

EFFECTIVENESS OF USING THE SCATTERGORIES GAME LEARNING MODEL TOWARDS INCREASING STUDENTS' LEARNING INTEREST IN THE PANCASILA EDUCATION SUBJECT IN GRADE VII AT SMPN 5 GARUT

Syifa Nurfadilah¹, Hermansyah², Prima Melati³

¹SMPN 5 GARUT, ^{2,3}PPKn IPI GARUT

Jl. Terusan Pahlawan No.32, RW.01, Sukagalih, Kec. Tarogong Kidul, Kabupaten Garut, Jawa Barat
44151

¹syifanurfadilah711@gmail.com

²hermansyah@institutpendidikan.ac.id

³melatiprima1@gmail.com

(Received: 19 Desember 2025/ Accepted: 19 Januari 2026 / Published Online: 15 Januari 2026)

ABSTRACT

This research was motivated by students' low interest in learning about Pancasila Education subjects. Caused by teaching approach is less interesting and dynamic, learning becomes one-way communication without involving students in the learning process. The purpose of this research is to determine the effectiveness of using the scattergories game learning model to increase students' learning interest, to determine the effect of using the scattergories game learning model on increasing students' learning interest, to determine students' interest in learning using the scattergories game learning model. Quantitative research approach with experimental methods, quasi experimental research type, non-equivalent control research design, the design group divided the sample classes into 70 respondents consisting of 35 experimental class students who carried out treatment using the scattergories game learning model and 35 control class students used the mind mapping learning model with distributing questionnaires and tests to students. The results of this research show that the average score for the experimental class is greater than the control class with a score of 83.42, while the control class obtained a score of 66.85. The use of the scattergories game learning model was proven to be effective in increasing students' interest in learning after carrying out the normalized n gain test and the t test analysis showed a value of $T_{count} > T_{table}$, and there was a significant influence between the use of the scattergories game learning model on increasing participants' learning interest. Students through the product moment correlation test results with the person correlation results being 0.608. Students' interest in learning using the scattergories game learning model is classified as good with the results of the questionnaire data obtaining a score of 2171. It can be concluded that the scattergories game learning model is effective in increasing students' learning interest compared to the mind mapping learning model.

Key words: Scattergories Game Learning Model, Students' Interest in Learning, Pancasila Education.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Disebabkan oleh pendekatan pengajaran yang kurang menarik dan dinamis pembelajaran menjadi komunikasi satu arah tanpa melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran *game scattergories* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik, untuk mengetahui pengaruh dalam menggunakan model pembelajaran *game scattergories* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik, untuk mengetahui minat belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran

game scattergories. Pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen jenis penelitian *quasi experimental* desain penelitian *non-equivalent control grup design* membagi kelas sampel sebanyak 70 responden terdiri dari 35 peserta didik kelas eksperimen melakukan *treatment* menggunakan model pembelajaran *game scattergories* dan 35 peserta didik kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dengan menyebarkan angket dan tes pada peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol dengan skor 83,42 sedangkan kelas kontrol memperoleh skor 66,85. Penggunaan model pembelajaran *game scattergories* terbukti efektif meningkatkan minat belajar peserta didik setelah dilakukannya analisis uji t menunjukkan nilai '*hitung*' > '*tabel*', dan terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *game scattergories* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik melalui hasil uji korelasi *product moment* dengan hasil *person correlation* nya adalah 0,608. Minat belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *game scattergories* tergolong baik dengan hasil data angket memperoleh skor 2171. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *game scattergories* efektif meningkatkan minat belajar peserta didik dibandingkan model pembelajaran *mind mapping*.

Kata kunci: *Model Pembelajaran Game Scattergories, Minat Belajar Peserta didik, Pendidikan Pancasila.*

I. PENDAHULUAN

Hasil survei PISA 2018 yang dirilis pada 2019 menempatkan Indonesia pada peringkat ke-74 dari 79 negara, atau posisi keenam terbawah dalam capaian pendidikan menengah [1]. Kondisi ini menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih memprihatinkan, meskipun jumlah sumber daya manusia cukup besar. Berbagai kajian menyebutkan bahwa rendahnya kualitas pendidikan dipengaruhi oleh lemahnya manajemen pendidikan, ketimpangan sarana prasarana antara kota dan desa, rendahnya kualitas pendidik, serta standar evaluasi pembelajaran yang belum optimal [1].

