GeoScienceEd *7(4) (2026)*

Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika

http://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/index

Civics Marble Sebagai Inovasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Sabina Rahmadini[1], Afief Maula Novendra[1], Aam Effendi[1]
[1] Pendidikan Pancasila, Universitas Pasundan, Bandung, Indonesia.

DOI: https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3557

Article Info
Received: August,12th2026
Revised : August, 31st2026
Accepted: October, 1st2026

Correspondence:

Phone: +62 882-2368-3082

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar murid melalui penerapan media *Civics Marble* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan, dengan melibatkan 32 murid kelas XI 1 SMA Pasundan 1 Bandung. Data dikumpulkan melalui observasi, angket motivasi belajar, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar meningkat dari 57,49% pada kondisi awal menjadi 72,31% pada Siklus I dan 86,47% pada Siklus II. Peningkatan terjadi pada seluruh indikator motivasi belajar, dengan kenaikan terbesar pada indikator partisipasi dan keaktifan belajar sebesar 31,21 poin persentase dari kondisi awal hingga Siklus II. Hasil observasi juga menunjukkan peningkatan antusiasme, aktivitas diskusi, dan kelancaran permainan setelah perbaikan pengaturan giliran dan pembagian peran. Dengan demikian, *Civics Marble* berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran interaktif untuk mendukung motivasi belajar murid dalam Pendidikan Pancasila. Namun, temuan ini terbatas pada satu kelas dan belum membuktikan bahwa peningkatan motivasi semata-mata disebabkan oleh penggunaan media tersebut.

Kata kunci: *Civics Marble*, Motivasi Belajar, Pendidikan Pancasila, Penelitian Tindakan Kelas.

Citation: Rahmadini, S., Novendra, A. M., & Effendi, A. (2026). Civics Marble Sebagai Inovasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila . *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, *7*(4), 6491–6497. https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3557

Pendahuluan

Motivasi belajar merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran karena mendorong murid untuk berusaha mencapai tujuan pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang optimal (Fernando et al., 2024). Motivasi tersebut tercermin melalui ketekunan, keuletan dalam menghadapi kesulitan, minat terhadap berbagai permasalahan, kemandirian, ketertarikan terhadap tantangan, serta keteguhan dalam mempertahankan pendapat yang benar (Syachtiyani dan Trisnawati 2021). Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, motivasi belajar perlu diperhatikan karena pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan sikap dan keterampilan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (BSKAP, 2023). Oleh karena itu, diperlukan proses pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif murid agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Namun, pencapaian tujuan pembelajaran tersebut tidak terlepas dari berbagai tantangan dalam pelaksanaannya, salah satunya adalah menjaga motivasi belajar murid agar tetap optimal selama proses pembelajaran. kondisi ini menjadi perhatian ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung pada jam pelajaran terakhir, terutama setelah murid mengikuti mata pelajaran sebelumnya yang membutuhkan konsentrasi tinggi. Situasi tersebut

Email: sabinarahmadini614@gmail.com

Copyright © 2026, Rahmadini, S., et al.
This open access article is distributed under a (CC-BY License

berpotensi membuat murid merasa lelah, mengalami penurunan konsentrasi, dan kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperukan upaya untuk menciptakan pengalaman belajar yang mampu mempertahankan minat dan keterlibatan murid, khususnya dalam kondisi pembelajaran yang menuntut strategi pembelajaran yang lebih variatif.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, salah satunya melalui permainan edukatif. Menurut Yamin (2025), penggunaan permainan edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang memotivasi dan partisipatif. Sejalan dengan hal tersebut, permainan edukatif dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menciptakan suasana kelas yang tidak membosankan, menumbuhkan semangat belajar, serta melatih keterampilan murid (Bahari dan Yuliani 2021). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan dan mendorong keterlibatan aktif murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Civics Marble merupakan media pembelajaran berbasis permainan papan yang dikembangkan dengan mengintegrasikan materi Pendidikan Pancasila ke dalam mekanisme permainan yang interaktif. Media ini dilengkapi dengan berbagai jenis kartu yang memuat pertanyaan, tantangan, dan permasalahan kontekstual untuk mendorong murid berpikir, berdiskusi, serta berpartisipasi aktif selama pembelajaran. Penggunaan *Civics Marble* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga mampu mendorong motivasi belajar murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah *board game* atau permainan papan. Menurut Maulana & Asmarani, (2021) *board game* merupakan jenis permainan yang menggunakan sejumlah alat atau komponen yang diletakkan, dipindahkan, dan digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi berdasarkan seperangkat aturan tertentu. Ningtyas (2023) mengungkapkan bahwa *Board game* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga berpotensi menjadi media pembelajaran yang mendorong pengembangan keterampilan nonakademik *(soft skills)*, seperti kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Melalui mekanisme permainan yang melibatkan interaksi dan pengambilan keputusan, murid dapat belajar secara aktif sekaligus mengembangkan kreativitas dan kemampuan beradaptasi. Oleh karena itu, pemanfaatan board game dalam pembelajaran menjadi alternatif yang relevan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, partisipatif, dan bermakna.

