaran untuk membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga siswa lebih mudah mengikuti kegiatan pembelajaran.⁷²

Selain itu, penggunaan media gambar dalam kegiatan tebak gambar juga membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru secara lisan, tetapi juga melihat langsung gambar rumah adat yang dipelajari selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Elfin Purnama Sari dan Innany Mukhlishina yang

⁷¹ Citra Kurniawan dkk., "Improving Language Teaching and Learning Process with Dual Coding Theory Approaches," h. 282-283.

⁷² Sri Legowo, "Gamifikasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar," h. 16-17.

menyatakan bahwa penggunaan media visual dapat membantu memperjelas materi pembelajaran dan mempermudah pemahaman siswa.⁷³

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, pelaksanaan gamifikasi berbasis tebak gambar dalam pembelajaran Pancasila membantu siswa memahami materi rumah adat melalui penggunaan media visual, diskusi kelompok, dan unsur permainan yang diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung.

3) Evaluasi Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, evaluasi pembelajaran dalam implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Evaluasi dilakukan untuk melihat sejauh mana siswa memahami materi rumah adat yang telah dipelajari melalui kegiatan tebak gambar dalam pembelajaran Pancasila.

Dalam pelaksanaannya, guru memperhatikan kemampuan siswa dalam mengenali gambar rumah adat, menjawab pertanyaan, serta menjelaskan kembali materi yang berkaitan dengan gambar yang ditampilkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru juga memperhatikan hasil diskusi kelompok dan jawaban yang disampaikan siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan temuan penelitian, sebagian besar siswa mampu menjawab gambar rumah adat yang ditampilkan guru dengan baik. Dari 18 gambar rumah adat yang ditampilkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sebanyak 15 gambar dapat dijawab dengan benar oleh siswa melalui diskusi kelompok. Selain itu,

⁷³ Sari dan Mukhlisina, "Pengembangan Media Papan Tebak Gambar Pada Teks Deskripsi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar," h. 120.

beberapa siswa juga mampu menjelaskan kembali informasi sederhana mengenai rumah adat yang ditampilkan selama pembelajaran berlangsung. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengenali gambar, tetapi juga memahami materi yang dipelajari.

Temuan tersebut sejalan dengan teori pemahaman yang dikemukakan oleh Benjamin Bloom yang menyatakan bahwa pemahaman tidak hanya terbatas pada kemampuan mengingat informasi, tetapi juga mencakup kemampuan menjelaskan dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari. Dalam kegiatan gamifikasi tebak gambar, pemahaman siswa terlihat dari kemampuan siswa mengenali gambar rumah adat, menyebutkan nama rumah adat, serta menjelaskan informasi sederhana yang berkaitan dengan materi pembelajaran.⁷⁴

Selain itu, penggunaan media gambar dalam kegiatan evaluasi membantu guru melihat pemahaman siswa secara lebih jelas. Siswa dapat melihat langsung gambar yang ditampilkan sehingga lebih mudah menghubungkan materi pembelajaran dengan gambar yang diamati selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, evaluasi dalam implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar tidak hanya berfokus pada jawaban siswa, tetapi juga pada kemampuan siswa memahami materi rumah adat melalui kegiatan pembelajaran yang menggunakan media visual dan unsur permainan dalam pembelajaran Pancasila.

⁷⁴ Sofia Hashim dan Dalal Abdulkarim Ahmed, "Lower and Higher Order of Thinking: Measuring Students' Reading Comprehension Through Bloom's Taxonomy," h. 3-4.

b. Pemahaman Siswa terhadap Pembelajaran Gamifikasi Tebak Gambar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan gamifikasi berbasis tebak gambar dalam pembelajaran Pancasila membantu siswa dalam memahami materi rumah adat. Pemahaman siswa terlihat dari kemampuan siswa mengenali gambar rumah adat, menyebutkan nama rumah adat, serta menjelaskan kembali informasi sederhana yang berkaitan dengan materi pembelajaran selama kegiatan berlangsung.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa mengamati gambar yang ditampilkan guru melalui media PowerPoint kemudian mendiskusikan jawaban bersama kelompoknya sebelum menyampaikan jawaban kepada guru. Kegiatan tersebut membantu siswa menghubungkan gambar yang ditampilkan dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Berdasarkan hasil penelitian, dari 18 gambar rumah adat yang ditampilkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sebanyak 15 gambar dapat dijawab dengan benar oleh siswa melalui diskusi kelompok. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami materi rumah adat melalui kegiatan gamifikasi tebak gambar.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Siswa tidak hanya menerima penjelasan secara lisan, tetapi juga melihat langsung gambar rumah adat yang dipelajari selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut membantu siswa lebih mudah mengenali dan mengingat materi pembelajaran.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Elfin Purnama Sari dan Innany Mukhlisina yang menyatakan bahwa media visual dapat membantu memperjelas