Dalam proses pembelajaran, guru memegang peran sentral sebagai pendidik sekaligus pengajar. Guru tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap dan kepribadian peserta didik melalui pendekatan, model, strategi, dan metode pembelajaran yang tepat. Pembelajaran yang masih didominasi ceramah dan berpusat pada guru cenderung membuat peserta didik pasif dan kurang terlibat secara emosional maupun kognitif, sehingga berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar [8].

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki karakteristik materi yang cukup padat dan konseptual, sehingga berpotensi menimbulkan kejenuhan jika disampaikan secara satu arah. Padahal, Pendidikan Pancasila berperan strategis dalam membentuk karakter, sikap kebangsaan, dan kesadaran berkonstitusi peserta didik [7], [9]. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual agar peserta didik tertarik, terlibat aktif, serta mampu mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian tentang media dan model pembelajaran interaktif dalam PPKn menunjukkan bahwa penggunaan media yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan minat dan keterlibatan belajar [2].

Kurangnya variasi model pembelajaran di kelas menjadi salah satu faktor rendahnya minat belajar peserta didik pada Pendidikan Pancasila. Jika pembelajaran hanya mengandalkan metode ceramah, siswa cenderung sekadar menerima informasi tanpa kesempatan mengeksplorasi, berdiskusi, atau bermain peran [2], [7]. Akibatnya, partisipasi dalam kegiatan pembelajaran hanya sebagian kecil dan minat belajar cenderung rendah. Agar pembelajaran lebih bermakna, peserta didik perlu dilibatkan secara aktif melalui kegiatan yang menantang, menyenangkan, dan memberi ruang interaksi sosial [3].

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *game Scattergories*. Model ini merupakan bentuk pembelajaran berbasis permainan yang menuntut

peserta didik berpikir cepat, kreatif, dan bekerja sama dalam kelompok untuk menghasilkan jawaban berdasarkan kategori tertentu [4], [10]. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan game *Scattergories* dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa maupun PPKn [4], [10], [11]. Dengan karakteristiknya yang variatif dan kompetitif, model pembelajaran game *Scattergories* berpotensi menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan pengalaman awal peneliti saat melaksanakan PLP di SMPN 5 Garut, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VII masih didominasi metode ceramah dan berpusat pada guru. Keterlibatan peserta didik relatif rendah, yang tampak dari kurangnya partisipasi dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, maupun mengemukakan pendapat. Hal ini berpengaruh pada rendahnya minat belajar dan belum optimalnya hasil belajar peserta didik. Kondisi tersebut mendorong peneliti untuk mengimplementasikan model pembelajaran game *Scattergories* sebagai upaya meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memandang perlu dilakukan penelitian mengenai efektivitas penggunaan model pembelajaran game *Scattergories* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 5 Garut.

Penelitian ini menguji efektivitas penerapan model pembelajaran game *Scattergories* dibandingkan model konvensional dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 5 Garut. Selain membandingkan perubahan minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada kedua kelas, penelitian ini juga menganalisis keterkaitan antara penerapan model dan minat belajar peserta didik. Temuan penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru Pendidikan Pancasila untuk merancang pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan **pendekatan kuantitatif** karena data yang dikumpulkan berupa angka dan dianalisis dengan teknik statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan [1], [2]. Pendekatan kuantitatif dipilih agar pengaruh penggunaan model pembelajaran game *Scattergories* terhadap minat belajar peserta didik dapat diukur secara objektif dan terukur.

Metode yang digunakan adalah **metode eksperimen** dengan jenis **quasi experimental** dan desain **non-equivalent control group design** [2]. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara acak per individu, melainkan per kelas:

- **Kelas eksperimen** yang mendapatkan perlakuan menggunakan model pembelajaran game *Scattergories*.
- **Kelas kontrol** yang menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* sebagaimana biasanya diterapkan guru.

