

Pengaruh Metode Kompetisi Berbasis Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Luri Sandrina Utami^{a, 1*}, Tjipto Sumadi^{a, 2}, Fauzi Abdilah^{a, 3}

^a Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

¹ lurisandrinautami_1401620081@mhs.unj.ac.id*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 7 Maret 2024;

Revised: 18 Maret 2024;

Accepted: 26 Maret 2024.

Kata-kata kunci:

Metode Kompetisi;

Berpikir Kreatif;

Pendidikan Pancasila;

Gamifikasi;

Bhineka Tunggal Ika.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode kompetisi berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena, kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang dibutuhkan oleh peserta didik saat ini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimen dengan tipe one group pre-test-post-test (tes awal-tes akhir kelompok tunggal). Penelitian ini berlokasi pada SMK Negeri 4 Jakarta dengan subjek penelitian sebanyak 34 peserta didik kelas XI Teknik Konstruksi Pembangunan Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji determinan. Penelitian ini menggunakan instrumen tes berupa tes uraian yang diberikan pada *Pre-Test* dan *post-test*. Pada hasil pada *Pre-Test* menunjukkan peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 78,09 dan hasil pada *post-test* adalah 87,53. Kesimpulan pada penelitian ini adalah penggunaan metode yang digunakan bersifat lemah. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil uji koefisien determinan yang menunjukkan bahwa hasil dari R square memiliki nilai 25,5% yang mana nilai tersebut menunjukan lebih kecil dari 0,33 ($R^2 < 0,33$).

ABSTRACT

The Effect of Gamification-Based Competition Method on Students' Creative Thinking Ability in Civic Education Subject.. This research aims to determine the effect of gamification-based competition methods on students' creative thinking abilities in the Pancasila Education Subject in the context of Bhineka Tunggal Ika. This research is important to carry out because creative thinking ability is one of the abilities needed by students today. The method used in this research was a pre-experiment with the type one group pre-test-post-test (preliminary test-final test of a single group). This research was located at SMK Negeri 4 Jakarta with research subjects of 34 class XI students in Construction Engineering. The data analysis technique in this research uses the normality test, homogeneity test, hypothesis test and determinant test. This research uses a test instrument in the form of a description test which is given in the Pre-Test and post-test. The Pre-Test results show that students got an average score of 78.09 and the post-test results were 87.53. The conclusion in this study is that the method used is weak. This is addressed by the results of the determinant coefficient test which shows that the results of R square have a value of 25.5%, which is a value smaller than 0.33 ($R^2 < 0.33$).

Keywords:

Competition Method;

Creative Thinking;

Pancasila Education;

Gamification;

Bhinneka Tunggal Ika.

Copyright © 2024 (Luri Sandrina Utami, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Utami, L. S., Sumadi, T., & Abdillah, F. (2024). Pengaruh Metode Kompetisi Berbasis Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Didactica : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 21–26.
<https://doi.org/10.56393/didactica.v4i1.2518>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Berdasar pada kemajuan dunia pengetahuan juga teknologi yang terjadi saat ini, manusia secara tidak langsung dituntut untuk dapat berkompetisi serta memiliki kemampuan untuk menjawab tuntutan perkembangan zaman. Adanya tuntutan tersebut menjadikan sekolah untuk membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan memasuki abad ke-21. Kemampuan abad ke-21 tersebut dikenalkan oleh *National Education Association (NEA)* dikenal dengan kemampuan 4C yang meliputi kemampuan berpikir kreatif, komunikasi, kolaborasi dan berpikir kritis (Herlina, 2019).

Satu dari keempat kemampuan dalam kategori 4C adalah kemampuan berpikir kreatif yang memiliki peran utama agar bisa menciptakan hal-hal baru, seperti ide atau gagasan yang bersifat unik dan berbeda dari yang sudah ada Febriani et al., (2021) sejalan dengan Fratiwi et al., (2021) mengatakan bahwa berpikir kreatif yakni proses dalam menghasilkan sesuatu yang baru, baik itu dalam bentuk karya asli maupun melalui penggabungan elemen-elemen yang telah ada. Ini bisa terlihat karena proses dalam berpikir kreatif memiliki kaitannya dengan penyelesaian masalah yang dihadapi (Mardiyah et al., 2022).

