

Membangun karakter dan semangat belajar siswa dengan media LAGA

Agung rahmatullah¹, Ihdia Uswah kamila², Wilda Elzahira³

¹²³Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

e-mail: ¹agungrahmatullah001@gmail.com, ²ihdiakml96@gmail.com, ³wildaElzahira@gmail.com

Kata Kunci:

LAGA, media pembelajaran, cerdas cermat, karakter siswa, keaktifan belajar

Keywords:

LAGA, learning media, quiz, student character, learning

ABSTRAK

Media pembelajaran LAGA (Lomba Adu Gesit Angkat Bendera) merupakan inovasi kreatif dalam dunia pendidikan yang dirancang untuk meningkatkan semangat dan keaktifan siswa dalam belajar. Melalui pendekatan permainan kelompok yang kompetitif dan menyenangkan, siswa tidak hanya belajar memahami materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan penting seperti komunikasi, kerja sama, dan berpikir kritis. Proses pelaksanaan LAGA yang sederhana dengan memanfaatkan bendera, botol jawaban, dan soal melalui media digital menjadikannya mudah diterapkan di berbagai jenjang pendidikan. Selain itu, metode ini juga melatih keberanian siswa untuk berbicara di depan umum dan menjawab pertanyaan dengan cepat. Dengan demikian, LAGA tidak hanya menjadi media pembelajaran, tetapi juga sarana pembentukan karakter yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.

ABSTRACT

LAGA (Lomba Adu Gesit Menangat Bendera) learning media is a creative innovation in the world of education designed to increase students' enthusiasm and activeness in learning. Through a competitive and fun group game approach, students not only learn to understand the subject matter, but also develop important skills such as communication, cooperation, and critical thinking. The simple LAGA implementation process using flags, answer bottles, and questions through digital media makes it easy to apply at various levels of education. In addition, this method also trains students courage to speak in public and answer questions quickly. Thus, LAGA is not only a learning medium, but also an effective and fun means of character building for students.

Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan modern, tantangan terbesar yang dihadapi guru bukan hanya bagaimana menyampaikan materi, tetapi bagaimana membuat siswa terlibat aktif dan antusias dalam proses belajar. Terlebih di era digital saat ini, di mana perhatian siswa mudah teralih, diperlukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menghibur dan menggugah semangat. Salah satu pendekatan kreatif yang mampu menjawab tantangan ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan.

"LAGA" atau Lomba Adu Gesit Angkat Bendera hadir sebagai salah satu solusi menarik yang menggabungkan unsur edukasi, kolaborasi, dan kompetisi sehat di dalam kelas. Dengan melibatkan siswa dalam kegiatan kelompok yang dinamis dan menyenangkan, "LAGA" tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman materi pelajaran, tetapi juga melatih keterampilan komunikasi, kerja sama, serta berpikir kritis. Suasana kelas yang



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

semula pasif pun dapat berubah menjadi arena pembelajaran yang aktif, kompetitif secara positif, dan penuh semangat.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa (Huyen & Nga, 2003; Bakar et al., 2019). Selain itu, pendekatan ini sejalan dengan teori pembelajaran aktif yang mendorong siswa untuk mengalami, mengeksplorasi, dan merefleksikan pengetahuan secara langsung (Prince, 2004). Dalam konteks pendidikan karakter, strategi yang menyenangkan seperti LAGA juga efektif dalam menanamkan nilai kejujuran, disiplin, dan kerja sama (Lickona, 1996).

Melalui permainan ini, guru bukan lagi satu-satunya pusat informasi, melainkan fasilitator yang membimbing interaksi antarsiswa. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih hidup, bermakna, dan berkesan bagi peserta didik.

Pembahasan

Teknik cerdas cermat adalah salah satu metode pembelajaran aktif yang dibuat seperti perlombaan di dalam kelas. Teknik ini bertujuan untuk membuat siswa lebih aktif berbicara, terutama dalam menyampaikan pendapat mereka. Cerdas cermat sangat cocok digunakan dalam pelajaran Bahasa Indonesia karena dapat membantu siswa berlatih berbicara dan lebih berani mengungkapkan ide atau pendapatnya di depan orang lain. (Nasution & Nurdailah, 2018)

Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa sering kali merasa bosan jika pembelajaran hanya berlangsung satu arah guru menjelaskan, siswa mendengarkan. Untuk menjawab tantangan itu, media pembelajaran LAGA hadir sebagai cara baru yang lebih seru dan menyenangkan. LAGA adalah sebuah metode permainan edukatif yang dirancang untuk membuat siswa lebih aktif, semangat, dan terlibat langsung dalam proses belajar. LAGA merupakan metode permainan edukatif yang berbasis pada prinsip *game-based learning*, di mana unsur hiburan dipadukan dengan unsur edukasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Dalam pandangan Fitriyani dan Wulandari (2021), permainan edukatif mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan. Dengan LAGA, siswa tidak hanya diajak memahami materi pelajaran, tetapi juga dilatih berpikir cepat, berkomunikasi efektif, dan bekerja sama dalam kelompok.

