

## **PENINGKATAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV MELALUI PENERAPAN MODEL GAME BASED LEARNING**

**Aulia Iva Nafisa<sup>1</sup>, Nazhafia Fawadhila<sup>2</sup>, Syailin Nichla Choirin Attalina<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

[231330001205@unisnu.ac.id](mailto:231330001205@unisnu.ac.id)<sup>1</sup> [231330001437@unisnu.ac.id](mailto:231330001437@unisnu.ac.id)<sup>2</sup> [syailin@unisnu.ac.id](mailto:syailin@unisnu.ac.id)<sup>3</sup>

### **Abstract**

Low learning interest among fourth-grade students at SD Negeri 2 Robayan in Pancasila Education lessons was identified through preliminary observation, where instruction was delivered one-directionally through lectures without active student engagement. This article describes how the Game Based Learning model was applied to the topic of rights and obligations and the extent to which it changed the learning interest of 19 fourth-grade students. The study was designed as Classroom Action Research following the Kemmis and McTaggart cycle, carried out across two action cycles, with data gathered through observation, interviews, documentation, and questionnaires, then processed using descriptive qualitative and quantitative analysis. In the first cycle, the quick-answer game The Circle Quiz produced an average questionnaire score of 75.91, falling into the high category. Reflection on this cycle led the researchers to redesign the game into a more collaborative format for the second cycle, namely the Rights and Obligations Adventure, an educational snakes-and-ladders activity equipped with question cards and challenge cards. This change raised the average score to 85.68, a very high category, an increase of 9.77 points from the previous cycle, with the improvement appearing consistently across nearly all students rather than only a few. These findings suggest that the success of Game Based Learning does not rest on the playful element alone, but on how the game is designed to open space for cooperation and the involvement of every group member. The results offer practical input for elementary teachers seeking to design more lively and participatory Pancasila Education lessons.

Keywords: classroom action research; elementary school; game based learning; learning interest; pancasila education

### **Abstract**

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 2 Robayan masih didominasi metode ceramah tanpa dukungan media dan aktivitas yang melibatkan peserta didik secara langsung, sehingga perhatian dan minat belajar peserta didik tergolong rendah. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan mendeskripsikan implementasi model Game Based Learning serta menganalisis peningkatan minat belajar peserta didik kelas IV pada materi hak dan kewajiban. Penelitian menggunakan model spiral Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek 19 peserta didik kelas IV. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket minat belajar, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil

penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata angket minat belajar dari 75,91 pada Siklus I menjadi 85,68 pada Siklus II, dengan kategori meningkat dari tinggi menjadi sangat tinggi. Peningkatan ini terjadi setelah dilakukan perbaikan tindakan berupa pengalihan desain permainan dari bersifat individual (The Circle Quiz) menjadi kolaboratif berkelompok (Petualangan Hak dan Kewajiban) menggunakan media ular tangga edukatif yang dilengkapi kartu soal dan kartu challenge. Disimpulkan bahwa penerapan Game Based Learning yang dirancang sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar efektif meningkatkan perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan aktif peserta didik kelas IV dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kata Kunci: game based learning; minat belajar; pendidikan pancasila; penelitian tindakan kelas; sekolah dasar

## **PENDAHULUAN**

Minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang paling berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam belajar. (Sudirman, 2018) menyebut minat belajar sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi dari seseorang terhadap suatu kegiatan yang mendorong proses belajar berjalan secara optimal. Ketika minat tersebut tidak muncul di kelas, peserta didik cenderung kehilangan konsentrasi, enggan berpartisipasi, dan pada akhirnya mengalami kesulitan memahami materi. (Junita, Safrizal, & Herlina, 2023) menemukan bahwa rendahnya minat belajar peserta didik sekolah dasar berdampak langsung pada pencapaian hasil belajar yang tidak maksimal

Salah satu penyebab paling umum dari rendahnya minat di kelas adalah penggunaan metode ceramah secara terus-menerus. (Syamsurijal, Sabillah, Hakim, & Irsan, 2023) mencatat bahwa ceramah menempatkan peserta didik sebagai pendengar pasif sehingga pembelajaran mudah terasa monoton dan membosankan. Kondisi inilah yang ditemukan peneliti saat observasi pada Rabu, 22 April 2025, di kelas IV SD Negeri 2 Robayan. Seluruh sesi Pendidikan Pancasila berlangsung melalui ceramah satu arah tanpa media maupun aktivitas pendamping, dan dari 19 peserta didik, sebagian besar tampak menguap, mengantuk, bahkan ada yang harus diminta mencuci muka oleh guru agar kembali fokus.