Penting bagi pendidikan bahwa setiap peserta didik memiliki kemampuan berpikir kreatif untuk menghasilkan gagasan inovatif dengan tingkat kreativitas yang tinggi. Pendidikan dapat memperkaya kreativitas melalui observasi, eksplorasi, percobaan, dialog, dan interaksi (Novi Nurhayati, 2021). Sejalan dengan Nurhayati, berpikir kreatif memiliki peran penting pada peserta didik karena dapat menumbuhkan kemampuan dan pengetahuan dalam menumbuhkan usaha serta mendapatkan hal atau inovasi terbaru (Lestari & Ilhami, 2022).

Penelitian terkait dengan usaha meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pernah dilakukan oleh Lina Marlina (2020) dalam penelitian tersebut ingin mengetahui pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar buku PPKn melalui pendekatan Joyful learning dapat meningkatkan pola berpikir kreatif peserta didik. Temuan ini menerpakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mendapatkan hasil bahwa terdapat peningkatan pada pola berpikir kreatif peserta didik ketika pembelajaran melalui bahan ajar PPKn dengan berbasis pendekatan Joyful Learning.

Pemberian pada metode pembelajaran yang bervariasi dilakukan untuk mengatasi adanya permasalahan pada kemampuan berpikir kreatif. Penggunaan metode pembelajaran yang cukup relevan adalah melalui metode kompetisi dengan berbasis gamifikasi. Gamifikasi adalah suatu proses dalam pendekatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan unsur-unsur yang ditemukan dalam permainan untuk memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Sukmawati et al., 2021). Metode pembelajarannya memberikan himbauan kepada siswa untuk berkontribusi pada proses belajar mengajar seperti dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan interaktif dan dapat menciptakan semangat belajar sehingga hasil belajar akan lebih baik (Astika et al., 2023).

Salah satu indikator dalam pembelajaran berbasis gamifikasi adalah kompetisi. Kompetisi menarik peserta didik untuk ikut andil dalam pembelajaran serta mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Metode kompetisi juga menciptakan suasana kompetitif pada proses belajar mengajar yang bisa memberi motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Kusiah, 2020). Dengan begitu, metode pembelajaran ini dapat memudahkan kegiatan pembelajaran dengan mengukur kemampuan siswa dalam mewujudkan tujuannya (Yusuf, 2020).

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena bertujuan untuk menelusuri peluang peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Berdasarkan penelitian sebelumnya dapat dilihat bahwa dengan menggunakan pendekatan gamifikasi peserta didik dapat mengaktualisasikan kemampuan berpikir kreatifnya. Dengan begitu penelitian ini akan melihat pengaruh dari metode kompetisi berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMK Negeri 4 pada kelas XI.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik penelitian memfasilitasi perumusan pertanyaan penelitian, pengumpulan data, dan penyusunan hasil. Berdasarkan hal tersebut, Sugiyono (2016) mengidentifikasi empat istilah kunci: teknik ilmiah, data, tujuan, dan penggunaan. Metode ini akan membantu penelitian lebih memahami hubungan antara pengajaran dan pembelajaran, pemahaman siswa, dan kemampuan berpikir kritis, serta bagaimana efektivitas sesi tanya jawab memengaruhi interaksi ini. Dengan menggunakan alat penelitian kualitatif deskriptif, peneliti dapat memperoleh pengetahuan yang menyeluruh dan kontekstual tentang efektivitas metode tanya jawab dalam lingkungan pembelajaran dunia nyata. Secara umum, pendekatan ini membantu dalam menjelaskan relevansi dan kompleksitas fenomena pendidikan yang diteliti.

Hasil dan pembahasan

Kemampuan yang akan diukur dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes berupa uraian dan telah divalidasi melalui perhitungan SPSS 26. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator berpikir kreatif yang terdiri dari empat dimensi, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi. Instrumen tes diberikan pada kelas dengan pemberian *Pre-Test* sebagai gambaran awal kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hasil dari *Pre-Test* peserta didik disajikan pada tabel statistik deskriptif berikut:

Tabel 1. Statistik Deskriptif Pada *Pre-Test* Kemampuan Berpikir Kreatif

<i>Pre-test</i>	N	Median	Var	Standar Deviasi	Min	Max	Range	Mean
XI-TKP A	34	79.00	36.204	6.017	63	88	25	78.09

Tabel statistik tersebut menunjukkan perolehan nilai terendah pada *Pre-Test* kemampuan berpikir kreatif sebesar 63 dan nilai tertinggi pada kelas ini sebesar 88. Mean diperoleh pada total adalah 78.09 dengan median sebesar 79.00, varian diperoleh sebesar 36.204 dan standar deviasi pada kelas ini sebesar 6.017.