Proses belajar dengan metode kuis cerdas cermat dimulai dengan guru menjelaskan terlebih dahulu aturan main dan langkah-langkah cara pelaksanaannya. (Dalam & Pelajaran, 2023) Permainan ini sangat sederhana, tetapi manfaatnya besar. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan masing-masing diberi bendera sebagai tanda identitas. Guru lalu memberikan soal melalui slide (PPT), dan setiap kelompok mendiskusikan jawabannya bersama. Ketika sudah yakin dengan jawabannya, salah satu anggota tim segera berlari ke depan dan memasukkan jawaban ke dalam botol yang sudah disiapkan. Jawaban tercepat dan paling benar akan mendapatkan poin lebih tinggi.

Sebagai pengembangan dari metode cerdas cermat tradisional, LAGA membawa dimensi baru berupa elemen fisik (lari, angkat bendera, botol jawaban) dan aspek visual

yang menambah semangat dan keseruan siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan temuan Hutagaol, Subakti, dan Winata (2024) yang menyatakan bahwa teknik cerdas cermat mampu meningkatkan minat belajar dan membangun keberanian siswa untuk tampil di depan umum. Lebih dari itu, keterlibatan emosional siswa selama permainan terbukti memperkuat kemampuan berpikir kritis, sebagaimana dijelaskan oleh Jannah, Suryani, dan Mahfud (2020) bahwa tingginya emosi positif selama belajar dapat meningkatkan kualitas refleksi dan analisis siswa terhadap materi.

Salah satu aspek unggulan dari LAGA adalah kemampuannya menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik. Melalui permainan ini, siswa diajak untuk bersikap sportif, jujur, dan disiplin dalam mengikuti aturan dan menerima hasil permainan. Ketika siswa berani tampil, menjawab pertanyaan, serta menerima kekalahan dan kemenangan dengan sikap lapang dada, mereka sedang mengembangkan sikap kepribadian yang positif. Sulisworo dan Suryani (2020) menegaskan bahwa pembelajaran kolaboratif berbasis permainan dapat memperkuat pendidikan karakter lebih efektif daripada metode konvensional. Selain itu, keberanian tampil juga merupakan salah satu kompetensi penting abad 21 yang harus dimiliki siswa untuk bisa bersaing di dunia global (Hidayat & Setiawan, 2019).

Selain itu, guru juga diuntungkan. Melalui lomba ini, siswa belajar untuk berani berbicara di depan banyak orang dan menjawab pertanyaan dengan cepat. Kegiatan ini membantu melatih keberanian dan mental mereka, yang sangat penting dalam kehidupan belajar di sekolah maupun saat bergaul di lingkungan sosial. (Anita Sri Rejeki Hutagaol, Dedi Subakti, Winata, 2024) Metode ini bisa menjadi alternatif saat materi dirasa terlalu berat atau suasana kelas mulai kurang semangat. Guru cukup menjadi fasilitator, membimbing dan memotivasi siswa selama permainan berlangsung. Dan yang paling penting, semua ini bisa dilakukan dengan alat sederhana seperti bendera kecil, botol, PPT soal, dan papan skor. Menurut Susanti dan Amir (2020), pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dan guru sebagai fasilitator akan menciptakan ruang belajar yang lebih partisipatif dan meningkatkan kemandirian belajar siswa. Guru juga bisa memanfaatkan metode ini sebagai alternatif ketika materi pelajaran terasa berat atau suasana kelas sedang pasif. Dengan LAGA, kelas yang semula membosankan bisa berubah menjadi arena pembelajaran yang penuh semangat dan energi positif.

Secara keseluruhan, LAGA bukan sekadar permainan. Ia adalah media pembelajaran kreatif yang bisa mengubah suasana kelas menjadi tempat belajar yang aktif, menyenangkan, dan penuh nilai. Dengan cara seperti ini, siswa tidak hanya belajar dengan kepala, tapi juga dengan hati dan tindakan. Permainan ini dapat diterapkan di berbagai jenjang pendidikan dan menjadi strategi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan zaman. Melalui LAGA, siswa tidak hanya belajar melalui kepala (kognitif), tetapi juga melalui hati (afektif) dan tindakan nyata (psikomotorik). Oleh karena itu, LAGA sangat direkomendasikan untuk menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang kreatif dan membangun di dunia pendidikan Indonesia saat ini.