Kedua kelas diberi **pretest** dan **posttest** untuk melihat perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan, sekaligus membandingkan peningkatan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VII SMPN 5 Garut tahun pelajaran berjalan. Teknik pengambilan sampel menggunakan **simple random sampling** pada tingkat kelas, sehingga terpilih dua kelas dengan total **70 peserta didik**, yaitu 35 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan 35 peserta didik sebagai kelas kontrol [2]. Jumlah sampel ini dinilai memadai untuk dianalisis menggunakan statistik parametrik dalam penelitian pendidikan [2], [3].

Data penelitian dikumpulkan melalui:

1. **Tes hasil belajar**, berupa 20 butir soal pilihan ganda materi Pendidikan Pancasila yang diberikan pada saat **pretest** dan **posttest**. Tes ini digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran game *Scattergories*.
2. **Angket minat belajar**, disusun menggunakan skala bertingkat (skala Likert) berdasarkan indikator minat belajar yang meliputi: **perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan** peserta didik dalam mengikuti pembelajaran [4]. Angket ini diberikan kepada peserta didik untuk mengukur tingkat minat belajar mereka pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
3. **Dokumentasi**, berupa daftar peserta didik, pembagian kelas, dan data nilai yang mendukung hasil penelitian.

Penyusunan instrumen tes dan angket diawali dengan kajian teori, penentuan indikator, dan penyusunan butir-butir pernyataan yang relevan. Instrumen kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing/guru ahli untuk memastikan **kesesuaian isi dan keterbacaan**. Skor tes dan angket diolah menjadi data kuantitatif yang siap dianalisis.

Analisis data dilakukan melalui dua tahap, yaitu **analisis deskriptif** dan **analisis inferensial**. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan sebaran skor pretest dan posttest serta skor angket minat belajar (nilai minimum, maksimum, dan rata-rata) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol [3]. Selanjutnya dilakukan analisis inferensial dengan tahapan sebagai berikut:

1. **Uji prasyarat**, meliputi uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi asumsi penggunaan uji *t* dan korelasi parametrik [3].
2. **Uji *t* independent samples**, digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan, sehingga dapat diketahui efektivitas model pembelajaran game *Scattergories* dibandingkan model *Mind Mapping* [2], [3].
3. **Uji korelasi Pearson Product Moment**, digunakan untuk menganalisis hubungan antara efektivitas penggunaan model pembelajaran game *Scattergories* dan minat belajar peserta didik [3].

Seluruh pengolahan data statistik dilakukan dengan bantuan program **SPSS** sehingga hasil perhitungan lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah [3].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data *Pretest*

Data yang digunakan dalam penelitian berupa pretest untuk mengetahui kemampuan berpikir peserta didik baik di kelas eksperimen maupun kelas. Adapun rekapitulasi kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1: Rekapitulasi Hasil pretest kelas Eksperimen dan kontrol

No.	Nilai	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Nilai Terendah	20	20
2	Nilai Tertinggi	70	65
3	Rata-rata	47,57	43,57

Peneliti menggunakan 20 soal PG untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. Soal pretest diberikan sebelum memulai proses pembelajaran untuk melihat kemampuan awal peserta didik. Berdasarkan hasil pretest kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai pretest kelas kontrol. Hal tersebut dipengaruhi oleh adanya perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan.

Data *Posttest*

Berdasarkan soal yang telah diberikan setelah diberikannya perlakuan diperoleh nilai *posttest* sebagai berikut :

Tabel 2: Rekapitulasi Hasil posttest kelas Eksperimen dan kontrol

No.	Nilai	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Nilai Terendah	70	50
2	Nilai Tertinggi	95	80
3	Rata-rata	83,42	66,85

Berdasarkan hasil posttest kelas eksperimen memiliki mendapatkan nilai rata rata sebesar 83, 42 sedangkan kelas kontrol 66,85 sehingga perolehan nilai posttest Dari hasil tersebut dapat dipahami bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajaran *game scattergories* dapat membantu peserta didik meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Hasil Angket Minat Belajar

