

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MATERI HAK
DAN KEWAJIBAN DENGAN METODE GBL
(GAME BASED LEARNING)**

Noviyanti¹, Kanthi Pamungkas Sari²

Universitas Muhammadiyah Magelang^{1,2}

e-mail: noviyynty@gmail.com¹, kpamungkassari@unimma.ac.id²

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas 1 di MI Muhammadiyah Sidorejo Bandongan Magelang dengan menerapkan Metode GBL (*Game Based Learning*) pada materi Hak dan Kewajiban. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus melalui langkah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dengan menggunakan pendekatan deskripsi kualitatif dan kuantitatif serta metode pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, *pre-tes*, serta *post-test* untuk mengukur hasil belajar dari peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode GBL berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Siklus I dilaksanakan dengan hasil perolehan nilai rata-rata sebesar 74, sedangkan pada Siklus II, terjadi sebuah peningkatan yang signifikan menjadi 89. Hasil belajar peserta didik pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 66 dengan 3 peserta didik yang tuntas dan 7 peserta didik yang belum tuntas, sementara nilai rata-rata dari *post-test* sebesar 74 dengan 4 peserta didik yang tuntas dan 6 peserta didik yang belum tuntas. Pada siklus II nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 89 dengan 9 peserta didik yang tuntas dan 1 peserta didik yang belum tuntas. Hasil tersebut merepresentasikan keberhasilan penerapan tindakan kelas dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, GBL (*Game Based Learning*)

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the learning outcomes of grade 1 students at MI Muhammadiyah Sidorejo Bandongan Magelang by applying the GBL (*Game Based Learning*) method on the material of Rights and Obligations. This research is a classroom action research conducted in two cycles through the steps of planning, implementation, observation, and reflection. By using qualitative and quantitative description approaches and data collection methods including interviews, observations, pre-tests, and post-tests to measure the learning outcomes of students. The results showed that the GBL method succeeded in improving students' learning outcomes. Cycle I was carried out with an average score of 74, while in Cycle II, there was a significant increase to 89. The learning outcomes of students in cycle I showed an average pre-test score of 66 with 3 students who were complete and 7 students who were not complete, while the average score of the post-test was 74 with 4 students who were complete and 6 students who were not complete. In cycle II, the average value of the post-test increased to 89 with 9 learners who were complete and 1 learner who was not complete. These results represent the success of the application of class action in improving student learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Pancasila Education, GBL (*Game Based Learning*)

PENDAHULUAN

Sebuah proses atau sistem yang dibentuk untuk menyalurkan suatu ilmu pengetahuan, baik dari keterampilan, nilai ataupun norma-norma sosial dari satu waktu ke waktu berikutnya merupakan pengertian dari pendidikan. Hal ini melibatkan adanya sebuah interaksi antara pendidik (guru atau fasilitator) dan peserta didik yang dibimbing untuk mencapai tujuan pembelajaran (Anisa et al., 2024).

Salah satu mapel yang harus diajarkan kepada peserta didik yang bertujuan untuk menjadikan warga negara yang sesuai dengan yang difatwakan oleh ideologi negara kita dan Undang-Undang Dasar 1945 merupakan mapel pendidikan pancasila. Menurut pendapat dari Magdalena et al.,(2020) Pendidikan kewarganegaraan atau sekarang lebih dikenal menjadi Pendidikan Pancasila merupakan sebuah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai kewajiban dan hak sebagai seorang warga negara, agar semua yang telah dilakukan telah sesuai dengan apa yang dicita-citakan dan juga sudah menjadi tujuan bangsa.

Berdasarkan dari data hasil wawancara yang telah dilakukan penelitian terhadap guru kelas 1 mengenai mapel Pendidikan Pancasila diperoleh informasi bahwa guru tersebut masih menggunakan metode konvensional dalam menjelaskan materi. Ketika guru menyampaikan materi, peserta didik cenderung bosan dan bercanda dengan temannya. Sehingga materi yang dijelaskan tidak tersampaikan dengan baik. Sehingga berpengaruh pada nilai hasil belajar peserta didik yang kebanyakan masih belum mencapai KKM, padahal mata pelajaran Pendidikan Pancasila sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. KKM pada mapel Pendidikan Pancasila di MI Muhammadiyah Sidorejo Bandongan yaitu 75.