Setelah diberikannya perlakuan pada kelas dengan metode pembelajaran kompetisi yang berbasis gamifikasi maka, selanjutnya adalah pemberian *post-test* kemampuan berpikir kreatif. Pemberian *post-test* bertujuan untuk menguji pengaruh dari metode pembelajaran kompetisi yang berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berpikir kreatif.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Pada *Post-test* Kemampuan Berpikir Kreatif

<i>Post-Test</i>	N	Median	Var	Standar Deviasi	Min	Max	Range	Mean
XI-TKP A	34	88.00	46.802	6.841	73	98	25	87.53

Tabel statistik tersebut menunjukkan adanya kenaikan pada perolehan nilai, pada *Post-test* kemampuan berpikir kreatif nilai tertinggi sebesar 98, sementara nilai terendah pada kelas *Post-test* sebesar 73. Mean diperoleh pada total adalah 87,53 dengan median sebesar 88,00, varian diperoleh sebesar 46.802 dan standar deviasi pada kelas ini sebesar 6.841. Berdasarkan hasil yang didapatkan pada uji *Pre-Test* dan *Post-test* terdapat peningkatan nilai, hal tersebut dapat dilihat pada hasil rata-rata *Pre-Test* 78.09 dan *Post-test* 87.53 yang menunjukkan adanya peningkatan sebesar 12%.

Metode pembelajaran kompetisi dengan berbasis gamifikasi memberikan dorongan bagi peserta didik untuk berlomba-lomba menjawab pertanyaan namun tetap memperhatikan kesesuaian jawaban yang akan diberikan. Dengan adanya skor dalam menjawab pertanyaan yang ada menumbuhkan jiwa kompetitif peserta didik. Peserta didik juga menunjukkan antusiasme dan keberanian dalam menjawab pertanyaan untuk menunjukkan kemampuan

berpikir kreatifnya. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Mildawani (2018) bahwa seseorang akan memiliki jiwa bersaing guna mendapatkan sesuatu yang diinginkan atau menjadi yang terbaik melalui persaingan.

Selanjutnya adalah pengujian yang dilakukan untuk menguji pengaruh dari penerapan metode pembelajaran kompetisi yang berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berpikir kreatif. Pada penelitian ini menggunakan metode Paired Sampel T-test juga menunjukkan hasil penelitian dengan kesimpulan terdapat pengaruh dari metode pembelajaran kompetisi yang berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berpikir kreatif. bahwa nilai signifikansi sebesar ,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

air 1	Kemampuan berpikir kreatif <i>pre-test post-test</i>	Mean	Std. Deviasi	td. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	f	ig.
					Lower	Upper			
		-9.441	6.458	.108	-11.695	-7.188	-8.524	3	000

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar ,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran kompetisi yang berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berpikir kreatif.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila memberikan substansi dalam mengembangkan pemikiran kreatif peserta didik, mereka terlibat dalam menyampaikan gagasan dan solusi selama proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mengusulkan ide dan menginisiasi aktivitas yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, era globalisasi saat ini menuntut kemampuan tertentu, salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif, jawaban-jawaban terbaru dalam menghadapi kehidupan di era globalisasi serta permasalahan yang ada.

Selanjutnya adalah perhitungan untk melihat besarnya pengaruh yang diberikan pada metode pembelajaran kompetisi yang berbasis gamifikasi terhadap berpikir kreatif.

Tabel 4. Tabel Hasil Uji Determinan

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.502 ^a	.252	.228	6.010

a. Predictors: (Constant), HASIL KEMAMPUAN PRE-TEST

Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui *R square* sebesar 0,252 hal ini menunjukkan bahwa 25,5% kontribusi dari variabel bebas kerja metode pembelajaran kompetisi yang berbasis gamifikasi (X) terhadap variabel kemampuan berpikir kreatif (Y).

Kesimpulan dari uji determinan ini memiliki kriteria lemah karena, pada nilai R square sebesar 25,5% yang mana nilai tersebut menunjukan lebih kecil dari 0,33 ($R^2 < 0,33$).