Hasil wawancara dengan guru kelas mengungkapkan temuan yang kontras: peserta didik justru jauh lebih antusias ketika dilibatkan dalam kegiatan kelompok yang interaktif. Pada sesi yang sama, ketika guru meminta peserta didik mengerjakan tugas secara berkelompok, suasana kelas yang semula tenang berubah hidup, peserta didik tampak bersemangat dan aktif berdiskusi meskipun tugas yang diberikan sederhana. Temuan ini menunjukkan bahwa rendahnya minat

belajar bukan disebabkan oleh karakteristik peserta didik, melainkan oleh ketidaksesuaian metode pembelajaran yang digunakan, dan jika dibiarkan akan berdampak pada menurunnya konsentrasi serta sikap pasif peserta didik secara berkelanjutan (Junita, Safrizal, & Herlina, 2023).

Model Game Based Learning hadir sebagai alternatif yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain secara terarah. (Winatha & Setiawan, 2020) membuktikan bahwa model ini berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik. (Khaerunnisa, Latri, & Lestari, 2022) juga menunjukkan bahwa penerapannya di kelas IV mampu meningkatkan minat belajar dari kategori baik menjadi sangat baik secara konsisten. Khusus pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, (Fiqriah, Suntari, & Yudha, 2025) menemukan bahwa Game Based Learning mendorong peserta didik lebih antusias dibandingkan metode konvensional

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk: mendeskripsikan langkah-langkah implementasi model Game Based Learning dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban di kelas IV SD Negeri 2 Robayan, dan menganalisis peningkatan minat belajar peserta didik setelah penerapan model tersebut. Peneliti menduga bahwa penerapan model ini, jika dirancang sesuai kebutuhan dan karakter peserta didik, akan mampu meningkatkan minat belajar secara nyata dan terukur.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart. Setiap siklus dalam model ini terdiri atas empat tahap yang berurutan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi (Sanjaya, 2021). Keunggulan model ini terletak pada sifatnya yang spiral dan reflektif, sehingga peneliti dapat memperbaiki tindakan secara bertahap apabila hasil pada satu siklus belum memenuhi indikator yang ditetapkan (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2019). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Robayan, Kecamatan Kalinyamatan, Kabupaten Jepara, pada tahun ajaran 2025/2026, diawali observasi pra siklus pada 22 April 2025, dilanjutkan Siklus I dengan permainan The Circle Quiz, dan Siklus II dengan permainan Petualangan Hak dan Kewajiban.

Subjek penelitian adalah 11 peserta didik kelas IV yang berada pada usia yang masih menyukai aktivitas fisik, permainan kelompok, dan interaksi langsung, sebuah karakteristik yang

menjadi pertimbangan utama mengapa Game Based Learning dipandang cocok diterapkan. Pada siklus I, tindakan dijalankan melalui permainan tebak cepat secara individual. Pada siklus II, permainan diubah menjadi Petualangan Hak dan Kewajiban berbasis papan ular tangga edukatif berukuran 120 cm × 90 cm yang dilengkapi kartu soal dan kartu tantangan, dimainkan secara berkelompok agar setiap peserta didik memperoleh peran yang setara.

Data dikumpulkan melalui empat Teknik, observasi untuk mengamati keterlibatan peserta didik selama pembelajaran, wawancara dengan guru kelas untuk mengetahui gambaran kondisi sebelum dan sesudah tindakan, dokumentasi berupa foto kegiatan sebagai bukti pelaksanaan, serta angket minat belajar yang diisi peserta didik pada penghujung tiap siklus. Angket ini disusun atas empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif, mengacu pada kerangka indikator yang dipakai (Mudrikatunnisa, Ardianti, & Santoso, 2025), dan terdiri atas sepuluh pernyataan.

Data kualitatif dianalisis melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan mengikuti tahapan yang dijelaskan (Miles, Huberman, & Saldaña, 2020), sedangkan data kuantitatif dari angket dihitung persentasenya menggunakan rumus  $P = (F/N) \times 100\%$ , dengan F sebagai skor yang diperoleh dan N sebagai skor maksimal (Riduwan, 2021). Hasil persentase lalu dipetakan ke lima kategori: sangat tinggi (81–100%), tinggi (61–80%), sedang (41–60%), rendah (21–40%), dan sangat rendah (0–20%). Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila nilai rata-rata angket minat belajar peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklus dan mencapai kategori tinggi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Pada tahap pra siklus, peneliti mengamati pembelajaran Pendidikan Pancasila yang sepenuhnya menggunakan metode ceramah tanpa media maupun aktivitas yang melibatkan peserta didik secara aktif. Peserta didik cenderung pasif, kurang fokus, dan kurang antusias selama pembelajaran berlangsung, sedangkan keaktifan dalam berdiskusi maupun keberanian menyampaikan pendapat juga masih tergolong rendah. Kondisi ini menjadi dasar pertimbangan peneliti untuk merancang tindakan perbaikan melalui penerapan model Game Based Learning pada siklus berikutnya.