KBM atau kegiatan belajar mengajar yang diberikan pada peserta didik dapat diberikan dengan memperhatikan karakteristik pada masing-masing peserta didik dan kebutuhan ketika kegiatan belajar dilaksanakan. Menurut Sakdah et al., (2022) Proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal dengan memperhatikan komponen guru sebagai fasilitator dan peserta didik sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Merancang kegiatan belajar-mengajar yang menyenangkan dapat diberikan agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan maksimal. Menarik perhatian dan menciptakan suasana kelas yang tidak monoton dapat dilakukan oleh pendidik dengan memberikan strategi-strategi dalam pembelajaran. Strategi yang dilakukan dapat menggunakan media pembelajaran dan model pembelajaran yang memudahkan saat menyampaikan materi.

Untuk mengatasi hal tersebut, penelitian baru-baru ini khususnya berfokus pada penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan berbasis konteks dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Penggunaan suatu metode *Game based learning* merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman atau hasil belajar pada masing-masing peserta didik. Sederhananya, hasil pembelajaran adalah keterampilan yang diperoleh siswa setelah berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Faktor yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu faktor eksternal dan internal (Parnawi A, 2019). Metode pembelajaran yang berbasis permainan atau aplikasi yang digunakan untuk mempermudah proses belajar dan membantu meningkatkan efektifitas pemahaman peserta didik. Dengan cara tersebut, guru bisa memberikan stimulus dalam kegiatan belajar yang ada di kelas, yaitu dari kecerdasan, emosional, psikomotorik pada setiap siswa. Yaitu dengan diberikannya pembelajaran yang disesuaikan pada bahan ajar dan dibubuhkan dengan teknologi saat ini. Permainan dalam pembelajaran dapat merangsang minat peserta didik ketika belajar dan menambah efektifitas pembelajaran (Oktavia, 2022).

Oleh karena itu, dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik di tingkat MI/SD diperlukan inovasi metode dalam pembelajaran yang efektif dan menarik sehingga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti berinisiatif untuk menggunakan metode berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar pada materi hak dan kewajiban. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas 1 di MI Muhammadiyah Sidorejo Bandongan pada mapel Pendidikan Pancasila tema Hak dan Kewajiban melalui metode GBL atau *Game Based Learning* . Dengan diterapkannya metode ini, diharapkan siswa lebih termotivasi dalam belajar materi hak dan kewajiban dan mampu meningkatkan pemahaman serta hasil belajar mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode *game based learning* atau metode berbasis permainan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah Sidorejo Bandongan Magelang. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 1 semester 2 tahun pembelajaran 2024/2025. Fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Hak dan Kewajiban pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan metode *game based learning*.

Pelaksanaan tindakan kelas ini dirancang dalam dua siklus dan dilaksanakan dalam beberapa tahapan, yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi. Pada tahap Perencanaan, kegiatan yang dilakukan meliputi penetapan tujuan pembelajaran, penyusunan modul ajar, penyiapan media pembelajaran, penyiapan materi, penyiapan lembar kerja peserta didik, dan penyiapan format observasi siswa. Tahap Pelaksanaan mencakup tindakan pembelajaran yang sesuai dengan modul ajar. Tahap Observasi melibatkan pengamatan terhadap peserta didik menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Terakhir, tahap Refleksi merupakan proses perenungan terhadap tindakan yang diambil selama pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan tes (*pre test* dan *post test*). Wawancara digunakan untuk menggali informasi awal dan refleksi, observasi untuk mencatat aktivitas selama pembelajaran, dan tes untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik. Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif untuk data observasi dan wawancara. Dan pada teknik kuantitatif digunakan untuk menghitung data hasil tes, guna mengevaluasi efektivitas penerapan metode *game based learning*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu hasil belajar peserta didik kelas 1 yang dilakukan dalam 2 siklus. Di setiap siklus terdiri dari berbagai tahap diantaranya yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum siklus pertama dilakukan masa Pra siklus (*pre test*) untuk memperoleh data awal.

