



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH MAHASISWA PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Penggunaan Metode *Game Based Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Riefki Fiestawa¹, Dini Sri Mulyani², Dwiyan Wijayanti Fajria³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

Email: riefkifies@upi.edu¹, dinisrim_02@upi.edu², dwiyanwijyantif13@upi.edu³

Abstract

The decline in students' learning interest poses a significant challenge in education, particularly in Pancasila Education, which is often perceived as monotonous and less relevant. To address this issue, Game-Based Learning (GBL) emerges as an innovative and effective alternative. This study aims to analyze the impact of implementing the GBL method on improving students' interest in learning Pancasila Education. The research employs literature review and comparative study methods, gathering findings from previous analyses of GBL applications. The results indicate that GBL significantly enhances students' learning interest. Students become more enthusiastic, active, and engaged in the learning process. Games designed based on Pancasila Education content not only improve conceptual understanding but also create an interactive, enjoyable, and collaborative learning environment. The study also highlights the critical role of supporting media, such as digital and non-digital games, in optimizing GBL outcomes. The conclusion of this research is that GBL can serve as an effective method to enhance students' learning interest in Pancasila Education while also fostering critical thinking skills and active participation.

Keywords: Interest in learning, GBL method, Pancasila education

Abstrak

Penurunan minat belajar peserta didik menjadi tantangan besar dalam dunia pendidikan, khususnya pada mata pelajaran pendidikan Pancasila yang sering dianggap monoton dan kurang relevan. Untuk mengatasi masalah ini, metode pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*) menjadi salah satu alternatif yang inovatif dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan metode *Game Based Learning* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dan studi komparasi dimana peneliti mengumpulkan hasil analisis terdahulu mengenai pembelajaran menggunakan metode *Game Based Learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* mampu meningkatkan minat belajar secara signifikan. Peserta didik lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Permainan yang dirancang berbasis materi pendidikan Pancasila tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Penelitian juga menemukan bahwa media pendukung, seperti permainan digital dan non-digital, sangat penting dalam penerapan GBL untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa metode *Game Based Learning* dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila, sekaligus mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan partisipasi aktif mereka.

Kata Kunci: Minat belajar, metode GBL, pendidikan Pancasila

PENDAHULUAN

Peserta didik merupakan anggota masyarakat, mereka berusaha mengembangkan potensinya dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem

Pendidikan Nasional dalam pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi meningkatkan kemampuan penuh untuk mengembangkan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam kerangka pembangunan

kehidupan intelektual bangsa. Patut diperhatikan bahwa saat ini banyak pelajar dan anak muda yang rusak secara moral akibat berbagai faktor yang mempengaruhi mereka. Oleh karena itu, diperlukan pembenahan agar generasi penerus memiliki akhlak dan moral yang baik.

Dalam kehidupan bangsa di Indonesia, Pancasila berperan sebagai penyaring perkembangan teknologi (Efendi & Sa'diyah, 2020). Pancasila juga merupakan penyaring budaya luar yang merasuk ke dalam budaya bangsa Indonesia untuk mencegah penyalahgunaan nilai-nilai Pancasila. Oleh sebab itu pendidikan Indonesia haruslah tidak terlepas dari ajaran Pancasila yang menjadi landasan pendidikan di Indonesia. Salah satu caranya adalah dengan diberikannya mata pelajaran Pendidikan Pancasila sejak sekolah dasar. Hal ini juga bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi orang yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Namun sebagian peserta didik menganggap bahwasannya pembelajaran Pendidikan Pancasila membosankan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV di salah satu SD di Kota

Tasikmalaya, diperoleh informasi bahwasannya terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas yakni kurangnya minat belajar peserta didik. Hal ini disebabkan karena guru lebih banyak menggunakan metode konvensional dalam pembelajarannya yang dianggap kurang menarik dan membosankan. Selain itu ruang lingkup materi Pendidikan Pancasila yang luas dan cenderung diulang-ulang juga menjadi pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik, sehingga guru diharapkan harus lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media dan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan variatif.

Metode pembelajaran adalah cara yang ditempuh oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik (Darmaji, dalam Yogica, dkk., 2020). Penting bagi guru untuk dapat memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dapat tercapai dengan efektif. Dalam penerapannya, metode tidak akan terlepas dari media yang akan membantu untuk memaksimalkan proses pembelajaran.

