YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i6.8248

PENERAPAN MODEL *GAME-BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA TANTANGAN PANCA CILIK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PANCASILA

Implementation of the Game-Based Learning Model Assisted by *Tantangan Panca Cilik* Media on Students' Learning Outcomes in *Pancasila* Content

Achla Inayatul Wachdaniyah, Faizatun Nuriyana, Susilo Tri Widodo, Ariana Dwi Suryaningtyas
Universitas Negeri Semarang
achlainayatulwachdaniyah@students.unnes.ac.id; yanafaizatun@students.unnes.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Nov 1, 2025	Nov 23, 2025	Dec 5, 2025	Dec 10, 2025

Abstract

Although interactive activity-based learning in *Pendidikan Pancasila* has been widely examined, research that specifically evaluates the effectiveness of Game-Based Learning (GBL) supported by the *Tantangan Panca Cilik* media remains limited. This study aims to evaluate the effectiveness of GBL in improving Pancasila learning outcomes among fifth-grade elementary school students. A quantitative approach with a simple experimental design was employed, involving 38 students selected through total sampling. Data were collected through achievement tests, observations, and informal interviews, and were analyzed descriptively using frequency percentages. The findings show that GBL supported by the *Tantangan Panca Cilik* media is effective in enhancing Pancasila learning outcomes, as indicated by the majority of students achieving the *"Sangat Baik"* (60.5%) and *"Baik"* (15.8%) categories. These results contribute to the development of constructivist learning theory and broaden the

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

understanding of the use of educational games in *Pendidikan Pancasila* instruction. The study underscores the importance of game-based learning strategies in creating active and enjoyable learning environments and recommends that teachers integrate innovative media such as *Tantangan Panca Cilik* into their teaching practice. In addition, this study opens opportunities for further research in other subject areas and with broader samples.

Keywords: Game-Based Learning; *Tantangan Panca Cilik* Media; *Pendidikan Pancasila*; Student Learning Outcomes; Elementary Schools

Abstrak: Meskipun pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis aktivitas interaktif telah banyak dikaji, penelitian yang secara khusus menilai efektivitas *Game Based Learning (GBL)* berbantuan media Tantangan Panca Cilik masih terbatas. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi efektivitas *GBL* dalam meningkatkan hasil belajar Pancasila pada siswa kelas V sekolah dasar. Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen sederhana, melibatkan 38 siswa yang dipilih melalui teknik *total sampling*. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, dan wawancara informal, kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase frekuensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *GBL* berbantuan media Tantangan Panca Cilik efektif meningkatkan hasil belajar Pancasila, yang ditunjukkan oleh mayoritas siswa yang mencapai kategori "Sangat Baik" (60,5%) dan "Baik" (15,8%). Temuan ini berkontribusi pada pengembangan teori pembelajaran konstruktivistik dan memperluas pemahaman mengenai penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menegaskan pentingnya strategi pembelajaran berbasis permainan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, serta merekomendasikan guru untuk mengintegrasikan media inovatif seperti Tantangan Panca Cilik dalam praktik pembelajaran. Selain itu, studi ini membuka peluang penelitian lanjutan pada konteks mata pelajaran lain dan cakupan sampel yang lebih luas.

Kata Kunci: *Game Based Learning*; Media Tantangan Panca Cilik; Pendidikan Pancasila; Hasil Belajar Siswa; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Materi yang cenderung abstrak membuat siswa kesulitan memahami nilai-nilai Pancasila. Hal ini terlihat pada pembelajaran di kelas 5 SD Negeri 2 Protomulyo, di mana minat, keaktifan, dan pemahaman siswa masih rendah. Dominasi metode ceramah menyebabkan pembelajaran lebih berpusat pada guru, sehingga siswa hanya berperan sebagai penerima informasi pasif (Hidayatulloh et al., 2023). Karakteristik siswa yang berbeda-beda dan keterbatasan model serta media pembelajaran inovatif turut membatasi keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis mereka (Septianti & Afiani, 2020; Rahmi et al., 2022). Kondisi ini menegaskan perlunya pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif, aktif, dan sesuai dengan perkembangan siswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan pendekatan yang mengubah peran siswa dari penerima informasi menjadi pembangun pengetahuan melalui pengalaman belajar bermakna. Siswa idealnya terlibat aktif agar mampu memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Sutikno, 2019). Ketika pembelajaran terlalu berpusat pada guru, suasana belajar menjadi kurang kreatif dan menyenangkan, sehingga tidak mendorong kemandirian maupun kemampuan berpikir siswa. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pancasila di sekolah dasar.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pendekatan interaktif mampu meningkatkan partisipasi dan kemampuan berpikir kritis siswa. Model Game Based Learning (GBL) merupakan salah satu strategi yang banyak digunakan karena menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. GBL terbukti meningkatkan keterlibatan, motivasi belajar, dan partisipasi aktif siswa ketika fitur permainan seperti tantangan, pencapaian, dan umpan balik waktu nyata diterapkan secara efektif (Islam et al., 2024). Selain itu, GBL mengintegrasikan mekanisme permainan ke dalam rangkaian pembelajaran sehingga tidak sekadar menjadi hiburan semata (Na'im & Utaminingsih, 2025). Model GBL juga menstimulasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara bersamaan, sehingga menciptakan pengalaman belajar menyeluruh dan bermakna, sangat relevan dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menuntut kemampuan berpikir kritis dan pengambilan keputusan (A'ini & Yustiana, 2025).