Hasil

Pra Siklus

Tahap pra siklus ini dilaksanakan sebelum melakukan Siklus 1 pada bulan Desember 2024 dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Hak dan Kewajiban. Hasil pengamatan pada pra siklus ini diperoleh masalah pembelajaran. Adapun hasil penilaian dari pra siklus ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Skor hasil belajar mapel Pendidikan Pancasila pada pra siklus

Keterangan	Skor	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai	660	3	7
Rata-rata	66.0	30%	70%

Berdasarkan hasil pada tabel diatas, pada tahap pra siklus ini nilai rata-rata yang didapatkan peserta didik masih rendah yaitu hanya mendapatkan rata-rata keseluruhan 66 dan yang mendapat nilai diatas 75 atau nilai KKM ada 3 peserta didik dengan presentase 30%. Sehingga perlu adanya tindakan untuk meningkatkan hasil belajar materi hak dan kewajiban.

Siklus I

Adapun perencanaan pada siklus pertama peneliti melakukan analisis pada kurikulum yang digunakan untuk mengetahui tujuan pembelajaran (TP) yang akan disampaikan kepada peserta ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung. Dalam membuat modul ajar yang mengacu pada tindakan yang akan diterapkan dalam PTK dan disesuaikan dengan sintak dari metode yang digunakan. Membuat LKPD atau lembar kerja peserta didik. Selanjutnya

menyusun alat evaluasi untuk proses pembelajaran dengan metode *game based learning*. Rangkaian kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan metode *game based learning* ialah sebagai berikut:

Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam hangat dan doa bersama yang dipimpin oleh guru untuk memohon kelancaran dan keberkahan. Guru kemudian menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka untuk membangun suasana kelas yang akrab dan positif. Untuk membangkitkan energi, seluruh kelas diajak melakukan "Tepuk Semangat" dengan kompak dan ceria. Selanjutnya, guru melakukan apresepsi dengan mengaitkan pengalaman siswa sehari-hari tentang aturan di sekolah, sekaligus memberikan motivasi mengenai pentingnya memahami peran mereka. Sebelum masuk ke materi inti, sebuah tes awal (pre-test) singkat dilaksanakan untuk mengukur pemahaman dasar siswa. Terakhir, guru menyampaikan dengan jelas tujuan pembelajaran hari ini.

Memasuki kegiatan inti, guru memfasilitasi diskusi awal mengenai materi hak dan kewajiban di sekolah untuk membangun pemahaman konseptual. Setelah itu, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen yang masing-masing beranggotakan lima orang. Guru memastikan setiap siswa memahami prosedur dan aturan main dalam model *game based learning* yang akan dilaksanakan. Setiap kelompok kemudian bermain dengan cara melompati gambar jejak kaki, mengambil kertas berisi pernyataan, dan menempelkannya pada kolom "hak" atau "kewajiban". Setelah permainan selesai, setiap kelompok maju untuk menyampaikan hasil diskusinya. Guru lalu membantu memaparkan serta menguatkan hasil belajar dari setiap kelompok.

Pada sesi penutup, guru mengajak seluruh peserta didik untuk bersama-sama merefleksikan dan menyimpulkan poin-poin penting dari materi pembelajaran mengenai hak dan kewajiban yang telah dipelajari. Kegiatan menyimpulkan ini bertujuan untuk menguatkan pemahaman dan memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran. Sebagai langkah evaluasi akhir untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti seluruh rangkaian aktivitas, guru kemudian memberikan tes akhir (post-test). Hasil dari tes ini akan menjadi data evaluasi bagi guru untuk melihat efektivitas pembelajaran serta merancang perbaikan untuk pertemuan-pertemuan selanjutnya, sebelum akhirnya kelas ditutup dengan doa dan salam.