Siklus I dilaksanakan melalui permainan The Circle Quiz, yang menekankan kecepatan dan ketepatan peserta didik dalam menjawab pertanyaan mengenai materi hak dan kewajiban secara individual. Pada akhir siklus, angket minat belajar diisi oleh 11 peserta didik dengan akumulasi skor dari 10 pernyataan. Distribusi nilai angket minat belajar peserta didik pada Siklus I disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Angket Minat Belajar Siklus I**

<b>Nilai Angket</b>	<b>Frekuensi</b>
70,00	2
72,50	2
75,00	3
77,50	1
80,00	1
82,50	1
85,00	1
<b>Jumlah</b>	<b>11</b>
<b>Nilai Minimal</b>	<b>70,00</b>
<b>Nilai Maksimal</b>	<b>85,00</b>
<b>Mean</b>	<b>75,91</b>
<b>Median</b>	<b>75,00</b>
<b>Modus</b>	<b>75,00</b>

Rentang nilai pada siklus I berada di antara 70,00 hingga 85,00, dengan rata-rata 75,91, masuk kategori tinggi. Nilai tengah dan nilai yang paling banyak muncul sama-sama di angka 75,00, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh nilai di sekitar angka tengah tersebut. Hasil observasi dan angket menunjukkan bahwa permainan The Circle Quiz mampu

meningkatkan perhatian dan antusiasme peserta didik dibandingkan kondisi pra siklus, namun interaksi antarpeserta didik masih relatif terbatas karena sifat permainan yang individual.

Hasil refleksi Siklus I menjadi dasar perubahan tindakan pada Siklus II. (Sugianto, 2023) menyebutkan bahwa Game Based Learning mampu meningkatkan motivasi peserta didik melalui aktivitas bermain, tetapi dampaknya akan lebih terasa apabila desain permainannya membuka ruang kerja sama, bukan sekadar kompetisi individual. Atas dasar pertimbangan itu, peneliti mengubah bentuk tindakan pada siklus II menjadi permainan kelompok bernama Petualangan Hak dan Kewajiban, menggunakan papan ular tangga edukatif yang dilengkapi kartu soal dan kartu tantangan, dengan harapan setiap anggota kelompok memperoleh peran yang setara dalam permainan.

Pada siklus II, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil, bergiliran melempar dadu, mendiskusikan jawaban atas kartu soal bersama anggota kelompoknya, serta menyelesaikan kartu challenge bersama seluruh anggota kelompok. Tidak ada lagi peserta didik yang menjadi pengamat, karena setiap kotak yang disinggahi pion menuntut keterlibatan seluruh anggota kelompok. Sebelas peserta didik kembali mengisi angket di akhir siklus, dengan hasil seperti pada tabel berikut.

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Angket Minat Belajar Siklus II**

<b>Nilai Angket</b>	<b>Frekuensi</b>
80,00	2
82,50	2
85,00	2
87,50	2
90,00	2
92,50	1
<b>Jumlah</b>	<b>11</b>
<b>Nilai Minimal</b>	<b>80,00</b>

<b>Nilai Maksimal</b>	<b>92,50</b>
<b>Mean</b>	<b>85,68</b>
<b>Median</b>	<b>85,00</b>
<b>Modus</b>	<b>80,00; 82,50; 85,00; 87,50; 90,00</b>

Nilai pada siklus II berada pada rentang 80,00 hingga 92,50, dengan rata-rata 85,68, kategori sangat tinggi. Nilai tengahnya 85,00, dan jarak antara skor terendah dan tertinggi yang relatif berdekatan menunjukkan bahwa kenaikan minat belajar terjadi secara merata pada hampir seluruh peserta didik, bukan hanya pada sebagian kecil peserta didik tertentu. Pengamatan selama permainan berlangsung pun sejalan dengan angka tersebut: peserta didik lebih percaya diri menjawab, lebih berani menyampaikan pendapat dalam kelompok, dan tetap antusias hingga permainan usai. Berdasarkan hasil observasi dan angket minat belajar yang diperoleh, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Berdasarkan data siklus I dan siklus II diperoleh hasil perbandinganm pada diagram, berikut ini.