Angket minat belajar hanya diberikan kepada kelas eksperimen untuk mengetahui bagaimana minat belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *game scattergories* dengan berdasarkan tabel sebagai berikut

Tabel 3: Rekapitulasi Hasil Angket

Interval Skor Minat	Interpretasi
630-1007	Sangat Jelek
1008-1385	Jelek
1386-1763	Cukup
1764-2141	Baik
2124-2520	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel tersebut diketahui bahwa hasil angket di deskripsikan baik dengan skor 2171 sehingga rata-rata ke-35 pada kelas eksperimen responden ini memiliki minat belajarnya terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila tergolong baik.

Berdasarkan hasil pretest dan posttest serta hasil angket minat belajar peserta didik dengan model pembelajaran *game scattergories* di atas, maka peneliti akan melakukan analisis sesuai dengan teknik analisis data yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan.

Uji Prasyarat

Tabel 4: Uji Prasyarat

Analisis Data	Nilai Sig.		Kesimpulan
	Kelas Eskperimen	Kelas Kontrol	
Uji Normalitas	.055	.026	Data Berdistribusi Normal
Uji Homogenitas	0.345		Data Homogen

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa data nilai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Sedangkan data sampel kelas eksperimen maupun kelas kontrol adalah homogen.

Uji Independent Sampel Test

Uji independent sampel t-test dilakukan untuk mengetahui seberapa besar keefektifan penggunaan model pembelajaran *game scattergories* terhadap minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun hasil dari independent sampel t-test ialah sebagai berikut:

Tabel 5: Hasil Uji T Independent Sampel Test

Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)
Minat Belajar	Equal variances assumed	3.822	.055	7.784	68	.000
	Equal variances not assumed			7.784	62.399	.000

Dengan pengambilan keputusan:

1. Jika Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, Maka H_a diterima dan H_o ditolak.
2. Jika Nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, Maka H_o diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan hasil SPSS versi 27.0 for windows diatas diperoleh nilai t sebesar 7.784 dan df 68 dengan nilai alfa titik acuan sebesar 0,05 maka didapatkan t tabel dari df 68 adalah sebesar 1.995. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini adalah H_a diterima dan H_o ditolak.

H_a : Terdapat peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan Model Pembelajaran *Game Scattergories*

H_o : Tidak Terdapat peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan Model Pembelajaran *Game Scattergories*

. Uji Korelasi *Person Product Moment*

Tabel. 6 Uji Korelasi *Person Product Moment*

Correlations			
		X	Y
X	Pearson Correlation	1	.608**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	35	35
Y	Pearson Correlation	.608**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	35	36
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Dengan kriteria pengambilan keputusan:

1. Jika Nilai Sig.(2-tailed) < 0,05, maka berkesimpulan ada hubungan secara signifikan.
2. Jika Nilai Sig.(2-tailed) >0,05, maka berkesimpulan tidak ada hubungan secara signifikan

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa Berdasarkan hasil uji korelasi *product moment* dengan menggunakan SPSS versi 27.0 diperoleh hasil variabel x Nilai Sig ,0, 000 dan juga variabel y nya diperoleh nilai Sig, 0,000. Maka dapat dikatakan ada hubungan secara signifikan antara variabel x dan y. Dari data di atas menunjukan terjadi hubungan secara signifikan antara efektivitas penggunaan model pembelajaran *Game Scattergories* dengan peningkatan minat belajar peserta didik.

Tabel 7: Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Cukup
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,00	Sangat kuat

Berdasarkan Tabel hasil Uji Korelasi *Product Moment* Diperoleh hasil *person correlation* nya adalah 0,608. Maka dari itu berdasarkan interpretasi koefisien korelasi dapat disimpulkan bahwa efektivitas penggunaan model pembelajaran *Game scattergoreis*(x) memiliki hubungan yang kuat dengan peningkatan minat belajar peserta didik (y). Maka dapat dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara efektivitas penggunaan model pembelajaran *Game scattergoreis*(x) dengan peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila (y).