Hasil evaluasi yang telah diberikan pada pelaksanaan siklus yang pertama dapat diamati pada tabel skor hasil belajar berikut ini:

Tabel 2. Skor hasil belajar mapel Pendidikan Pancasila pada siklus I

Keterangan	Skor	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai	740	4	6
Rata-rata	74.0	40%	60%

Berdasarkan hasil diatas, menunjukkan bahwa penguasaan peserta didik pada materi hak dan kewajiban tergolong masih kurang. Hal itu bisa dilihat pada tabel sebagai berikut dari 10 peserta didik yang mengikuti kegiatan belajar materi hak dan kewajiban pada siklus I hanya 4 peserta didik yang dapat memperoleh nilai tuntas sesuai KKM.

Siklus II

Adapun perencanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan metode *game based learning* pada siklus kedua ini sama seperti langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus pertama pada pembukaan, inti, dan penutup. Namun, berdasarkan refleksi yang dilakukan pada siklus awal, ada hal yang perlu ditingkatkan adalah sebagai berikut ini:

- Memberikan penghargaan (*reward*) bagi kelompok atau individu yang telah berpartisipasi sungguh-sungguh atau aktif dalam belajar materi hak dan kewajiban
- Mengarahkan secara intens pada kelompok yang mengalami kesulitan

- c. Memberikan motivasi pada kelompok agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran

Hasil evaluasi yang telah diberikan pada pelaksanaan siklus kedua dapat dilihat pada tabel skor hasil belajar berikut ini:

Tabel 3. Skor hasil belajar mapel Pendidikan Pancasila pada siklus II

Keterangan	Skor	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai	890	9	1
Rata-rata	89.0	90%	10%

Dari tabel di atas terlihat bahwa hasil evaluasi yang dilakukan pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan Siklus I. Pada Siklus I, rata-rata hasil penilaian belajar siswa hanya 40% siswa yang memperoleh nilai memuaskan. Pada siklus kedua, rata-rata hasil penilaian belajar siswa yang dinilai sesuai KKM yang ditentukan adalah 90%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar pendidikan Pancasila mengalami peningkatan sebesar 50% pada siklus kedua.

Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian tindakan kelas dari penerapa metode permainan atau *game based learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan dampaknya pada hasil belajar peserta didik di atas, maka dijelaskan berikut ini.

Penerapan metode *game based learning* sangat efektif untuk peserta didik jenjang MI/SD. Hal ini sejalan dengan penelitian tentang peningkatan hasil belajar pendidikan Pancasila dengan tema pola hidup gotong royong melalui metode pembelajaran berbasis permainan (Fatimah, 2024). Risky et al (2024) menemukan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, temuan penelitian oleh Ni'ma et al (2024) menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan memiliki dampak positif pada siswa. Metode pembelajaran berbasis permainan ini melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka. Secara tidak langsung, metode *game based learning* membuat pelajaran lebih menarik dan interaktif. Hal ini sesuai dengan penelitian dari Walidi et al (2025) penerapan metode berbasis permainan (GBL) pada mapel Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dalam penelitian Panjaitan et al., (2025) penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan melalui kuis interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar PKn serta motivasi siswa. Pendekatan ini dapat diterapkan sebagai inovasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian Andika et al., (2025) dalam studi literatur reviewnya juga menunjukkan adanya dampak positif dalam pembelajaran yang menerapkan metode GBL karena dapat membangkitkan minat siswa, mendorong untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, serta mempermudah pemahaman materi melalui proses pembelajaran yang berlangsung dengan cara yang menyenangkan.

Pembelajaran berbasis permainan sejalan dengan pendekatan konstruktivisme, yang menekankan bahwa proses belajar akan lebih efektif jika peserta didik secara aktif terlibat dalam membentuk pengetahuan melalui pengalaman langsung (Muzakka et al., 2025). Pengalaman secara langsung tersebut dapat menghilangkan kejenuhan belajar pada peserta didik, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat (Fatimah et al., 2024). Penelitian Minisa et al (2025) menunjukkan bahwa dalam penerapan metode ini terdapat beberapa hambatan yaitu kurangnya kesiapan pendidik dalam menerapkan metode berbasis permainan, kurang memadainya sarana pendukung, serta perbedaan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri dengan pembelajaran yang berbasis permainan. Oleh karena itu, pendidik harus melakukan perencanaan pembelajaran yang matang sehingga pelaksanaan pembelajaran GBL dapat berjalan secara efektif (Sukirno, 2021).

