

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

Indriyani¹, Atri Walidi², Tiok Wijanarko³, Rafhi Febryan Putera⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: indriani020418@gmail.com

Article History

Received: 19-02-2025

Revision: 01-03-2025

Accepted: 05-03-2025

Published: 08-03-2025

Abstract. This research aims to improve the learning outcomes of students in learning Pancasila Education using a game-based learning model. This type of research is Classroom Action Research (PTK) with qualitative and quantitative approaches. The research is carried out in two cycles, each cycle involves four stages, namely planning, implementation, observation and reflection stages. The subject of the study is class IV students totaling 27 students. Data collection was carried out through tests, observations, and interviews. The results of the study showed that the increase was evidenced by the results in the aspect of the teaching module in the first cycle with an average of 83.33% (B) and increased in the second cycle with an average of 91.67% (A). In the aspect of teacher activity in the first cycle with an average of 82.82% (B) and increased in the second cycle with an average of 93.75% (A). In the aspect of student activity in the first cycle with an average of 81.25% (B) and increased in the second cycle with an average of 90.63% (A). As well as in the learning outcomes of students in the first cycle with an average of 78.4 (C) and increased in the second cycle with an average of 90.43 (A). Based on this data, it can be concluded that using the game-based learning model can improve the learning outcomes of grade IV students of SDN 16 Padang Magek, Tanah Datar Regency.

Keywords: Learning Outcomes, Pancasila Education, Game-Based Learning

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *game based learning*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, pada setiap siklus melibatkan empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 27 orang peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dibuktikan dari hasil pada aspek modul ajar siklus I dengan rata-rata 83,33% (B) dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 91,67% (A). Pada aspek aktivitas guru siklus I dengan rata-rata 82,82% (B) dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 93,75% (A). Pada aspek aktivitas peserta didik siklus I dengan rata-rata 81,25% (B) dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 90,63% (A). Serta pada hasil belajar peserta didik siklus I dengan rata-rata 78,4 (C) dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 90,43 (A). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *game based learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 16 Padang Magek Kabupaten Tanah Datar.

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

How to Cite: Indriyani., Walidi, A., Wijanarko, T., Putera, R. F. (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. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i2.2783>

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka mengutamakan pendidikan karakter melalui profil pelajar Pancasila. Profil pelajar Pancasila berperan sebagai simbol peserta didik Indonesia itu berbudaya, berkarakter, serta memiliki nilai-nilai Pancasila (Safitri, 2022). Salah satu wujud implementasi dari program profil Pancasila adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidikan pancasila menjadi dasar penting bagi setiap warga negara sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan dengan karakteristik sebagai pendidikan nilai dan moral (Hanafiah, 2023)

Pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar bertujuan membentuk siswa yang berakhlak mulia, memahami dan mempraktikkan nilai-nilai Pancasila, serta menyadari hak dan kewajiban sebagai bagian dari bangsa yang berbineka. Siswa juga diharapkan mampu bersikap adil tanpa membedakan jenis kelamin, SARA, status sosial ekonomi, atau disabilitas, serta memiliki kesadaran menjaga lingkungan (Dewi, 2022). Mewujudkan tujuan Pendidikan Pancasila, tentunya dibutuhkan kesungguhan semua pihak terutama guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pendidikan pancasila seorang guru perlu memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk membuatnya tertarik dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Pemberian rangsangan menjadi hal penting untuk diterapkan dalam mata pelajaran pendidikan pancasila sebab pendidikan pancasila menjadi salah satu mata pelajaran yang cenderung kurang diminati peserta didik (Nurfaizah, 2021)

Proses pembelajaran akan berhasil manakala peserta didik memiliki motivasi dan minat dalam belajar. Karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi dan perhatian belajar peserta didik. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar peserta didik, sehingga terbentuk proses belajar yang efektif namun menyenangkan (Arianti, 2019). Dalam hal ini, kemampuan dan kecermatan guru dalam memilih serta menerapkan model pembelajaran menjadi sangat penting. Hal ini sejalan dengan pandangan Ashar dan Walid (2023), yang menyatakan bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan memperbaiki proses pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, sedangkan model yang membosankan atau kurang relevan justru dapat menyebabkan kesulitan belajar. Kesulitan ini pada akhirnya akan berdampak terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa kegiatan mengamati guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui lembar observasi ditemukan beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan pancasila, baik dari segi perencanaan, guru maupun

peserta didik. Setelah melakukan analisis terhadap perencanaan pembelajaran (Modul Ajar) yang disusun guru, peneliti menemukan bahwa (1) Pada informasi umum, bagian kompetensi awal isinya belum menggambarkan sesuai dengan definisi dan tujuan kompetensi awal (2) Pada modul ajar pendidikan Pancasila model pembelajaran yang digunakan kurang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik (3) LKPD dalam modul tersebut masih dikerjakan secara individual dan belum dirancang untuk mendukung pembelajaran berbasis kelompok atau diskusi.