Penelitian terdahulu yang dilakukan Amalia et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar murid. Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan adalah *board game* atau papan permainan. papan permainan mampu menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan sehngga mampu menciptakan antusiasme dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran (Fatulloh et al. 2026). Meskipun media pembelajaran berbasis permainan telah digunakan sebagai alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan mendorong keterlibatan murid, pengembangan media tetap perlu disesuaikan dengan karakteristik materi dan permasalahan pembelajaran yang dihadapi. Oleh karena itu, *Civics Marble* dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran yang mengintegrasikan materi Pendidikan Pancasila dengan aktivitas permainan yang melibatkan murid secara aktif. Penggunaan media ini diharapkan dapat memberikan alternatif dalam mengatasi permasalahan motivasi belajar murid, khususnya pada pembelajaran yang berlangsung pada jam pelajaran terakhir.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar murid melalui penggunaan media *Civics Marble* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan serta menjadi alternatif bagi guru untuk mendorong motivasi dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran.

Metode

Pada Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar murid melalui penggunaan media pembelajaran *Civics Marble* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut Sanjaya (2009), penelitian tindakan kelas diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan evaluasi. Setiap tahapan dilaksanakan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, menerapkan tindakan perbaikan, mengamati proses pembelajaran, serta mengevaluasi hasil tindakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Subjek penelitian ini adalah 32 murid kelas XI 1 SMA Pasundan 1 Bandung. Penelitian dilaksanakan pada September–Oktober 2026. Fokus penelitian ini

adalah motivasi belajar murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya melalui penggunaan media pembelajaran berbasis permainan. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Civics Marble*, yaitu media pembelajaran berbentuk papan permainan yang mengintegrasikan materi Pendidikan Pancasila melalui aktivitas permainan. Media ini dilengkapi dengan kartu *Think*, *Dilemma*, dan *Challenge* yang masing-masing memuat aktivitas atau tantangan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, murid dibagi menjadi empat kelompok besar. Satu orang perwakilan dari setiap kelompok bertugas memainkan papan *Civics Marble*, sedangkan anggota kelompok lainnya duduk bersama kelompok masing-masing untuk mengikuti jalannya permainan dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Setiap perwakilan melempar dadu, kemudian menggerakkan pion sesuai dengan angka yang diperoleh. Selanjutnya, perwakilan mengambil kartu sesuai dengan petak yang ditempati dan melaksanakan instruksi pada kartu tersebut. Melalui mekanisme ini, murid diharapkan terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang interaktif melalui diskusi, pemecahan masalah, dan penyelesaian tantangan terkait materi Pendidikan Pancasila.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket motivasi belajar, dan dokumentasi. Angket motivasi belajar terdiri atas 16 butir pernyataan dengan skala jawaban 1–4. Indikator motivasi belajar meliputi hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, serta lingkungan belajar yang kondusif (Uno, 2021). Observasi dilakukan menggunakan lembar pengamatan untuk mencatat perilaku murid selama pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung pelaksanaan tindakan.

Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket motivasi belajar dan skor observasi, kemudian diolah menjadi persentase dengan membandingkan skor yang diperoleh terhadap skor maksimal. Perubahan motivasi belajar dianalisis melalui perbandingan hasil pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II. Sementara itu, data kualitatif dari catatan observasi dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan perilaku, partisipasi, dan keterlibatan murid selama pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas XI 1 SMA Pasundan 1 Bandung yang berjumlah 32 murid pada September–Oktober 2026. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan media permainan *Civics Marble*. Tindakan dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri atas dua pertemuan. Data dikumpulkan melalui observasi, angket motivasi belajar, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penggunaan kedua pendekatan analisis tersebut memungkinkan perubahan motivasi belajar ditelaah melalui hasil pengukuran angket sekaligus perilaku murid yang teramati selama proses pembelajaran.