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen (83,42) jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (66,85), dengan peningkatan yang lebih besar dari kondisi awal (pretest). Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran game *Scattergories* mampu membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Pancasila sekaligus meningkatkan minat belajar mereka. Secara statistik, hal ini diperkuat oleh hasil uji *independent samples t-test* yang menunjukkan nilai $t_{hitung} = 7,784$ dengan $Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil ini sejalan dengan panduan analisis kuantitatif yang menyatakan bahwa perbedaan rata-rata antar kelompok dapat dinyatakan signifikan apabila nilai $Sig. < 0,05$ [11], [12], [13].

Peningkatan hasil belajar dan minat belajar ini konsisten dengan kajian tentang media interaktif dalam PPKn yang menegaskan bahwa penggunaan media dan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dapat meningkatkan minat belajar dan kualitas interaksi di kelas [1], [9]. Dalam konteks ini, game *Scattergories* berfungsi sebagai media interaktif yang membuat peserta didik lebih terlibat, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru. Adila menemukan bahwa media interaktif dalam pembelajaran PPKn berkontribusi positif terhadap meningkatnya minat dan perhatian siswa terhadap materi [1]. Ketika materi Pendidikan Pancasila disajikan dalam bentuk permainan yang menantang dan menyenangkan, peserta didik cenderung lebih fokus, antusias, dan bersedia mengulang aktivitas belajar yang sama.

Dari sisi karakter *game-based learning*, beberapa penelitian menunjukkan bahwa game *Scattergories* efektif untuk mendorong aktivitas kognitif dan sosial siswa. Ahmad dan Tahir menemukan bahwa penggunaan game *Scattergories* dalam pembelajaran kosakata di SMP mampu meningkatkan penguasaan kosakata sekaligus membuat siswa lebih antusias dan aktif merespon tugas belajar [2]. Demikian pula, Opier melaporkan bahwa game *Scattergories* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab dapat meningkatkan partisipasi dan konsentrasi siswa selama pembelajaran [10]. Walaupun konteks mata pelajaran berbeda, pola yang muncul serupa dengan hasil penelitian ini: aktivitas bermain yang terstruktur membuat siswa lebih fokus, bersemangat, dan merasa tertantang, sehingga minat belajar meningkat [14], [15], [19].

Secara khusus dalam konteks Pendidikan Pancasila dan PPKn, Rusmayadi menunjukkan bahwa game *Scattergories* dapat diadaptasi sebagai model pembelajaran PPKn di SMP guna menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif [4]. Hasil penelitian ini menguatkan temuan tersebut: penerapan model pembelajaran game *Scattergories* di kelas VII SMPN 5 Garut mampu menggeser pola pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi lebih berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Peserta didik tidak hanya mendengar dan mencatat, tetapi aktif berdiskusi, menyusun jawaban berdasarkan kategori, serta berkompetisi sehat antarkelompok. Kondisi ini selaras dengan pandangan bahwa model pembelajaran aktif dan variatif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran [7], [14], [15].

Dari hasil angket, skor total minat belajar pada kelas eksperimen mencapai 2171 dan berada pada kategori “baik”. Jika dikaitkan dengan teori minat belajar, indikator yang digunakan dalam penelitian ini—perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan—sejalan dengan konstruk minat belajar yang dikembangkan dalam penyusunan skala minat oleh Nisa dkk. [6]. Peningkatan skor pada indikator-indikator tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran game *Scattergories* tidak hanya berdampak pada pencapaian nilai kognitif, tetapi juga pada aspek afektif berupa kesenangan, perhatian, dan keaktifan siswa selama pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini konsisten dengan temuan Fiqriah dkk. dan Yunita dkk. yang menegaskan bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) berkorelasi positif dengan minat belajar, karena memunculkan emosi positif yang mendorong siswa untuk lebih terlibat dan bertahan dalam aktivitas belajar [19], [20].