Minat belajar peserta didik merupakan dorongan yang timbul dari diri peserta didik atas motivasi dan pengalaman yang diketahui

sehingga membuat dirinya mempertajam pengetahuan terhadap sesuatu yang ingin dicapai (Hulu, 2021). Dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik, peran guru sangat krusial untuk mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Sehingga peserta didik tidak hanya akan memahami materi dengan baik, tetapi juga akan terpacu minatnya untuk belajar.

Metode pembelajaran *Game based learning* (GBL) dapat menjadi salah satu solusi untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik. *Game based learning* merupakan sebuah metode pembelajaran berbasis game yang sangat unik dan tentunya dapat memacu keingintahuan peserta didik. Metode GBL efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Amalia & Athiyyah, 2024). Hal ini disebabkan metode pembelajaran ini akan menyajikan visual-visual dan konsep belajar sambil bermain yang dapat menarik minat peserta didik dalam belajar.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh penggunaan metode *Game based learning* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi metode studi literatur dan studi komparasi. Metode studi literatur sebagai kerangka kerja utama,

memungkinkan secara sistematis mengeksplorasi, mengevaluasi, dan menginterpretasi karya-karya tulis yang ada dan relevan dengan topik yang sedang diteliti. Metode studi literatur diakui sebagai pendekatan krusial dalam proses penelitian karena memfasilitasi pengumpulan informasi komprehensif dan analitis dari literatur yang tersedia, serta membantu dalam menyusun landasan teori kuat untuk penelitian. Ini memungkinkan untuk membangun pada pengetahuan yang telah ada, mengidentifikasi celah dalam literatur dan merumuskan pertanyaan penelitian yang tepat dan relevan.

Tahapan-tahapan dalam melakukan studi literatur meliputi: a) penetapan judul dan fokus penelitian, b) pencarian sumber-sumber tulisan relevan dan akurat melalui artikel atau jurnal berkaitan dengan tema penelitian, c) pengumpulan berbagai data terkait, d) seleksi data relevan untuk dikaji, e) penulisan dan penyusunan ulasan data, f) membuat kesimpulan dan menerapkan temuan dari ulasan tersebut.

Peneliti juga mengkomparasikan penelitian sebelumnya serta melihat dan memeriksa temuan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian. Analisis dalam metode penelitian ini diarahkan pada tema tentang peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan metode

game based learning dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Hasil penemuan penelitian berdasarkan penelitian terdahulu

No	Nama Penulis	Judul	Hasil Penelitian
1.	Lensi Megah Retta, Ina Andrian i	Penerapan Media <i>Game based learning</i> (GBL) Berban tu Media Gambar Media Gamba r untuk Mening katkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Penera pan Nilai- Nilai Pancasi	Menurut penelitian ini, penerapan media pembelajaran <i>Game based learning</i> (GBL) berbantu Media Gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penerapan nilai- nilai Pancasila. terdapat peningkatan hasil belajar dari siklus I yakni 68% meningkat menjadi 80% pada siklus II (Retta & Andriani, 2024).

la			
2.	Sri Retno Palupi, Apri Utami Parta Santi	Pengaruh Penggu naan Metod e Pembel	Berdasarkan penelitian pada artikel ini, penggunaan metode pembelajaran berbasis <i>game</i> dalam pembelajaran PPKN kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu memiliki dampak yang positif terhadap motivasi belajar dan pemahaman siswa pada konsep siswa (Palupi & Santi, 2024).

		madiya h Seman u			minat belajar peserta didik (Zulafa, 2024).
3.	Hasna Arifi Zulafa	Strategi Penera pan <i>Game based learnin g</i> dalam Mening katkan Penget ahuan Peserta Didik Tentan g Nilai Pancasi la di SMP N 2 Surakar ta	Menurut penelitian ini, terdapat kenaikan minat belajar, semangat dan hasil belajar mengenai materi Pendidikan Pancasila setelah diimplementasik annya <i>Game based learning</i> dalam penyampaian materi oleh Faktor pendukung penerapan <i>Game based learning</i> berupa (1) fasilitas sekolah yang memadai, (2) lingkungan yang suportif dan positive, (3)		
4.	Nur Fatima h			Peningk atan Hasil Belajar Pendid kan Pancasi la Materi Pola Hidup Gotong Royong Melalui Metod e <i>Game based learnin g</i> Kelas Mi Sirajut Thalibin Racek Tiris Proboli nggo	Berdasarkan penelitian pada artikel ini, tindakan kelas penggunaan metode <i>Game based learning</i> pada Pendidikan Pancasila materi pola hidup gotong royong bagi siswa kelas 4 MI Sirajut Thalibin Racek Terdapat peningkatan akademik yang Di signifikan dari siklus I hingga siklus II. Hal tersebut dibuktikan dengan nila rata-rata yang terus meningkat dari siklus I sebesar 86,3 hingga 89,4 pada siklus II.