Observasi awal menunjukkan bahwa motivasi belajar murid masih menghadapi sejumlah kendala, yang terlihat dari kurangnya fokus selama pembelajaran, rendahnya antusiasme, serta kecenderungan pasif dalam diskusi. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa keterlibatan murid dalam pembelajaran belum optimal. Kondisi ini menjadi dasar perlunya tindakan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menyediakan kesempatan bagi murid untuk berpartisipasi, merespons pertanyaan, dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Meskipun demikian, kondisi awal tersebut perlu dibaca bersama hasil angket motivasi belajar agar gambaran mengenai motivasi murid tidak hanya bertumpu pada perilaku yang tampak selama pembelajaran.

Sebagai upaya untuk merespons permasalahan tersebut, peneliti menerapkan media permainan *Civics Marble*, yaitu permainan papan yang mengintegrasikan materi Pendidikan Pancasila melalui tiga jenis kartu, yakni *Think*, *Dilemma*, dan *Challenge*. Kartu-kartu tersebut menghadirkan pertanyaan, situasi permasalahan, dan tantangan yang harus direspons murid selama permainan berlangsung. Mekanisme ini memberikan variasi aktivitas belajar yang berpotensi mendorong rasa ingin tahu, usaha menjawab pertanyaan, serta keterlibatan murid dalam diskusi. Dengan demikian, penerapan *Civics Marble* diarahkan bukan sekadar untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, melainkan juga untuk membuka kesempatan partisipasi yang lebih aktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Keberhasilan tindakan selanjutnya perlu ditelaah berdasarkan perubahan hasil angket dan temuan observasi pada setiap siklus.

Tabel 1. Hasil Observasi Motivasi Belajar Murid

No.	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan
1.	Fokus selama pembelajaran	Murid kurang fokus selama pembelajaran
2.	Antusiasme mengikuti pembelajaran	Antusiasme murid masih rendah
3.	Keaktifan dalam diskusi	Murid cenderung pasif dalam diskusi

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa motivasi belajar murid kelas XI 1 dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi kendala, terutama dalam aspek fokus, antusiasme, dan keaktifan berdiskusi. Murid cenderung kurang fokus selama pembelajaran, belum menunjukkan antusiasme yang optimal, serta masih pasif dalam diskusi. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa keterlibatan murid dalam proses pembelajaran perlu diperkuat, khususnya melalui kegiatan yang dapat mendorong perhatian, ketertarikan, dan partisipasi aktif. Temuan observasi tersebut diperkuat oleh hasil angket motivasi belajar pada kondisi awal sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Persentase Motivasi Belajar Murid pada Kondisi Awal

No	Indikator Motivasi	Item Soal	Persentase
1.	Dorongan & Kegigihan Belajar	P12, P13, P16	56,25%
2.	Perhatian & Konsentrasi Kelas	P5, P6, P7, P8	58,40%
3.	Partisipasi & Keaktifan Belajar	P9, P10, P11, P14, P15	54,10%
4.	Perasaan Senang & Ketertarikan	P1, P2, P3, P4	61,20%
Rata-rata keseluruhan			**57,49%**

Berdasarkan Tabel 2, persentase motivasi belajar murid pada kondisi awal tercatat sebesar 57,49%. Indikator perasaan senang dan ketertarikan memperoleh persentase tertinggi, yaitu 61,20%, sedangkan indikator partisipasi dan keaktifan belajar menunjukkan persentase terendah, yaitu 54,10%. Selisih sebesar 7,10 poin persentase antara kedua indikator tersebut memperlihatkan bahwa ketertarikan murid terhadap pembelajaran relatif lebih tinggi dibandingkan dengan keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan belajar.

Temuan tersebut penting karena ketertarikan terhadap pembelajaran tidak selalu diikuti oleh partisipasi yang optimal. Murid dapat menunjukkan ketertarikan, tetapi masih memerlukan kesempatan, dorongan, atau strategi pembelajaran yang mendukung keterlibatan mereka dalam diskusi dan penyelesaian tugas. Persentase perhatian dan konsentrasi sebesar 58,40% serta dorongan dan kegigihan belajar sebesar 56,25% juga menunjukkan bahwa aspek motivasi yang berkaitan dengan keterlibatan dalam proses belajar masih perlu diperhatikan.