Permasalahan yang ditemukan dari aspek guru yakni: (1) Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*); (2) Dalam pembelajaran guru kurang menggunakan model pembelajaran inovatif yang mampu menarik perhatian dan semangat peserta didik untuk belajar; (3) Dalam pembelajaran guru kurang melibatkan peserta didik untuk berperan aktif dan berperan langsung dalam proses pembelajaran; (4) Dalam proses pembelajaran guru kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan mengambil keputusan; (5) Dalam pembelajaran modul belum menjadi acuan guru dalam proses pembelajaran.

Permasalahan yang ditemukan dari pihak peserta didik yakni (1) peserta didik cenderung terlihat pasif, hanya mendengarkan, kurang antusias dan hanya mengikuti instruksi guru tanpa banyak terlibat dalam proses pembelajaran; (2) peserta didik kurang mampu dalam memahami dan memaknai pembelajaran; (3) peserta didik kurang terlibat baik secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran; (4) peserta didik tidak bersemangat dan tidak minat untuk mengikuti pembelajaran; (5) peserta didik kesulitan dalam menganalisis masalah, mengevaluasi informasi serta membuat keputusan yang tepat; (6) peserta didik kurang fokus dan banyak bermain dalam belajar seperti mengganggu temannya, jalan-jalan di dalam kelas; (7) peserta didik kurang terlibat secara interaktif dan merasa kurang tertantang dan selama proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan di atas, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang lebih inovatif agar peserta didik terlibat lebih aktif, kreatif, berpikir kritis serta mampu menumbuhkan motivasi dan minat sehingga peserta didik menjadi tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran selesai. Model pembelajaran yang dapat memengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran dan secara langsung berdampak pada tingkat motivasi belajar sehingga terjadi peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran inovatif yang tepat dengan permasalahan tersebut adalah model pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*).

Game Based Learning merupakan model pembelajaran berbasis permainan yang dalam proses pembelajaran peserta didik dituntut untuk belajar tapi melalui pendekatan permainan (Dewi, 2022). Sejalan dengan itu Septianing (2024) menyatakan GBL adalah sarana untuk memotivasi peserta didik dengan melakukan proses belajar sambil bermain yang membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami pelajaran sebab pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga peserta didik bersemangat dan tanggap dalam menerima hal baru. Mac Gonical (dalam Winatha dan Setiawan, 2020) mengatakan game memuat empat ciri utama pendidikan, yakni (1) hasil yang dicapai; (2) aturan terkait cara bermain; (3) sistem umpan balik (feedback system); dan (4) voluntary participation, partisipasi sukarela yang merujuk pada keterlibatan seseorang dalam suatu kegiatan atau proses tanpa adanya paksaan atau kewajiban.

Penggunaan GBL sebagai paradigma pengajaran baru bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar sekaligus membantu proses kegiatan belajar mengajar peserta didik. Melalui fitur permainan seperti tantangan, penilaian dan interaktivitas mendorong motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam belajar. Kemudian dengan memperoleh wawasan dari faktor kegagalan pemain, pola pembelajaran ini membantu peserta didik memahami kesalahan mereka dan mendorong perbaikan agar tidak mengulangi kesalahan yang sama pada tahap berikutnya. (Wibawa dkk, 2021). Selain itu, model GBL mendukung kompetisi sehat, kolaborasi, pemecahan masalah kreatif, pemahaman konsep, serta pengembangan keterampilan sosial, berpikir kritis, dan penyelesaian tugas melalui umpan balik langsung. GBL menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan, dan mendalam, meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik. Sebagai model strategis abad ke-21, GBL bertujuan mencetak generasi berwawasan luas yang siap menghadapi perkembangan masa depan. (Islam, 2024). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan 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.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Arikunto (2009:58) mengatakan Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki/meningkatkan mutu paktik pembelajaran. Penelitian dilakukan di kelas IV B SDN 16 Padang Magek Kabupaten Tanah Datar. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 (Genap) pada periode Januari-Juni Tahun Ajaran 2024/2025 di UPT SDN 16 Padang Magek

Kabupaten Tanah Datar. Penelitian dilaksanakan dengan dua siklus, siklus I dengan dua kali pertemuan dan siklus II dengan satu kali pertemuan. Alur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini akan melalui empat tahapan yakni perencanaan, tindakan, observasi/pengamatan dan refleksi, sesuai dengan yang dijelaskan Kemmis & Mc Taggart (Arikunto, dkk, 2009).