Persemtase ketuntasan belajar siswa kelas 4 MI Sirajut Thalibin Racek Probolinggo siklus I sebesar 100% dan Siklus II sebesar 100%. Secara personal, seluruh siswa mengalami peningkatan nilai dari siklus I hingga siklus II sehingga diakhir siklus persentasenya bertahan sebesar 100% (Fatimah, 2024).

dalam Ulfa, dkk., 2022). Menurut Putra, dkk. (2024) *Game based learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, khususnya keterampilan meninjau pengetahuan yang mana digunakan agar dapat memilih banyak langkah dan mengambil keputusan.

Penggunaan GBL dalam pembelajaran saat ini adalah sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik serta membantu proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Adhie dan Nugraheni, *Games Based Learning* dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif (Amalia & Athiyyah, 2024).

Metode permainan merupakan salah satu cara agar peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran dengan menyenangkan karena materi disajikan melalui berbagai bentuk kegiatan permainan sehingga membuat kondisi santai namun serius. Pembelajaran yang disajikan dengan permainan ini dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik, dan partisipatif. Sejalan dengan pendapat Amalia & Athiyyah (2024) menyatakan bahwa metode GBL ini akan efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Pembahasan

1. Metode *Game based learning*

Game based learning merupakan metode belajar dengan penerapan game guna menunjang proses belajar siswa. GBL termasuk bentuk kegiatan pengajaran dimana siswa berperan lebih dominan dengan berbantuan game guna mencapai tujuan dari pembelajaran (Candra & Rahayu,

Menurut Wahyuning (2022) *game based learning* memiliki beberapa kelebihan diantaranya sebagai berikut:

- a. Pembelajaran *game based learning* memungkinkan pembelajaran yang aktif, meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, dan umpan balik yang cepat bagi siswa (Pho, Annie & Dinscore, Amanda., 2015).
- b. Keterlibatan siswa yang tinggi dalam memecahkan permasalahan dalam permainan akan melatih keterampilan berpikir kritis siswa (Kusuma dkk., 2022)
- c. Dapat berdampak positif terhadap prestasi akademik siswa, keterampilan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa (Parrota et al, 2013)
- d. Pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan
- e. Dalam beberapa kasus, game dapat membangun dialog dan mendobrak batasan sosial budaya (Pivec, Maja., 2013).
- f. Menghilangkan kejenuhan dalam belajar, karena pembelajaran dilakukan dengan bermain (Cinta dkk, 2021)
- g. Meningkatkan berbagai keterampilan. Berdasarkan Rahmat Hidayat (2008) beberapa keterampilan yang diperoleh siswa melalui *game based learning*.

Namun selain memiliki kelebihan *game based learning* juga memiliki beberapa kelemahan (Wahyuning, 2022) diantaranya:

- a. Kompleks dan memakan waktu dalam proses pembuatannya
- b. Tidak semua guru memiliki keterampilan untuk membuat game sehingga perlu melakukan kursus tertentu (Liu et al, 2020)
- c. Suasana kelas yang terlalu aktif terkadang menimbulkan kegaduhan sehingga menjadi tidak kondusif
- d. Membutuhkan alat dan instrumen yang lebih banyak.

2. Media Pendukung Metode *Game based learning*

Dalam penerapan suatu metode pembelajaran tentu tidak akan terlepas dari bantuan media pembelajaran. Begitu pun dengan metode *game based learning*, memerlukan media pembelajaran untuk dapat memaksimalkan penerapannya. Menurut Mukarromah & Andriana (2022) dalam suatu proses pada pembelajaran, ada dua yang menjadi unsur yang sangat penting dan memiliki keterkaitan yang erat yakni media pembelajaran dan metode mengajar.

Media pembelajaran sering disebut juga sebagai alat bantu yang sering digunakan menjadi salah satu upaya untuk mempermudah suatu proses pelaksanaan pembelajaran (Mukarromah & Andriana, 2022). Sama halnya dengan metode

pembelajaran, penggunaan media dalam suatu pembelajaran juga dapat membangkitkan minat serta motivasi peserta didik, kehadiran media menjadi bantuan dalam suatu pembelajaran dimana dapat meningkatkan pemahaman untuk peserta didik, serta menyajikan pembelajaran dengan lebih menarik.