Dengan demikian, permasalahan awal penelitian tidak hanya berkaitan dengan bagaimana membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga bagaimana mendorong murid agar lebih fokus, tekun, dan aktif berpartisipasi. Kondisi tersebut menjadi dasar penerapan media permainan Civics Marble, yang dirancang untuk menghadirkan pertanyaan, tantangan, dan situasi permasalahan melalui kartu permainan. Penerapan media ini diarahkan untuk memberikan lebih banyak kesempatan kepada murid untuk merespons materi dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Perubahan setelah tindakan selanjutnya perlu dibuktikan melalui perbandingan hasil angket dan observasi pada Siklus I dan Siklus II.

Pelaksanaan Siklus I dilakukan melalui dua pertemuan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, media permainan *Civics Marble*, kartu permainan, serta instrumen pengumpulan data. Pada tahap pelaksanaan tindakan, murid dibagi menjadi empat kelompok besar. Setiap kelompok mengirimkan seorang perwakilan untuk bermain pada papan *Civics Marble*, sedangkan anggota kelompok lainnya mengikuti kegiatan dari kelompok masing-masing.

Mekanisme permainan diawali dengan pemain melempar dadu dan menggerakkan pion sesuai angka yang diperoleh. Selanjutnya, pemain mengambil kartu berdasarkan petak yang ditempati. Kartu *Think* berisi pertanyaan yang mendorong murid mengingat dan memahami materi, kartu *Dilemma* menyajikan situasi permasalahan yang memerlukan pertimbangan, sedangkan kartu *Challenge* berisi tantangan yang harus diselesaikan pemain. Mekanisme tersebut dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih variatif melalui aktivitas menjawab pertanyaan, menganalisis permasalahan, dan menyelesaikan tantangan.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan Siklus I, penerapan Civics Marble mulai menunjukkan respons positif dari murid. Antusiasme dan rasa ingin tahu terlihat ketika permainan berlangsung, terutama saat murid menghadapi pertanyaan dan tantangan pada kartu. Murid juga berusaha memberikan jawaban untuk menyelesaikan tantangan yang diperoleh. Namun, pelaksanaan tindakan belum sepenuhnya optimal. Kesempatan bermain yang lebih banyak diberikan kepada perwakilan kelompok menyebabkan keterlibatan murid belum merata. Selain itu, beberapa murid masih memerlukan penjelasan mengenai aturan permainan sehingga alur kegiatan belum berlangsung secara lancar. Rincian hasil observasi pelaksanaan Siklus I disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Observasi Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

No	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan Siklus I
1.	Antusiasme mengikuti pembelajaran	Murid menunjukkan antusiasme lebih tinggi ketika permainan berlangsung.
2.	Rasa ingin tahu	Murid menunjukkan rasa ingin tahu terhadap kartu dan tantangan permainan.
3.	Usaha menyelesaikan tugas	Murid berusaha menjawab pertanyaan atau tantangan pada kartu.
4.	Pemerataan partisipasi	Partisipasi belum merata karena permainan lebih banyak dilakukan oleh perwakilan kelompok.
5.	Pemahaman aturan permainan	Sebagian murid masih memerlukan penjelasan mengenai aturan permainan.

Temuan observasi tersebut menunjukkan bahwa Civics Marble mulai mendorong keterlibatan murid dalam pembelajaran, tetapi pelaksanaannya masih memerlukan perbaikan, khususnya dalam pemerataan partisipasi dan pemahaman aturan permainan. Meskipun demikian, hasil observasi belum cukup untuk menggambarkan tingkat motivasi belajar murid secara menyeluruh. Oleh karena itu, data observasi dilengkapi dengan hasil angket motivasi belajar yang diberikan setelah tindakan pada Siklus I. Hasil angket tersebut digunakan untuk mengidentifikasi kondisi motivasi belajar murid berdasarkan empat indikator yang telah ditetapkan, sebagaimana disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Angket Motivasi Belajar pada Siklus 1