Meskipun berbagai penelitian telah secara konsisten membuktikan keefektifan metode pembelajaran melalui penerapan *game based learning* atau pembelajaran berbasis permainan, sebuah celah spesifik dalam literatur pendidikan masih terbuka. Banyak rekomendasi telah diberikan kepada para guru mengenai upaya peningkatan hasil belajar siswa secara umum menggunakan metode ini, yang terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan. Akan tetapi, belum ada peneliti yang secara khusus mendalami efektivitas pendekatan ini untuk topik yang bersifat konseptual dan fundamental seperti hak dan kewajiban (Julia & Hayati, 2022; Saputri, 2020). Menyadari kekosongan ini, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dirancang dengan tujuan yang jelas: tidak hanya sekadar menerapkan sebuah metode, tetapi juga untuk menganalisis lebih lanjut berbagai temuan terdahulu guna membuktikan secara empiris bahwa pembelajaran berbasis permainan merupakan strategi yang valid dan ampuh untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi krusial tersebut, sehingga memberikan kontribusi baru yang praktis bagi dunia pendidikan (Betakore & Boiliu, 2022; Saodah, 2019; Sarbaitinil et al., 2024; Sumarlina et al., 2019; Wulandari et al., 2020).

Implementasi PTK ini menunjukkan kemajuan yang sangat signifikan, yang dapat diverifikasi melalui data observasi kuantitatif dari siklus I dan siklus II. Pada siklus I, yang merupakan tahap awal penerapan metode, tercatat hanya empat orang siswa yang berhasil mencapai standar Ketuntasan Klasikal Minimal (KKM), yang merepresentasikan tingkat keberhasilan sebesar 40% dengan nilai rata-rata kelas 74. Data ini menjadi tolok ukur awal yang menunjukkan adanya ruang besar untuk perbaikan. Setelah dilakukan refleksi dan penyempurnaan strategi pada siklus II, terjadi sebuah lonjakan prestasi yang dramatis. Jumlah siswa yang berhasil melampaui KKM meningkat lebih dari dua kali lipat menjadi sembilan orang, sehingga persentase ketuntasan meroket hingga 90%. Peningkatan kualitas ini juga diperkuat dengan naiknya nilai rata-rata kelas secara signifikan menjadi 89, yang secara meyakinkan membuktikan hipotesis penelitian ini (Fariska & Setyawan, 2023; Fitriyanti et al., 2020).

KESIMPULAN

Penerapan metode *game based learning* pada penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa metode *Game Based Learning* (GBL) yang dilaksanakan dalam dua siklus menunjukkan keberhasilan dalam pencapaian hasil yang diinginkan. Pencapaian ini dapat dilihat pada perolehan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 74 dan siklus II 89. Presentase ketuntasan jugam mengalami sebuah peningkatan yang diperoleh saat siklus I sebesar 40% dan meningkat pada siklus II memperoleh sebesar 90%. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa tindakan atau langkah-langkah yang diterapkan pada setiap siklus berhasil mencapai hasil belajar pada peserta didik di MI Muhammadiyah Sidorejo dapat dikatakan baik dan mengalami peningkatan yang signifikan sesuai yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, N. L. P., et al. (2025). Studi literatur review: Peran media *game based learning* terhadap pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 799–812. <https://doi.org/10.58230/27454312.1645>
- Anisa, R. N., et al. (2024). Peningkatan keterampilan berhitung perkalian dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media Jarimatika siswa kelas 3 SDIT Nurul Fikri. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 18–24. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i1.2744>
- Betakore, Y., & Boiliu, F. M. (2022). Penerapan metode *problem based learning* dalam Pendidikan Agama Kristen. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4315. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2819>