Ada banyak sekali media yang dapat digunakan dalam metode *game based learning*, seperti media permainan kartu gambar, tebak kata, ular tangga, monopoli, puzzle dan lain sebagainya. Kita sebagai masyarakat yang telah melalui era revolusi 4.0 dimana sangat merubah semua sektor dan membawa pengaruh signifikan terhadap setiap perubahan terutama pendidikan juga menuntut guru untuk merubah kegiatan pembelajarannya dengan berkolaborasi menggunakan internet. Oleh karena itu selain media langsung, terdapat pula media belajar berbasis digital untuk meningkatkan performa belajar siswa dengan multimedia yang menarik baik dari audio maupun visualnya. Seperti kahoot, wordwall, quizizz, educandy, dan masih banyak lagi.

Dalam era teknologi yang semakin maju, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik. Melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, peserta didik dapat lebih terlibat

dalam proses pembelajaran dan memperoleh pemahaman yang lebih baik. Hal ini menjadi tugas penting untuk guru agar dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik juga dapat melatih peserta didik agar dapat memanfaatkan teknologi dengan lebih baik.

3. Sintak *Game based learning*

Samudera (dalam Islam, dkk., 2024) menyatakan bahwa terdapat enam langkah (sintak) yang harus dilakukan dalam mengimplementasikan *Game based learning* (GBL) di dalam kelas.

- a. Memilih permainan sesuai topik. Pilihlah permainan yang selaras dengan rencana pelajaran oleh instruktur.
- b. Penjelasan konsep. Sebelum permainan dimulai, instruktur memperkenalkan materi kepada siswa dengan menjelaskan ide dasarnya.
- c. Aturan. Pengajar menjelaskan peraturan permainan yang harus diikuti selama permainan berlangsung.
- d. Memainkan game. Media yang telah disiapkan guru digunakan oleh siswa untuk bermain game.
- e. Merangkum pengetahuan. Siswa diminta untuk memberikan gambaran umum tentang pengetahuan yang mereka pelajari selama permainan berlangsung setelah permainan selesai.

f. Melakukan Refleksi. Merefleksikan tujuan pembelajaran yang telah disampaikan pengajar merupakan tahap terakhir.

4. Pengaruh Metode *Game based learning* terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Minat merupakan aspek pendorong untuk mencapai suatu tujuan. Pengertian minat menurut Tidjan (dalam Trismayanti, 2019) merupakan pemusatan perhatian terhadap suatu objek disebabkan karena rasa senang. Guru dituntut untuk dapat mengelola kelas dengan baik, pengelolaan tersebut dikatakan berhasil apabila peserta didik memiliki hasil belajar yang baik dan dapat berkembang sesuai harapan. Untuk itu, guru bertugas memotivasi peserta didik agar memiliki minat belajar yang baik dalam semua proses pembelajaran termasuk dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Motivasi guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Motivasi dapat didefinisikan sebagai usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya (Syarif, 2012). Dengan adanya motivasi peserta didik akan merasa semangat, peserta didik yang memiliki semangat dalam proses pembelajaran cenderung lebih mudah diarahkan dan lebih

mudah menerima materi yang disampaikan. Untuk itu, salah satu upaya yang dapat guru lakukan supaya meningkatkan minat belajar peserta didik adalah dengan memotivasi mereka dan memilih metode pembelajaran yang inovatif serta menyenangkan seperti menggunakan metode *game based learning*.

Banyak peneliti yang mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan permainan memiliki pengaruh yang sangat besar bagi minat belajar peserta didik. Pembelajaran berbasis permainan memiliki peranan penting dalam mempengaruhi minat belajar peserta didik, dan mampu membuat peserta didik merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerjasama antar teman (Anjani et al., 2016). Penelitian lain juga menyebutkan, pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi, dan rasa ingin tahu (Azizah Mashami, Andayani, & Sofia, 2014). Ada beberapa manfaat digunakannya permainan dalam pembelajaran, antara lain (De Freitas, 2006) :

- a. Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran.
- b. Meningkatkan minat belajar peserta didik
- c. Melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung.
- d. Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif.

- e. Memainkan peran atau profesi tertentu sebelum praktek dalam kehidupan nyata.
- f. Memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis game.

Penggunaan metode *game based learning* ini sangat cocok diimplementasikan dalam pembelajaran termasuk dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Penyampaian materi pembelajaran pendidikan pancasila tentu akan membuat peserta didik merasa bosan apabila hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab biasa, namun apabila pembelajaran dirancang menggunakan metode yang menyenangkan seperti *game based learning* peserta didik akan semangat dan aktif saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil belajar akan lebih mudah tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah dirancang.