No	Indikator Motivasi	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
1.	Dorongan & Kegigihan Belajar	366	512	71,48%
2.	Perhatian & Konsentrasi Kelas	375	512	73,24%
3.	Partisipasi & Keaktifan Belajar	447	640	69,84%
4.	Perasaan Senang & Ketertarikan	293	384	76,30%
Rata-rata keseluruhan		**1.481**	**2.048**	**72,31%**

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata motivasi belajar murid pada Siklus I mencapai 72,31%, meningkat 14,82 poin persentase dibandingkan kondisi awal sebesar 57,49%. Indikator dengan persentase tertinggi adalah perasaan senang dan ketertarikan, sedangkan indikator terendah adalah partisipasi dan keaktifan belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa respons positif terhadap pembelajaran mulai berkembang, tetapi keterlibatan aktif murid masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, perbaikan pada Siklus II difokuskan pada pemerataan kesempatan berpartisipasi selama permainan berlangsung.

Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil evaluasi Siklus I. Perbaikan diarahkan pada pengaturan giliran bermain dan pembagian peran agar keterlibatan tidak hanya terpusat pada perwakilan kelompok. Anggota kelompok didorong untuk ikut berdiskusi dan menyampaikan jawaban sehingga kesempatan berpartisipasi dalam pembelajaran menjadi lebih luas. Hasil observasi pada Siklus II menunjukkan bahwa murid lebih memahami aturan permainan dan alur kegiatan berlangsung lebih lancar dibandingkan Siklus I. Aktivitas diskusi dan antusiasme murid juga terlihat lebih baik selama permainan. Meskipun demikian, partisipasi belum sepenuhnya merata karena beberapa murid masih cenderung pasif. Rincian hasil observasi pelaksanaan Siklus II disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Observasi Pelaksanaan Tindakan Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan Siklus II
1	Pemahaman aturan permainan	Murid lebih memahami aturan permainan.
2	Kelancaran kegiatan	Alur permainan berlangsung lebih lancar.
3	Keaktifan dalam diskusi	Murid berdiskusi lebih aktif selama kegiatan.
4	Antusiasme mengikuti pembelajaran	Antusiasme murid lebih terlihat selama permainan.
5	Pemerataan partisipasi	Partisipasi mulai didorong melalui perbaikan giliran dan pembagian peran, tetapi sebagian murid masih pasif.

Untuk melengkapi hasil observasi, angket motivasi belajar dianalisis guna mengetahui kondisi motivasi murid setelah perbaikan tindakan. Hasil pengolahan angket menunjukkan peningkatan pada seluruh indikator dibandingkan kondisi awal dan Siklus I. Rincian skor dan persentase motivasi belajar murid pada Siklus II disajikan pada Tabel 6.

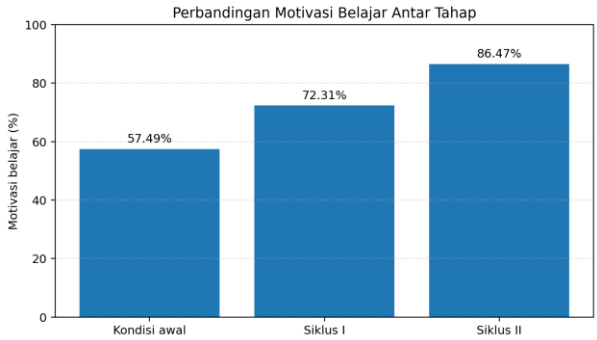
Tabel 6. Hasil Angket Motivasi Belajar pada Siklus II

No	Indikator Motivasi	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
1.	Dorongan & Kegigihan Belajar	433	512	84,57%
2.	Perhatian & Konsentrasi Kelas	443	512	86,52%
3.	Partisipasi & Keaktifan Belajar	546	640	85,31%
4.	Perasaan Senang & Ketertarikan	349	384	90,89%
Rata-rata keseluruhan		1.771	2.048	86,47%

Berdasarkan Tabel 6, rata-rata motivasi belajar murid pada Siklus II mencapai 86,47%, meningkat 14,16 poin persentase dibandingkan Siklus I (72,31%) dan 28,98 poin persentase dibandingkan kondisi awal (57,49%). Indikator perasaan senang dan ketertarikan memperoleh persentase tertinggi, yaitu 90,89%, sedangkan dorongan dan kegigihan belajar menjadi indikator terendah, yaitu 84,57%. Meskipun demikian, indikator tersebut meningkat 28,32 poin persentase dibandingkan kondisi awal sebesar 56,25%.