Kesimpulan

Media pembelajaran LAGA (Lomba Adu Gesit Angkat Bendera) terbukti menjadi inovasi yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Melalui pendekatan permainan kelompok yang menggabungkan unsur edukatif, kompetitif, dan kolaboratif, LAGA mampu mendorong siswa untuk lebih berani berbicara, berpikir cepat, serta aktif dalam menyampaikan pendapat. Tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran, metode ini juga membantu membentuk karakter siswa seperti kerja sama, kejujuran, kedisiplinan, sportivitas, dan percaya diri. Selain mudah diterapkan, LAGA juga memberikan peran penting bagi guru sebagai fasilitator kreatif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, LAGA bukan sekadar alat bantu belajar, tetapi juga sarana pengembangan keterampilan sosial dan mental siswa yang sangat relevan untuk pendidikan masa kini.

Daftar Pustaka

- Anita Sri Rejeki Hutagaol, Dedi Subakti, Winata, D. K. S. (2024). CERDAS CERMAT DALAM MEMBANGKITKAN MINAT BELAJAR SISWA TINGKAT SEKOLAH DASAR. 7(November), 248–259.
- Dalam, C., & Pelajaran, M. (2023). *Analisis hasil belajar menggunakan metode kuis cerdas cermat dalam mata pelajaran ipa*. 20, 1–16.
- Fitriyani, F., & Wulandari, A. (2021). Inovasi media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(1), 12–19.
- Hidayat, R., & Setiawan, R. (2019). Kompetensi abad 21: Penguatan karakter melalui pembelajaran aktif. *Jurnal Edukasi*, 17(3), 222–229.
- Hutagaol, A. S. R., Subakti, D., & Winata, D. K. S. (2024). Cerdas cermat dalam membangkitkan minat belajar siswa tingkat sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 248–259.
- Jannah, M., Suryani, N., & Mahfud, M. (2020). Pengaruh media permainan edukatif terhadap keterampilan berpikir kritis. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 9(4), 659–667.
- Nasution, A. S., & Nurdailah. (2018). Membangkitkan Minat Belajar Siswa Melalui LombaCerdas Cermat. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 10–13.
- Sulisworo, D., & Suryani, N. (2020). Penguatan pendidikan karakter melalui pembelajaran kolaboratif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(2), 147–154.
- Susanti, H., & Amir, M. (2020). Peran guru dalam pembelajaran berbasis siswa: Antara tantangan dan peluang. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(1), 77–88.

Gambar dan Tabel

Tabel 1. Alur Pelaksanaan Media Pembelajaran LAGA.

Langkah	Aktivitas
---------	-----------

Langkah ke 1	Guru menjelaskan aturan permainan kepada peserta didik.
Langkah ke 2	Siswa dibagi menjadi kelompok dan diberi bendera warna tertentu sebagai identitas.
Langkah ke 3	Guru menampilkan soal melalui slide (PPT) dalam waktu tertentu (misal 60 detik).
Langkah ke 4	Kelompok mendiskusikan jawaban, lalu satu anggota berlari ke depan memasukkan jawaban.
Langkah ke 5	Guru memeriksa jawaban dari botol dan mencatat poin di papan tulis.
Langkah ke 6	Kelompok dengan poin terbanyak di akhir permainan dinyatakan sebagai pemenang.

Sumber: IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN (2024)

Gambar 1. Guru Menjelaskan Aturan Permainan



Gambar 1. Guru menyampaikan kepada siswa tata cara bermain LAGA, termasuk aturan, sistem penilaian, dan perlengkapan yang digunakan seperti bendera dan botol jawaban.

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 2. Pembagian Kelompok dan Pemberian Bendera



Gambar 2. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Masing-masing kelompok diberikan bendera berwarna sebagai penanda identitas tim mereka.

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 3. Guru Menampilkan Soal Melalui Slide



Gambar 3. Soal ditampilkan oleh guru menggunakan slide PowerPoint dengan batas waktu tertentu (misalnya 60 detik) untuk memicu respon cepat dari siswa.

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 4. Siswa Berlari Membawa Jawaban ke Botol



Gambar4. Setelah berdiskusi, satu anggota tim berlari ke depan kelas dan memasukkan jawaban mereka ke dalam botol yang telah disediakan.

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 5. Guru Memeriksa dan Memberi Nilai



Gambar 5. Guru membuka botol untuk memeriksa jawaban dan mencatat hasilnya pada papan skor, memberikan poin berdasarkan ketepatan dan kecepatan.

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 6. Pengumuman Kelompok Pemenang



Gambar 6. Kelompok dengan perolehan poin tertinggi dinyatakan sebagai pemenang dan diberikan apresiasi untuk membangun semangat kompetisi positif.

Sumber: Dokumentasi Pribadi