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV B tahun ajaran 2024/2025 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Jumlah peserta didik Kelas IV B berjumlah 27 dengan 15 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh dari setiap tindakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) di Kelas IV B UPT SDN 16 Padang Magek Kabupaten Tanah Datar. Data kualitatif diperoleh dari hasil pengamatan terhadap perencanaan pembelajaran dan proses pembelajaran dari tindakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Game Based Learning* pada peserta didik yang dilakukan guru. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari data hasil belajar peserta didik. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV B UPT SDN 16 Padang Magek. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik observasi (pengamatan), tes dan non tes. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, lembar tes, dan lembar non tes. Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Pelaksanaan Siklus I

Perencanaan

Perencanaan tindakan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *game based learning* tertuang ke dalam bentuk modul ajar. Sebelum penyusunan modul ajar, peneliti terlebih dahulu menentukan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila semester II di kelas IV yang akan dikembangkan menggunakan model GBL sesuai dengan waktu penelitian berlangsung. Materi yang digunakan dalam siklus I yaitu Bab 3 Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan, materi untuk siklus I pertemuan I materi pembelajaran terkait Identitas Diri Sesuai Keberagaman Budaya dan siklus I pertemuan II materi terkait Identitas Diri Sesuai Keberagaman Suku Bangsa.

Perencanaan pembelajaran atau modul ajar untuk satu kali pembelajaran dengan tiga tahapan utama yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Selanjutnya, peneliti mempersiapkan modul ajar, LKPD, media pembelajaran, lembar evaluasi dan kunci jawaban, lembar pengamatan sikap dan keterampilan peserta didik. Peneliti juga

mempersiapkan lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran dengan menyusun lembar pengamatan modul ajar, lembar pengamatan aktivitas guru, serta lembar pengamatan aktivitas peserta didik selama tindakan pembelajaran.

Pelaksanaan

Pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 16 Padang Magek Kabupaten Tanah Datar sesuai dengan langkah-langkah model GBL menurut Wiseza (2023) yaitu: 1) Memilih *game* sesuai topik; 2) Melakukan refleksi; 3) Penjelsan konsep; 4) Menyepakati aturan; 5) Bermain *game*; 6) Merangkum pengetahuan. Siklus I ini terdiri dari pertemuan I dan pertemuan II. Siklus I Pertemuan I dilaksanakan pada Kamis, 9 Januari 2025 dengan materi terkait Identitas Diri Sesuai Keberagaman Budaya dan siklus I pertemuan II dilaksanakan pada Rabu, 15 Januari 2025 materi terkait Identitas Diri Sesuai Keberagaman Suku Bangsa.

Pengamatan

Pengamatan terhadap model GBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siklus I dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan pembelajaran. Pengamatan pada siklus I ini diamati oleh guru kelas selaku observer. Observer mempunyai tugas untuk mengamati modul ajar, aktivitas guru praktisi dan peserta didik selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap modul ajar pada siklus I pertemuan I persentase perolehan yaitu sebesar 79,16% (C) , hasil pengamatan aktivitas guru yaitu sebesar 78,13% (C), hasil pengamatan aktivitas peserta didik yaitu sebesar 75% (C). Sedangkan pada siklus I pertemuan II hasil pengamatan terhadap modul ajar persentase perolehan yaitu sebesar 87,5%(B), hasil pengamatan aktivitas guru yaitu sebesar 87,5% (B) dan hasil pengamatan aktivitas peserta didik sebesar 87,5% (B). Kemudian hasil belajar peserta didik pada siklus I pertemuan I diperoleh rata-rata nilai yaitu 74,57 (C), sedangkan hasil belajar siklus I pertemuan II yaitu 82,22 (B).

Tabel 1. Rekapitulasi siklus I

No	Aspek	Siklus I Pertemuan I	Siklus I Petemuan II	Rata-rata Siklus I
1	Modul ajar	79,16%	87,5%	83,33%
2	Aspek guru	78,13%	87,5%	82,82%
3	Aspek peserta didik	75%	87,5%	81,25%
4	Hasil belajar (Pengetahuan dan Keterampilan)	74,57	82,22	78,4

Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisa hasil data yang diperoleh pada siklus I, maka dalam pelaksanaan model GBL masih terdapat banyak kekurangan yang harus diperbaiki pada proses pembelajaran selanjutnya. Penerapan model GBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV B SDN 16 Padang Magek Kabupaten Tanah Datar belum terlaksana secara maksimal, maka peneliti melanjutkan tindakan pada siklus II dengan memperhatikan kekurangan pada siklus I agar proses pembelajaran terlaksana dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.