Dalam konteks ini, penggunaan media "Tantangan Panca Cilik" menjadi alternatif untuk memperkaya penerapan GBL. Media ini berupa permainan berbasis tantangan ala *truth or dare* yang dimodifikasi sesuai nilai-nilai Pancasila, sehingga mendorong siswa terlibat langsung dalam internalisasi nilai. Permainan tantangan seperti ini membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui aktivitas nyata (Astuti et al., 2022). Pendekatan ini juga mendukung pembentukan karakter siswa, karena pengajaran melalui ceramah tidak cukup untuk menginternalisasi nilai positif (Fatimah, 2023).

Penggunaan GBL dengan media Tantangan Panca Cilik memungkinkan siswa mengalami proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Pemilihan permainan diarahkan agar tujuan belajar tercapai secara efektif, meskipun membahas materi yang sulit atau abstrak. Aspek proses pembelajaran menekankan *joyful learning* dan keterlibatan aktif siswa, sementara aspek produk mengacu pada pencapaian kompetensi sesuai standar

yang ditentukan (Sutikno, 2019). Dengan memperhatikan karakteristik siswa sebagai dasar pengembangan strategi pembelajaran (Hidayatulloh et al., 2023; Septianti & Afiani, 2020), serta keterbatasan keterampilan guru dalam mengembangkan model dan media pembelajaran (Rahmi et al., 2022; Dermawan & Maulana, 2023), integrasi GBL dan media Tantangan Panca Cilik diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Pancasila.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan untuk menganalisis penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media Tantangan Panca Cilik terhadap hasil belajar siswa pada materi Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana model dan media tersebut mampu meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan, serta motivasi belajar siswa melalui proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Islam et al., 2024)

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, yang berlandaskan pada filsafat positivisme dan bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa (Sugiyono, 2020). Metode eksperimen dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengendalikan variabel independen, dalam hal ini penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media "Tantangan Panca Cilik", dan mengukur dampaknya terhadap variabel dependen, yaitu hasil belajar siswa pada materi Pancasila.

Pelaksanaan penelitian dilakukan di SD N 2 Protomulyo dengan kelas 5 sebagai lokasi penelitian, melibatkan 38 siswa yang dipilih menggunakan teknik total sampling, sehingga seluruh siswa dalam kelas berpartisipasi aktif. Pengumpulan data dilaksanakan sekitar tiga minggu sebelum penyusunan laporan ini, dimulai dari wawancara guru kelas, penyususnan rancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, hingga tes hasil belajar. Peneliti melakukan wawancara terstruktur dengan guru kelas untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi pembelajaran, strategi yang biasa digunakan, kendala yang dihadapi, serta karakteristik siswa. Wawancara ini memberikan gambaran penting tentang kebutuhan pembelajaran dan menjadi dasar perancangan kegiatan GBL agar sesuai dengan kondisi nyata di kelas (Sugiyono, 2020). Selama pembelajaran, observasi informal juga dilakukan untuk melihat keterlibatan siswa, interaksi antar kelompok, serta penerapan nilai-nilai Pancasila secara langsung.

Data utama dikumpulkan melalui tes hasil belajar yang diberikan setelah proses pembelajaran selesai. Tes ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman, kemampuan menerapkan konsep, dan perkembangan kognitif siswa terkait materi Pancasila (Widodo et al., 2023). Selain itu, data dari wawancara guru menjadi pelengkap untuk menilai relevansi dan kesesuaian strategi pembelajaran yang diterapkan. Dengan kombinasi data ini, penelitian dapat mengevaluasi apakah model dan media yang digunakan mampu meningkatkan hasil belajar serta motivasi siswa secara signifikan.