penyampaian materi serta mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran. Penggunaan gambar dalam kegiatan tebak gambar membantu siswa melihat langsung bentuk rumah adat sehingga materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami.⁷⁵

Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pemahaman siswa terlihat dari kemampuan siswa dalam mengenali gambar, menyebutkan nama rumah adat, serta menjelaskan kembali informasi sederhana mengenai materi yang dipelajari. Hal tersebut sejalan dengan teori pemahaman menurut Benjamin Bloom yang menyatakan bahwa pemahaman tidak hanya terbatas pada kemampuan mengingat, tetapi juga mencakup kemampuan menjelaskan dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari.⁷⁶

Dalam penelitian ini, kemampuan siswa mengenali dan menyebutkan nama rumah adat menunjukkan kemampuan mengingat (C1). Kemampuan siswa menjelaskan kembali informasi sederhana mengenai rumah adat menunjukkan kemampuan memahami (C2). Sementara itu, kemampuan siswa menjawab pertanyaan berdasarkan gambar yang ditampilkan menunjukkan kemampuan menerapkan pengetahuan sederhana (C3) dalam pembelajaran.

Selain itu, penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran membantu siswa lebih mudah mengikuti kegiatan pembelajaran. Adanya pembagian kelompok, kegiatan tebak gambar, dan pemberian poin membuat proses pembelajaran berlangsung lebih menarik sehingga siswa lebih memperhatikan

⁷⁵ Sari dan Mukhlisina, "Pengembangan Media Papan Tebak Gambar Pada Teks Deskripsi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar," h. 120.

⁷⁶ Sofia Hashim dan Dalal Abdulkarim Ahmed, "Lower and Higher Order of Thinking: Measuring Students' Reading Comprehension Through Bloom's Taxonomy," h. 3-4.

materi yang disampaikan selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sejalan dengan konsep gamifikasi yang dikemukakan oleh Karl M. Kapp yang menyatakan bahwa gamifikasi merupakan penggunaan unsur permainan dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.⁷⁷

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penggunaan gamifikasi berbasis tebak gambar dalam pembelajaran Pancasila membantu siswa memahami materi rumah adat melalui penggunaan media visual dan unsur permainan dalam kegiatan pembelajaran. Pemahaman siswa terlihat dari kemampuan siswa mengenali gambar, menyebutkan nama rumah adat, menjelaskan kembali informasi sederhana, serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Gamifikasi Berbasis Tebak Gambar dalam Pembelajaran Pancasila di MI Ash Shabirin Banjarmasin

a. Faktor Pendukung Implementasi Gamifikasi Berbasis Tebak Gambar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa faktor yang mendukung implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar dalam pembelajaran Pancasila di kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin. Faktor-faktor tersebut membantu proses pembelajaran berjalan lebih terarah dan membantu siswa memahami materi rumah adat selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Salah satu faktor pendukung yang ditemukan dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berupa PowerPoint yang memuat gambar-gambar

⁷⁷ Satish Prakash Chand, "Constructivism in Theory and Practice: Implications for Classroom Pedagogy," *Journal of Advanced Education and Sciences* 6, no. 1 (2026): h. 23.

rumah adat sesuai dengan materi pembelajaran. Penggunaan media gambar membantu guru menjelaskan materi secara lebih jelas karena siswa dapat langsung melihat bentuk rumah adat yang dipelajari selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media visual memiliki peran penting dalam membantu proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Muhammad Zakaria Isna Khauli dkk. yang menyatakan bahwa penggunaan media visual dapat membantu memperjelas penyampaian materi dan mempermudah siswa dalam memahami informasi yang disampaikan dalam pembelajaran.⁷⁸