Penelitian ini melihat pengaruh dari metode kompetisi berbasis gamifikasi terhadap berpikir kreatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Namun, dalam penelitian ini hasil yang didapatkan adalah lemah. Hasil besaran pengaruh pada metode kompetisi berbasis gamifikasi tersebut dapat dilihat pada hasil perhitungan uji determinan yang menunjukkan bahwa 25,5% yang mana dari uji determinan ini adalah memiliki kriteria lemah karena, R square memiliki nilai 25,5% yang mana nilai tersebut menunjukan lebih kecil dari 0,33 ($R^2 < 0,33$). Lemahnya hasil tersebut juga dilihat saat pelaksanaan penelitian, peserta didik lebih berfokus pada tujuan untuk mendapatkan skor tertinggi daripada memahami materi. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sanatang et al., (2023) bahwa pembelajaran yang berbasis gamifikasi memiliki peningkatan pada motivasi belajar namun, lemah dalam hasil belajar. Meskipun beberapa studi telah menunjukkan dampak positif gamifikasi terhadap hasil belajar, hubungan antara penerapan gamifikasi dan hasil pembelajaran masih bervariasi dan perlu diteliti lebih lanjut.

Penjelasan ini mengarah pada adanya pengaruh yang diberikan pada metode pembelajaran kompetisi yang berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berpikir kreatif. Metode ini digunakan untuk memacu peserta didik dalam memberikan ide-ide terbaru dan memberikan solusi yang inovatif dan efektif dengan melihat bagaimana orang lain dapat memberikan gagasan dalam menghadapi tantangan tertentu. Walaupun pada uji determinan didapatkan bahwa hasil kontribusi dari variabel bebas kerja metode pembelajaran kompetisi yang berbasis gamifikasi (X) terhadap variabel kemampuan berpikir kreatif (Y) adalah lemah, tetapi peserta didik didapatkan mengalami kenaikan yang cukup signifikan pada uji *post-test*.

Simpulan

Metode kompetisi berbasis gamifikasi memberikan dampak interaktif dalam pembelajaran, pada pelaksanaannya, peserta didik berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan dalam mendapatkan skor tertinggi. Namun, seringkali mereka kurang memperhatikan materi yang diberikan, sehingga tujuan utamanya hanyalah pada skor. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan pada metode kompetisi berbasis gamifikasi yang digunakan memiliki pengaruh dengan kategori lemah. Kesimpulan tersebut didasari pada hasil pengujian determinan yang menunjukan bahwa hasil adalah lemah karena, R square memiliki nilai 0,252 yang mana nilai tersebut menunjukan lebih kecil dari 0,33 ($R^2 < 0,33$).

Referensi

- Astika, S., Herianto, E., Sawaludin, S., & Sumardi, L. (2023). Pengaruh Implementasi E-learning Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 154–160. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1114>
- Febriani, R., Syarifuddin, H., & Marlina, M. (2021). Pengaruh Pendekatan Open-Ended Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 749–760.
- Fratiwi, R., Nurfitriani, & Priyanda, R. (2021). Pengembangan Instrumen Serta Menganalisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Secara Matematis Pada Tingkat SMP. *Prosiding SemNas. Peningkatan Mutu Pendidikan*, 126–132.
- Herlina, L. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Abad 21 dengan Model Inquiry Levels dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Bioed*, 10–18.
- Kusiah, Y. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Kompetisi Dan Aktifitas (Kompak). *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(1), 171–176. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i1.286>

- Lestari, I., & Ilhami, A. (2022). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Smp: Systematic Review. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 135–144.
- Lina Marlina. (2020). Penggunaan Bahan Ajar Ppkn Berbasis Pendekatan Joyful Learning Untuk Meningkatkan Pola Berpikir Kreatif Siswa. *Untirta Civic Education Journal*, 5(1), 1–13.
- Mardiyah, A. A., E.P, R. O., & Nadila, F. (2022). Pengembangan Berpikir Kreatif dalam Aktivitas Pembelajaran pada Masa Pandemic Covid-19 melalui Media Quizizz. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Abdira)*, 2(1), 130–136.
- Mildawani, T. (2018). Individual Competitiveness: Kunci Kompetisi Di Era Globalisasi. *Ilmiah WIDYA*, 5(1), 9–14.
- Novi Nurhayati, R. R. (2021). Kemampuan Berfikir Kreatif Mahasiswa Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Matematika Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 331–342.
- Rukminingsih, M. P., Dr. Gunawan Adnan, MA., P. ., & Prof. Mohammad Adnan Latief, M.A., P. D. (2020). Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *NBER Working Papers*. Erhaka Utama. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Sanatang, Miftach Fakhri, M., & Rezky Anandari, D. (2023). Pengaruh Model Blended Learning berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatikan Dan Komputer*, 6(3), 7–13.
- Sukmawati, R. A., Adini, M. H., Pramita, M., & Rizqan, A. (2021). Implementasi Gamifikasi Pada Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Metode Drill and Practice. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 163.
- Yusuf, M. (2020). Model Pembelajaran Kompetisi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AJournal of Islamic Education and Management*, 1, 61–73.