- Fariska, F. D., & Setyawan, A. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar materi ciri-ciri makhluk hidup tema 1 subtema 1 menggunakan model problem based learning pada siswa kelas III SDN Socah 3 Bangkalan. *SIMPATI*, 1(2), 60. <https://doi.org/10.59024/simpati.v1i2.156>
- 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. *Scidac Plus: Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 287–295. <https://doi.org/10.51214/bip.v4i2.890>
- Fatimah, O. L., et al. (2024). Analisis peningkatan minat belajar siswa melalui penerapan model game-based learning. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 73–83. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1240>
- Fitriyanti, L., et al. (2020). Penerapan metode membaca terbimbing untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 63. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v5i3.30048>
- Indriyani, et al. (2025). Peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model game based learning (GBL) di kelas IV UPT SD Negeri 16 Padang Magek Kabupaten Tanah Datar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(2), 1977–1985. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i2.2783>
- Julia, A. P., & Hayati, F. (2022). Pengaruh motivasi terhadap hasil dan prestasi belajar mahasiswa. *JAS-PT (Jurnal Analisis Sistem Pendidikan Tinggi Indonesia)*, 6(2), 117. <https://doi.org/10.36339/jaspt.v6i2.720>
- Magdalena, I., et al. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang. *Bintang: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2, 97–104.
- Minisa, A. N., et al. (2025). Analisis penggunaan game based learning terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 3(2), 295–303. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3189>
- Muzakka, M. N., et al. (2025). Game based learning sebagai media pengoptimalan keterampilan 4C. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 3(1), 249–256. <https://doi.org/10.61132/bima.v3i1.1562>
- Ni'ma, N. N., et al. (2024). Peningkatan kemampuan belajar PPKn melalui metode game-based learning dengan media Wordwall pada siswa kelas X E di SMA Negeri 6 Madiun. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 2(3), 865–875. <https://doi.org/10.61722/jipm.v2i3.256>
- Oktavia, R. (2022). *Game based learning (GBL) meningkatkan efektivitas belajar siswa*. OSF Preprints. <https://doi.org/10.31219/osf.io/6aeuy>
- Panjaitan, D., et al. (2025). Penerapan metode pembelajaran game-based learning (GBL) dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas V. *Jurnal Rectum: Tinjauan Yuridis Penanganan Tindak Pidana*, 4(2). <https://doi.org/10.46930/jurnalrectum.v4i2.5321>
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi belajar*. CV Budi Utama.
- Risky, E. A., et al. (2024). Pemanfaatan platform Wordwall sebagai sarana pembelajaran dalam mendorong motivasi belajar Pendidikan Pancasila kelas IX SMPN 16 Surabaya. *Indonesian Research Journal on Education*, 4, 1429–1439. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1121>
- Sakdah, M. S., et al. (2022). Implementasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game based learning terhadap hasil belajar dalam menghadapi era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>

- Saodah, S. (2019). Meningkatkan keterampilan membaca dengan penerapan metode permainan kata kreatif pada siswa kelas I SDN Bangka tahun pelajaran 2016/2017. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 3(3). <https://doi.org/10.36312/jisip.v3i3.790>
- Saputri, S. R. A. (2020). Efforts to improve learning outcomes with reward techniques in integrative thematic learning for grade I students of SDN 1 Sawangan, Patikraja District. *Social Humanities and Educational Studies (SHEs) Conference Series*, 3(3), 718. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.46056>
- Sarbaitinil, S., et al. (2024). Menumbuhkan minat belajar siswa melalui metode pembelajaran kreatif. *[Nama Jurnal]*, 2(2), 367. <https://doi.org/10.62504/jimr75xf4w76>
- Sukirno. (2021). Supervisi akademik pada peningkatan kemampuan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 1(2), 38–42. <https://doi.org/10.51878/vokasional.v1i2.156>
- Sumarlina, C., et al. (2019). Pengembangan lembar kerja siswa (LKS) berbasis discovery learning pada materi aritmatika sosial siswa kelas VII SMP Negeri 24 Kota Jambi. *PHI Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 51. <https://doi.org/10.33087/phi.v3i2.66>
- Wulandari, I., et al. (2020). Efektivitas permainan kartu sebagai media pembelajaran matematika. *E-Dimas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(2), 127. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i2.2513>