Temuan korelasi Pearson dengan koefisien $r = 0,608$ dan Sig. 0,000 menunjukkan adanya hubungan yang kuat dan signifikan antara efektivitas penggunaan model pembelajaran game *Scattergories* (X) dan minat belajar peserta didik (Y). Artinya, semakin efektif penerapan model ini—misalnya melalui penjelasan aturan yang jelas, pengelompokan siswa yang tepat, dan pengelolaan waktu permainan yang baik—semakin tinggi pula minat belajar peserta didik. Hasil ini konsisten dengan pandangan Nurgiansah dkk. bahwa model pembelajaran aktif seperti *role playing* dalam PPKn dapat meningkatkan keterlibatan, keberanian mengemukakan pendapat, serta minat belajar siswa terhadap materi kewarganegaraan [7]. Meskipun model yang digunakan berbeda (game *Scattergories* vs *role playing*), keduanya memiliki karakteristik utama yang sama, yaitu memberi ruang bagi siswa untuk berperan aktif, bekerja sama, dan berinteraksi.

Selain itu, penelitian Magdalena dkk. tentang pembelajaran PPKn di sekolah dasar menekankan pentingnya variasi metode dan strategi pembelajaran untuk menghindari kejenuhan dan meningkatkan partisipasi siswa [9]. Dalam penelitian ini, sebelum penerapan game *Scattergories*, pembelajaran di kelas cenderung didominasi ceramah, sehingga minat belajar relatif rendah. Setelah penerapan game *Scattergories*, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan kompetitif, sehingga kondisi kelas yang pasif berubah menjadi lebih hidup. Hal ini menunjukkan bahwa prinsip-prinsip umum yang dikemukakan oleh Magdalena dkk. [9] dapat diimplementasikan dalam konteks SMP melalui adaptasi model pembelajaran berbasis permainan.

Dari sisi teori strategi dan model pembelajaran, Madya menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh kesesuaian antara tujuan, karakteristik materi, dan strategi yang digunakan [8]. Materi Pendidikan Pancasila yang sarat konsep dan nilai normatif memerlukan pendekatan yang mampu mengkonkretkan konsep abstrak menjadi aktivitas yang dekat dengan pengalaman siswa. Game *Scattergories* memfasilitasi hal ini karena siswa diminta membuat contoh-contoh nyata yang relevan dengan kategori sila-sila Pancasila, nilai moral, atau sikap kewarganegaraan. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat akan memperbesar peluang tercapainya tujuan pembelajaran, baik secara kognitif maupun afektif [3], [8].

Jika dihubungkan dengan masalah umum kualitas pendidikan di Indonesia yang masih menghadapi berbagai tantangan [5], temuan penelitian ini memberikan gambaran bahwa inovasi di tingkat kelas—misalnya penggunaan game *Scattergories* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila—dapat menjadi salah satu strategi konkret untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Peningkatan minat belajar dan hasil belajar yang ditemukan pada

penelitian ini menunjukkan bahwa perubahan pendekatan mengajar di ruang kelas berpotensi memberi kontribusi pada perbaikan kualitas pendidikan, terutama jika diterapkan secara konsisten dan dikembangkan lebih lanjut [5], [16], [17].

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini konsisten dengan berbagai kajian sebelumnya mengenai peran media interaktif, model pembelajaran aktif, dan game edukatif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar [1], [2], [4], [7], [9], [10], [14]–[17], [19], [20]. Kontribusi utama penelitian ini adalah memberikan bukti empiris bahwa model pembelajaran game *Scattergories* efektif diterapkan dalam konteks Pendidikan Pancasila di SMP, tidak hanya pada mata pelajaran bahasa atau kosakata. Selain itu, temuan ini sejalan dengan kajian *joyful learning* dalam pembelajaran IPS yang menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif—seperti yang ditunjukkan oleh Mulyana, Tetep, dan Widyanti—berdampak positif terhadap motivasi dan minat belajar siswa [18]. Dengan demikian, penelitian ini membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut model game *Scattergories* dan variasi game edukatif lainnya pada berbagai materi dan jenjang pendidikan yang berbeda.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Model pembelajaran game *Scattergories* efektif meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen (83,42) lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol (66,85), sehingga penggunaan game *Scattergories* terbukti berpengaruh positif terhadap pencapaian kognitif peserta didik.
2. Model pembelajaran game *Scattergories* juga meningkatkan minat belajar peserta didik. Skor total minat belajar kelas eksperimen mencapai 2171 dan berada pada kategori “baik”, yang menunjukkan adanya peningkatan perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
3. Terdapat hubungan yang kuat dan signifikan antara efektivitas penggunaan game *Scattergories* dan minat belajar. Nilai korelasi Pearson $r = 0,608$ dengan Sig. 0,000 menunjukkan bahwa semakin baik penerapan model pembelajaran game *Scattergories*,