Seluruh data dianalisis secara deskriptif, termasuk perhitungan rata-rata nilai, distribusi pencapaian kompetensi, serta tingkat pemahaman siswa terhadap materi Pancasila. Analisis ini membantu peneliti mengevaluasi efektivitas penerapan model GBL berbantuan media Tantangan Panca Cilik, baik dari segi pemahaman konsep, partisipasi siswa, maupun motivasi belajar. Dengan pendekatan yang sistematis dan transparan, penelitian ini diharapkan dapat direplikasi di konteks lain untuk melihat konsistensi hasil dan efektivitas model pembelajaran yang sama.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan pada 38 siswa kelas 5 SD Negeri 2 Protomulyo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Tantangan Panca Cilik* pada materi Pancasila memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan pengukuran melalui tes hasil belajar, sebagian besar siswa memperoleh nilai di rentang 70–100, yang menunjukkan bahwa mereka mampu memahami konsep nilai-nilai Pancasila setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan interaktif ini.

Selain itu, hasil pengamatan selama proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan partisipasi, keterlibatan, dan motivasi siswa. Banyak siswa terlihat antusias mempersiapkan media, membaca kartu soal dan kartu tantangan, serta mengikuti jalannya permainan dengan perhatian penuh, mencerminkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Distribusi hasil belajar siswa secara rinci dapat dilihat pada Tabel 1. Dsitribusi Nilai Hasil Belajar Siswa. Tabel ini menunjukkan frekuensi nilai, persentase, serta frekuensi dan persentase kumulatif setiap skor, mulai dari nilai tertinggi hingga terendah.

Tabel 1. Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa

Nilai	Frekuensi (f)	Pesentase (%)	Frekuensi Kumulatif (Fk)	Persentase Kumulatif (%)
100	12	31,6	12	31,6
90	11	28,9	23	60,5
80	6	15,8	29	76,3
70	6	15,8	35	92,1
50	2	5,3	37	97,4
20	1	2,6	38	100

Berdasarkan kategori kemampuan, sebagian besar siswa berada pada kategori "Sangat Baik", seperti disajikan pada Tabel 2. Distribusi Kategori Hasil Belajar Siswa, berikut:

Tabel 2. Distribusi Kategori Hasil Belajar Siswa

Kategori	Rentang Skor	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Baik	86-100	23 siswa	60,5%
Baik	71-85	6 siswa	15,8%
Cukup	56-70	6 siswa	15,8%
Kurang	≤56	3 siswa	7,9%

Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa berhasil memahami materi Pancasila melalui pembelajaran berbasis permainan, meskipun ada beberapa siswa yang masih memerlukan bimbingan lebih lanjut agar mampu memahami materi secara menyeluruh.



Gambar 1. Media Tantangan Panca Cilik

Berikut adalah dokumentasi media *Tantangan Panca Cilik* yang digunakan dalam pembelajaran pada Gambar 1. Media Tantangan Panca Cilik. Media ini berupa papan permainan, kartu soal, dan kartu tantangan yang disiapkan di kelas. Dokumentasi ini memperlihatkan media yang mendukung permainan interaktif dan menunjukkan konteks pembelajaran yang menyenangkan, meskipun peserta didik tidak ditampilkan secara langsung.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media Tantangan Panca Cilik memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa pada materi Pancasila. Berdasarkan hasil tes, sebanyak 23 siswa (60,5%) berada pada kategori "Sangat Baik", 6 siswa (15,8%) pada kategori "Baik", 6 siswa (15,8%) pada kategori "Cukup", dan hanya 3 siswa (7,9%) yang berada pada kategori "Kurang". Dominasi capaian pada kategori sangat baik dan baik memperlihatkan bahwa mayoritas siswa mampu memahami materi secara optimal melalui aktivitas permainan, sejalan dengan tujuan penelitian untuk meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa.

Temuan ini mendukung teori bahwa GBL dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, bermakna, dan penuh tantangan (Setyaningrum et al., 2025). Dalam konteks penelitian ini, media Tantangan Panca Cilik yang terdiri dari papan permainan, kartu soal, kartu tantangan, dan pion, menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menantang, sehingga siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Peningkatan capaian kategori "Sangat Baik" juga dipengaruhi oleh adanya unsur kompetisi dalam permainan. Elemen tantangan dan kompetisi dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi (Na'im & Utaminingsih, 2025). Hal tersebut tampak ketika siswa berlomba menyelesaikan kartu soal untuk memajukan pion mereka, menunjukkan bahwa motivasi kompetitif memberikan kontribusi positif pada performa akademik.