Selain itu, kesiapan guru dalam merencanakan dan mengelola pembelajaran juga menjadi faktor pendukung dalam implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar. Guru telah menyiapkan modul ajar, materi pembelajaran, media pembelajaran, aturan permainan, serta pembagian kelompok sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Persiapan tersebut membantu kegiatan pembelajaran berjalan lebih terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Temuan tersebut sejalan dengan teori implementasi yang dikemukakan oleh George Edward III yang menyatakan bahwa keberhasilan implementasi dipengaruhi oleh kesiapan perencanaan dan sumber daya sebelum kegiatan

⁷⁸ Zakaria Isna Khauli dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi BangunRuang Sisi Datar Dengan Konsep Gamifikasi," h. 10.

dilaksanakan. Perencanaan yang baik membantu pelaksanaan pembelajaran berjalan lebih teratur dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.⁷⁹

Selain itu, penggunaan media gambar dalam kegiatan tebak gambar membantu siswa lebih mudah mengenali dan mengingat materi rumah adat yang dipelajari selama pembelajaran berlangsung. Siswa dapat melihat langsung gambar yang ditampilkan guru sehingga materi pembelajaran menjadi lebih konkret dan lebih mudah dipahami dibandingkan hanya melalui penjelasan lisan.

Penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran juga menjadi salah satu faktor pendukung dalam implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar. Adanya pembagian kelompok, kegiatan tebak gambar, dan pemberian poin membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sehingga siswa lebih memperhatikan materi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sejalan dengan konsep gamifikasi yang dikemukakan oleh Karl M. Kapp yang menyatakan bahwa penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.⁸⁰

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, faktor pendukung dalam implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar meliputi penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, kesiapan guru dalam merencanakan dan mengelola pembelajaran, penggunaan media visual yang membantu siswa memahami materi rumah adat, serta penggunaan unsur permainan dalam kegiatan pembelajaran.

⁷⁹ Fatih Azza dkk., "Implementasi Kebijakan Pendidikan," h. 363.

⁸⁰ Sri Legowo, "Gamifikasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar," h. 16-17.

b. Faktor Penghambat Implementasi Gamifikasi Berbasis Tebak Gambar

Selain faktor pendukung, terdapat beberapa faktor penghambat dalam implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar dalam pembelajaran Pancasila di kelas V MI Ash Shabirin Banjarmasin. Faktor-faktor tersebut menjadi kendala yang perlu diperhatikan agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan lebih optimal.

Salah satu faktor penghambat yang ditemukan dalam penelitian ini adalah keterbatasan waktu pembelajaran. Pelaksanaan gamifikasi berbasis tebak gambar memerlukan waktu yang cukup panjang, terutama pada saat pembagian kelompok, kegiatan diskusi, serta penyampaian jawaban siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan guru harus menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan alokasi waktu yang tersedia di kelas.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa waktu menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan teori implementasi yang dikemukakan oleh George Edward III yang menyatakan bahwa keterbatasan sumber daya, termasuk waktu, dapat mempengaruhi pelaksanaan suatu kegiatan atau program pembelajaran.⁸¹

Selain itu, perbedaan kemampuan siswa dalam memahami materi juga menjadi faktor penghambat dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat siswa yang mampu memahami materi dengan cepat, namun terdapat pula beberapa siswa yang memerlukan penjelasan dan bimbingan lebih dari guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut mempengaruhi kecepatan

⁸¹ Sururi dkk., "Sekolah Penggerak Program: An Analysis of Implementation in Junior High Schools," h. 670-671.

siswa dalam menjawab pertanyaan dan memahami materi rumah adat selama kegiatan tebak gambar berlangsung.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa perbedaan kemampuan siswa dapat mempengaruhi proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru perlu memberikan bimbingan tambahan kepada beberapa siswa agar seluruh siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan memahami materi yang dipelajari.

Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran juga menjadi faktor penghambat dalam implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar. Penggunaan media PowerPoint dan proyektor dalam pembelajaran terkadang mengalami kendala teknis yang dapat menghambat jalannya pembelajaran.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa sarana dan prasarana pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung pelaksanaan gamifikasi berbasis tebak gambar. Apabila terjadi kendala pada perangkat pembelajaran, maka proses penyampaian materi dan kegiatan pembelajaran dapat terganggu.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, faktor penghambat dalam implementasi gamifikasi berbasis tebak gambar meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan kemampuan siswa dalam memahami materi, serta keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.