Hasil Pelaksanaan Siklus II

Perencanaan

Perencanaan tindakan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *game based learning* tertuang ke dalam bentuk modul ajar. Sebelum penyusunan modul ajar, peneliti terlebih dahulu menentukan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila semester II di kelas IV yang akan dikembangkan menggunakan model GBL sesuai dengan waktu penelitian berlangsung. Materi yang digunakan dalam siklus II adalah lanjutan dari materi pertemuan sebelumnya yaitu Bab 3 Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan, materi terkait Identitas Diri Sesuai Keberagaman Agama. Perencanaan pembelajaran atau modul ajar untuk satu kali pembelajaran dengan tiga tahapan utama yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Selanjutnya, peneliti mempersiapkan modul ajar, LKPD, media pembelajaran, lembar evaluasi dan kunci jawaban, lembar pengamatan sikap dan keterampilan peserta didik. Peneliti juga mempersiapkan lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran dengan menyusun lembar pengamatan modul ajar, lembar pengamatan aktivitas guru, serta lembar pengamatan aktivitas peserta didik selama tindakan pembelajaran.

Pelaksanaan

Pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 16 Padang Magek Kabupaten Tanah Datar sesuai dengan langkah-langkah model GBL menurut Wiseza (2023) Siklus I Pertemuan I dilaksanakan pada Kamis, 9 Januari 2025 dengan materi terkait Identitas Diri Sesuai Keberagaman Agama.

Pengamatan

Pengamatan terhadap model GBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siklus II dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan pembelajaran. Pengamatan pada siklus II ini diamati oleh guru kelas selaku observer. Observer mempunyai tugas untuk mengamati modul ajar, aktivitas guru praktisi dan peserta didik selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap modul ajar pada siklus II persentase perolehan yaitu sebesar 91,67% (A), hasil pengamatan aktivitas guru yaitu sebesar 93,75% (A), hasil pengamatan aktivitas peserta didik yaitu sebesar 90,63% (A), dan an hasil belajar peserta didik diperoleh rata-rata yaitu sebesar 90,43 (A).

Tabel 2. Rekapitulasi nilai siklus II

No	Aspek	Siklus II
1	Modul ajar	91,67%
2	Aspek guru	93,75%
3	Aspek peserta didik	90,63%
4	Hasil belajar (Pengetahuan dan Keterampilan)	90,43

Refleksi

Berdasarkan uraian data penilaian hasil belajar peneliti di atas yang diperoleh pada siklus II, maka pelaksanaan siklus II telah terlaksana dengan sangat baik. Peneliti bersama guru kelas menyimpulkan pelaksanaan penelitian dari siklus I dan siklus II telah terlaksanan dengan sangat baik dan guru telah berhasil menggunakan model GBL dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan peningkatan dibuktikan dari hasil pada aspek modul ajar siklus I dengan rata-rata 83,33% (B) dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 91,67% (A). Pada aspek aktivitas guru siklus I dengan rata-rata 82,82% (B) dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 93,75% (A). Pada aspek aktivitas peserta didik siklus I dengan rata-rata 81,25% (B) dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 90,63% (A). Serta pada hasil belajar peserta didik siklus I dengan rata-rata 78,4 (C) dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 90,43 (A). Dengan demikian dengan menggunakan model *game based learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 16 Padang Magek Kabupaten Tanah Datar

REFERENSI

- Arikunto, S, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Arianti, A. (2019). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Ashar, A. F., & Walidi, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Dengan Model Kooperatif Tipe Auditory, Intellectually, Repetition Di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(3), 116-122.
- Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131.
- Dewi, D. (2022). Implementasi model pembelajaran Game-Based Learning terhadap minat belajar siswa sekolah dasar di masa pandemi. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(3), 279-282.
- Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. (2023). Nilai Karakter Gotong Royong Dalam Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Implementasi Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 539-551.
- 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.
- Muslim, A. (2023). Landasan Filsafat Idealisme dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *JETISH: Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health*, 1(1), 34-40.
- Martin, R., & Simanjorang, M. M. (2022). Pentingnya peranan kurikulum yang sesuai dalam pendidikan di indonesia. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 125-134.
- Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122-132.
- Sutrisno, L. T., Muhtar, T., & Herlambang, Y. T. (2023). Efektivitas pembelajaran berdiferensiasi sebagai sebuah pendekatan untuk kemerdekaan. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2).
- Safitri, A., Wulandari, D., & Herlambang, Y. T. (2022). Proyek penguatan profil pelajar pancasila: Sebuah orientasi baru pendidikan dalam meningkatkan karakter siswa indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7076-7086.
- Septianing, I., Melati, L., Cantika, N. D., & Destiani, W. (2024). Pengaruh Penerapan *Game Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 94-103.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 198-206.
- Wiseza, F. C., & Andini, N. F. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS. *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 124-138.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *Jurnal: Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17-22.