Dari sisi keterlibatan, temuan ini sejalan dengan pendapat Retta & Andriani (2024) yang menyebutkan bahwa penggunaan media permainan dapat meningkatkan partisipasi aktif, perhatian, serta pemahaman konsep siswa. Hal ini terlihat dalam penelitian ketika siswa tampak antusias mempersiapkan media, membaca soal, serta mendiskusikan strategi kelompoknya. Keterlibatan aktif inilah yang diduga menjadi faktor pendukung tingginya persentase siswa yang mencapai kategori baik dan sangat baik

Secara pedagogis, GBL memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa menerima umpan balik secara langsung, baik dari situasi permainan maupun dari interaksi dengan teman sekelompok. Pandangan ini diperkuat oleh Mamonto et al. (2025) yang menjelaskan bahwa GBL mendorong kolaborasi dan respons langsung yang mempercepat pemahaman konsep. Dalam Tantangan Panca Cilik, kesalahan menjawab langsung diperbaiki melalui diskusi kelompok atau penjelasan guru, membantu siswa memperbaiki pemahaman mereka secara cepat dan efektif.

Penerapan GBL dalam penelitian ini juga sesuai dengan prinsip konstruktivisme. Muzakka et al. (dalam Noviyanti & Sari, 2025) menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Aktivitas permainan yang mengharuskan siswa membaca soal, berdiskusi, menentukan strategi, dan menyelesaikan tantangan mendukung proses konstruksi pengetahuan tersebut. Dengan demikian, capaian 60,5% kategori sangat baik dapat dipahami sebagai hasil dari proses pembelajaran aktif dan berorientasi pengalaman.

Selain itu, variasi konten di dalam permainan membuat siswa semakin terlibat dan sadar akan aktivitas belajarnya. Fauziyyah et al. (2024) menjelaskan bahwa permainan menyediakan keberagaman aktivitas yang mampu mempertahankan antusiasme siswa. Dalam penelitian ini, kombinasi antara soal pengetahuan, tantangan gerak, diskusi singkat, dan strategi kelompok terbukti mengurangi kejenuhan sekaligus meningkatkan motivasi belajar.

Meskipun menggunakan pendekatan permainan, pembelajaran tetap dilakukan secara terstruktur. Hal ini sejalan dengan pendapat Gultom & Sitepu (2025) bahwa dalam Model Pembelajaran Langsung, guru tetap memiliki peran strategis sebagai penyampai informasi dan pengarah alur pembelajaran. Guru memberikan instruksi, menjelaskan aturan permainan, dan memastikan tujuan pembelajaran tercapai, sehingga penggunaan permainan tidak menghilangkan orientasi akademik.

Peningkatan hasil belajar siswa juga memperkuat teori tentang pentingnya motivasi dalam proses belajar. Hasil belajar tidak semata-mata ditentukan oleh kecerdasan siswa, tetapi sangat dipengaruhi oleh motivasi (Fernando et al., 2024). Dalam penelitian ini, suasana kompetitif dan menyenangkan dari media Tantangan Panca Cilik terbukti meningkatkan motivasi tersebut, sehingga berkontribusi pada tingginya persentase siswa dengan capaian sangat baik.

Keberhasilan pembelajaran ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai prestasi akademik sesuai tujuan pembelajaran, sejalan dengan pendapat Agustia (2024) bahwa keberhasilan belajar merupakan prestasi peserta didik yang dicapai dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran berbasis permainan ini juga memiliki keterkaitan kuat dengan pendekatan *joyful learning*. Sufiani & Marzuki (2021) menekankan bahwa belajar sambil bermain menciptakan pengalaman yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, sekaligus membantu siswa tetap rileks namun fokus. Kondisi ini sesuai dengan temuan penelitian, di mana siswa tampak bersemangat, tidak tegang, dan mampu mengikuti pembelajaran secara penuh. Kondisi emosional positif inilah yang turut mendorong capaian akademik yang dominan pada kategori baik dan sangat baik.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam menunjukkan bahwa GBL, khususnya melalui media Tantangan Panca Cilik, efektif meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Guru dapat menggunakan media ini sebagai alternatif strategi pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu waktu pembelajaran yang lebih panjang untuk menjalankan permainan dan fokus yang hanya pada satu kelas sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan dengan hati-hati. Penelitian selanjutnya dapat memperluas sampel, membandingkan dengan strategi pembelajaran lain, atau mengeksplorasi dampak jangka panjang permainan terhadap karakter dan sikap siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan *Game Based Learning* (*GBL*) berbantuan media *Tantangan Panca Cilik* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V sekolah dasar. Secara kuantitatif, mayoritas siswa berada pada kategori "sangat baik" (60,5%) dan "baik" (15,8%), sehingga tujuan penelitian tercapai: permainan edukatif mampu memperkuat pemahaman konsep nilai-nilai Pancasila sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Secara kualitatif, hasil observasi kelas menunjukkan bahwa siswa tampak lebih aktif, fokus, dan antusias selama mengikuti aktivitas permainan, menegaskan bahwa *GBL* menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat kajian pembelajaran berbasis permainan dengan menunjukkan bahwa media *Tantangan Panca Cilik* dapat mendukung proses konstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaktif. Secara metodologis, penelitian ini memperlihatkan bahwa integrasi elemen kompetisi, tantangan, dan umpan balik langsung dalam kerangka *GBL* efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Secara praktis, temuan ini menawarkan alternatif media pembelajaran Pancasila yang menarik, relevan, dan mudah diterapkan oleh guru untuk menumbuhkan pemahaman nilai sekaligus keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Keterbatasan penelitian terletak pada cakupan sampel yang hanya mencakup satu kelas, sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan secara hati-hati. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas dan beragam, membandingkan *GBL* dengan model pembelajaran lain guna melihat perbedaan efektivitas, serta menggunakan desain *longitudinal* untuk menilai konsistensi dampak dalam jangka waktu yang lebih panjang. Studi berikutnya juga dapat mengeksplorasi pengaruh media *Tantangan Panca Cilik* terhadap aspek afektif dan keterampilan sosial siswa sebagai bagian dari pengembangan karakter berbasis nilai-nilai Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