Sebagaimana sesuai dengan hasil penelitian Nur Fatimah dalam artikel yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Pola Hidup Gotong Royong Melalui Metode *Game based learning* Di Kelas 4 Mi Sirajut Thalibin Racek Tiris Probolinggo" berdasarkan hasil penelitian artikel ini, tindakan kelas penggunaan metode *Game based learning* pada Pendidikan Pancasila materi pola hidup gotong royong bagi siswa kelas 4 MI Sirajut Thalibin Racek Probolinggo, terdapat

peningkatan akademik yang signifikan dari siklus I hingga siklus II. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata yang terus meningkat dari siklus I sebesar 86,3 hingga 89,4 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa kelas 4 MI Sirajut Thalibin Racek Probolinggo siklus I sebesar 100% dan Siklus II sebesar 100%. Secara personal, seluruh siswa mengalami peningkatan nilai dari siklus I hingga siklus II sehingga diakhir siklus persentasenya bertahan sebesar 100% (Fatimah, 2024). Oleh karena itu, cukup besar pengaruh metode pembelajaran yang digunakan dengan minat belajar peserta didik, salah satunya dengan metode *game based learning*.

SIMPULAN

Penggunaan *game based learning* (GBL) dalam pembelajaran pendidikan pancasila terbukti efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, dan menyenangkan. GBL juga mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, motivasi, dan keterlibatan peserta didik, sekaligus mengatasi kejenuhan belajar. Dengan menghadirkan metode pembelajaran berbasis permainan peserta didik tidak akan merasa terbebani dengan materi yang diajarkan saat proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat, baik berupa alat permainan langsung

seperti kartu atau ular tangga, maupun berbasis digital seperti Wordwall dan Quizizz, dapat memperkuat efektivitas metode ini. Dengan sintak GBL yang terstruktur, peserta didik tidak hanya menikmati proses belajar, tetapi juga mencapai pemahaman yang lebih

baik. Oleh karena itu, GBL menjadi salah satu metode pembelajaran yang relevan dan efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik di era pendidikan modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, E., & Athiyah, A. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1), 190-201.
- Astuti, B., & Wathon, A. (2019). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Melalui Metode Pembelajaran. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 113-138.
- Fatimah, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Pola Hidup Gotong Royong Melalui Metode Game Based Learning di Kelas 4 MI Sirajut Thalibin Racek Tiris Probolinggo. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 287-295.
- Hulu, F. (2021). Peran guru dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Education and Development*, 9(2), 651-655.
- Inggriyani, F., Fazriyah, N., Hamdani, A. R., & Purbasari, A. (2020). Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif menggunakan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning di KKG Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 59.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619-628.
- Kartini, D., & Dewi, D. (2021). Implementasi pancasila dalam pendidikan sekolah dasar. *Jurnal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1).
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43-50.
- Ni'ma, N. N., Nurhadji, N., & Fauzi, M. (2024). Peningkatan Kemampuan Belajar Ppkn Melalui Metode Game-Based Learning Dengan Media Wordwall Pada Siswa Kelas Xe Di Sma Negeri 6 Madiun. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 2(3), 865-875.
- Nurcahyanti, G. S. (2023). Strategi Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam eningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring Dengan Metode Game Based Learning Di Sma N 1 Banyudono.
- Palupi, S. R., & Santi, A. U. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu. *SEMNASFIP*.

- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqa, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81-95.
- Retta, L. M., & Andriani, I. (2024, February). Penerapan Media Game Based Learning (GBL) Berbantu Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila. In *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran* (Vol. 3, No. 1, pp. 373-377).
- Suwardani, N. P. (2020). "QUO VADIS" PENDIDIKAN KARAKTER: dalam Merajut Harapan Bangsa yang Bermartabat.
- Trismayanti, S. (2019). Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 17(2), 141-158.
- Ulfa, E. M., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344-9355.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA interaktif dengan game based learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2).
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206.
- Yogica, R., Muttaqiin, A., & Fitri, R. (2020). Metodologi pembelajaran: strategi, pendekatan, model, metode pembelajaran. IRDH Book Publisher.
- Zulafa, H. A. (2024). Strategi Penerapan Game Based Learning dalam Meningkatkan Pengetahuan Peserta Didik Tentang Nilai Pancasila di SMP N 2 Surakarta.