Peningkatan terbesar sejak kondisi awal terjadi pada indikator partisipasi dan keaktifan belajar, dari 54,10% menjadi 85,31%, atau naik 31,21 poin persentase. Hasil ini sejalan dengan perbaikan tindakan pada Siklus II yang menekankan pemerataan giliran dan pembagian peran dalam permainan. Secara keseluruhan, peningkatan skor angket pada seluruh indikator disertai temuan observasi berupa kelancaran permainan, antusiasme, dan aktivitas diskusi yang lebih baik. Kedua sumber data tersebut menunjukkan kecenderungan peningkatan motivasi belajar selama penerapan Civics Marble. Namun, karena penelitian ini merupakan PTK pada satu kelas tanpa kelompok pembanding, peningkatan tersebut perlu dipahami dalam konteks pelaksanaan tindakan dan tidak dapat diartikan sebagai bukti bahwa media merupakan satu-satunya faktor yang menyebabkan perubahan.

Untuk memperjelas perubahan motivasi belajar murid selama pelaksanaan tindakan, perbandingan rata-rata motivasi belajar pada kondisi awal, Siklus I, dan Siklus II disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan Rata-rata Motivasi Belajar pada Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II.

Gambar 1 menunjukkan peningkatan rata-rata motivasi belajar murid dari 57,49% pada kondisi awal menjadi 72,31% pada Siklus I dan 86,47% pada Siklus II. Peningkatan ini sejalan dengan perbaikan pelaksanaan Civics Marble dan hasil observasi selama pembelajaran. Dengan demikian, penerapan Civics Marble dalam PTK ini menunjukkan perkembangan motivasi belajar murid selama dua siklus tindakan, meskipun peningkatan tersebut tidak dapat diatribusikan semata-mata pada penggunaan media.

Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan media Civics Marble dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI SMA Pasundan 1 Bandung diikuti oleh peningkatan motivasi belajar murid selama dua siklus tindakan. Rata-rata motivasi belajar meningkat dari 57,49% pada kondisi awal menjadi 72,31% pada Siklus I dan 86,47% pada Siklus II. Peningkatan tersebut juga terlihat pada seluruh indikator motivasi belajar, dengan kenaikan terbesar pada indikator partisipasi dan keaktifan belajar, yaitu sebesar 31,21 poin persentase dari kondisi awal hingga Siklus II. Hasil observasi turut menunjukkan perkembangan antusiasme, pemahaman aturan permainan, kelancaran kegiatan, dan aktivitas diskusi murid. Perbaikan pengaturan giliran dan pembagian peran pada Siklus II menjadi bagian penting dalam memperluas kesempatan murid untuk berpartisipasi. Dengan demikian, Civics Marble berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung peningkatan motivasi belajar melalui kegiatan yang interaktif dan melibatkan murid secara aktif. Namun, karena penelitian dilakukan pada satu kelas tanpa kelompok pembanding, temuan ini menunjukkan peningkatan yang terjadi selama penerapan tindakan dan belum dapat memastikan bahwa perubahan tersebut semata-mata disebabkan oleh penggunaan media *Civics Marble*.

Referensi

Amalia, S. H., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika (GEMIKA) Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, *15*(2), 222–232. https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i2.18099

Bahari, F. V., & Yuliani. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XII SMA. *Bioedu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, *10*(3), 617–626.

Fatulloh, E. N., Mas'ulah, & Santoso, S. E. (2026). Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan SMA Board Game untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Perkalian Murid Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(03), 363–374.

Fernando, Y., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Andriani, P., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Syam, H., Islam, U., Sjech, N., & Djambek, M. D. (2024). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *2*(3), 61–68.

Maulana, P., & Asmarani, R. (2021). Development of Board Game Media in Art Culture and Craft Learning at 5th Grade of Elementary School. *IJPSE: Indonesian Journal of Primary Science Education*, *2*(1), 99–106. https://doi.org/https://doi.org/10.33752/ijpse.v2i1.2083

Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, *9*(2), 871. https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392

Sanjaya, Wi. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenada Media.

Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). *Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19*. *2*(April), 90–101.

Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.

Yamin, M. (2025). *Implementasi Pembelajaran Jasmani Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Partisipasi dan Keterampilan Sosial Siswa SMA*. *4*(1), 1–10.