A'ini, A. N., & Yustiana, S. (2025). Pengaruh Model Games Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Dasar dan PAUD*, 4(1), 29–37. http://jurnal.intancendekia.org/index.php/PeDaPAUD/article/view/666

Agustia, C. T. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Grata: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(1), 9–19. https://ejournal.mejailmiah.com/index.php/grata/article/view/27

Astuti, D., Frima, A., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Media Permainan Truth or Dare (TOD) pada Pembelajaran Pkn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing. *Silampari Sains and Education*, 1(2), 23–31. http://www.jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/view/330

Dermawan, D. D., & Maulana, P. (2023). Analisis Berpikir Kritis pada Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1571–1579. https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7153

Fatimah, I. S. (2023). Pengaruh Penerapan Media Truth or Dare terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pembelajaran Ppkn Kelas V SDN 2 Kalimanggiswetan. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 1(1), 1–5.

Fauziyyah, D. H., Wulan, N. S., & Sari, N. T. A. (2024). Pengaruh Model Game Based Learning (GBL) Berbantuan Quizizz terhadap Peningkatan Perbendaharaan Kata

Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, 2(2), 627–633. https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/1450

Fernando, Y., Andrini, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843

Gultom, F., & Sitepu, E. (2025). *Buku Ajar Model-Model Pembelajaran* (1st Ed.). PT Literasi Nusantara Abadi Grup.

Hidayatulloh, I., Kurniati, & Maimunah. (2023). Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 3(1), 123–127. https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/PTP/article/download/1754/1214

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. https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640

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

Na'im, S., & Utaminingsih, S. (2025). Penerapan Metode Game Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN 1 Bakalan Krapyak. *Tunas Nusantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51–62. https://ejournal.unisnu.ac.id/jtn/article/view/8019

Noviyanti, N., & Sari, K. P. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban dengan Metode GBL (Game Based Learning). *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 925–932. https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4479

Rahmi, A., Mayasari, A., Rusnaya, M., & Mukhlisin. (2024). Penerapan Media Papan Pintar untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Keaktifan Siswa pada Pelajaran PKN Materi Pancasila di Kelas 5. *Masile*, 3(2), 1–7. https://doi.org/10.1213/masile.v3i2.92

Retta, L. M., & Andriani, I. (2024). Penerapan Media Game Based Learning (GBL) Berbantu Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila. In *Seminar Nasional Sains, Kesehatan, dan Pembelajaran 3* (3(1), Pp. 373–377).

Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2 [the Importance of Understanding the Characteristics of Elementary School Students at SDN Cikokol 2]. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 7–17. https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611

Setyaningrum, D. P., Zaeni, I. A. E., & Afrian, R. (2025). Penerapan Game-Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Memahami Materi Berbantuan Quizizz. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 10(1), 31–36. https://doi.org/10.17977/um027v10i12025p31-36

Sufiani, S., & Marzuki, M. (2021). Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1), 121–141. https://doi.org/10.31332/zjpi.v7i1.2892

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mix Methods)* (Sutopo, Ed.; 1st Ed.). Alfabeta.

Sutikno, M. S. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran "Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan"* (P. Hadisaputra, Ed.). Holistica.

Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. CV Science Techno Direct.