Secara umum, penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran game *Scattergories* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VII SMPN 5 Garut mampu meningkatkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa inovasi model pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi salah satu alternatif strategi guru PPKn untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adila, Y. (2024). *Pengembangan Media Interaktif pada Mata Pelajaran PPKn untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(1), 45–56.
- [2] Ahmad, N., & Tahir, F. (2021). *The Effect of Scattergories Game on Students' Vocabulary Mastery*. Journal of Language Teaching and Research, 12(3), 411–419.
- [3] Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Ed. Revisi). Rineka Cipta.
- [4] Rusmayadi, A. (2020). *Pengembangan Permainan Scattergories untuk Meningkatkan*

- Minat Belajar PPKn Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 7(2), 101–112.
- [5] Kurniawati, D. (2022). *Analisis Permasalahan Kualitas Pendidikan Dasar di Indonesia*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 11(2), 233–245.
- [6] Nisa, F. H., Kurniawan, R., & Lestari, S. (2017). *Penyusunan Skala Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Psikologi Pendidikan, 9(1), 23–35.
- [7] Nurgiansah, T. H., Rohmah, N., & Astuti, R. (2021). *Model Role Playing dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa*. Jurnal Civics Education, 5(2), 89–98.
- [8] Madya, S. (2017). *Model dan Strategi Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. PT Remaja Rosdakarya.
- [9] Magdalena, I., Hidayat, R., & Saputra, A. (2020). *Penerapan Pembelajaran PPKn Berbasis Keaktifan Siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 10(1), 15–27.
- [10] Opier, A. (2023). *The Use of Scattergories Game to Improve Students' Vocabulary Mastery in Arabic Class*. International Journal of Language Education, 7(1), 98–110.
- [11] Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- [12] Sujarweni, V. W. (2014). *Metodologi Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Pustaka Baru Press.
- [13] Sundayana, R. (2020). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- [14] Haris, M. A., Mustaru, M., Hadi, M. S., & Sawaludin. (2025). Upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn melalui penerapan model pembelajaran Game Based Learning di SMA Negeri 1 Narmada. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 5(2), 717–732. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1371>
- [15] Mamonto, D. F., Yunus, R., & Nggilu, A. (2025). Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning pada mata pelajaran PPKn. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 5(2), 194–200. <https://doi.org/10.51878/action.v5i2.5861>
- [16] Salfianti, S., Purnomo, N. H., & Yudiana, A. (2025). Efektivitas Game Based Learning dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII-D SMP Negeri 56 Surabaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1–10.
- [17] Ni'ma, N. N., Nurhadji, N., & Fauzi, M. (2025). Peningkatan kemampuan belajar PPKn melalui metode Game-Based Learning dengan media Wordwall pada siswa kelas X E SMA Negeri 6 Madiun. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 2(3), 120–131. <https://doi.org/10.61722/jipm.v2i3.256>
- [18] Mulyana, E., Tetep, & Widyanti, T. (2023). Implementasi Joyful Learning dalam pembelajaran IPS di masa adaptasi kebiasaan baru. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 213–221. <https://doi.org/10.53276/dedikasi.v2i1.34>
- [19] Fiqriah, A., Suntari, Y., & Yudha, C. B. (2025). Efektivitas Game-Based Learning dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.51178/invention.v6i1.2466>
- [20] Yunita, I., Prayogo, M. S., Lailiyah, M., & Nurfandini, A. A. (2025). Analisis teoritis hubungan Joyful Learning dan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(4), 350–364. <https://doi.org/10.51878/elementary.v5i4.7354>