Gambar 1. Perbandingan Rata-rata Nilai Angket Minat Belajar Siklus I dan Siklus II

Gambar 1 memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata minat belajar peserta didik dari 75,91 pada siklus I menjadi 85,68 pada siklus II, dengan peningkatan sebesar 9,77 poin. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning melalui permainan Petualangan Hak dan Kewajiban pada siklus II memberikan dampak yang lebih optimal

dibandingkan tindakan pada siklus I. Unsur kerja sama kelompok, diskusi, dan tantangan (challenge) yang dihadirkan dalam permainan ular tangga edukatif mampu mendorong keterlibatan dan antusiasme peserta didik secara lebih menyeluruh. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Robayan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban telah tercapai melalui penerapan model Game Based Learning secara bertahap dalam dua siklus tindakan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penerapan model Game Based Learning pada pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu mengubah proses pembelajaran yang semula didominasi penjelasan guru menjadi pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif. Perubahan tersebut terlihat dari meningkatnya partisipasi peserta didik dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama selama kegiatan permainan, berbeda dengan kondisi pra siklus ketika perhatian dan keterlibatan peserta didik masih rendah. Temuan ini sejalan dengan (Prameswari & Rahmatina, 2024) yang menyatakan bahwa penerapan Game Based Learning pada pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan efektif.

Keberhasilan permainan The Circle Quiz maupun Petualangan Hak dan Kewajiban dalam mendorong peserta didik berpikir, berdiskusi, dan menyelesaikan permasalahan secara konkret sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget (1964), yang menyatakan bahwa peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas dan pengalaman langsung dibandingkan penjelasan yang bersifat abstrak (Babullah, 2022). Ketika peserta didik melempar dadu, menjawab kartu soal, dan menyelesaikan tantangan kelompok, mereka tidak sekadar bermain tetapi sekaligus memahami konsep hak dan kewajiban melalui pengalaman nyata yang mereka jalani sendiri.

Kenaikan nilai rata-rata dari 75,91 pada Siklus I menjadi 85,68 pada Siklus II dapat dipahami dari perubahan desain permainannya. Pada Siklus I, permainan The Circle Quiz bersifat individual sehingga keterlibatan setiap peserta didik bergantung pada giliran masing-masing. Pada Siklus II, permainan Petualangan Hak dan Kewajiban dirancang kolaboratif sehingga setiap peserta didik memiliki tanggung jawab yang setara dalam kelompok. Desain yang melibatkan

diskusi, pengambilan keputusan bersama, dan kartu tantangan kolektif membuat rasa keterhubungan antarpeserta didik menjadi lebih kuat, dan ini yang mendorong minat belajar meningkat lebih signifikan. Temuan ini sejalan dengan (Na'im & Utaminingsih, 2025) yang menyatakan bahwa Game Based Learning memberikan hasil optimal ketika permainan dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, bukan sekadar aktivitas hiburan.

Mekanisme umpan balik instan pada papan ular tangga juga berkontribusi terhadap kenaikan minat belajar di Siklus II. Peserta didik langsung mengetahui apakah jawaban kelompok mereka benar atau salah melalui aturan maju atau mundur pada papan permainan, tanpa harus menunggu koreksi dari guru. Umpan balik yang cepat ini membuat peserta didik tetap terlibat dan ingin menjawab lebih baik pada giliran berikutnya. (Agustia, Nurdiansyah, & Fajrusalam, 2025) mendapati bahwa media permainan yang dirancang dengan baik memang mampu menarik keterlibatan peserta didik secara nyata dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, sedangkan (Rusydi & Hidayah, 2025) menegaskan bahwa tingkat keterlibatan peserta didik dalam setiap tahapan permainan menjadi penentu seberapa besar dampak Game Based Learning terhadap proses belajar.

Perubahan sikap peserta didik yang teramati selama penelitian memperkuat data angket di atas. Dari kondisi awal yang pasif dan mudah kehilangan fokus, peserta didik berkembang menjadi lebih berani menyampaikan pendapat, lebih nyaman berdiskusi dalam kelompok, dan lebih antusias menyelesaikan tantangan bersama hingga akhir permainan. (Jasmin, Salsabila, & Tjandra, 2025) menjelaskan bahwa perubahan sikap semacam ini merupakan tanda bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya mendorong motivasi, tetapi juga mengubah cara peserta didik merespons proses belajar itu sendiri. Secara keseluruhan, keberhasilan penelitian ini menunjukkan bahwa Game Based Learning, ketika dirancang dengan cermat dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, efektif menjadi alternatif model pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, sehingga Game Based Learning dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

## KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa model Game Based Learning yang diterapkan melalui dua siklus tindakan di kelas IV SD Negeri 2 Robayan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila secara bertahap. Siklus I melalui permainan The Circle Quiz yang bersifat individual menghasilkan rata-rata angket 75,91 dengan kategori tinggi, sedangkan Siklus II melalui permainan Petualangan Hak dan Kewajiban yang bersifat kolaboratif menggunakan ular tangga edukatif berhasil menaikkan rata-rata menjadi 85,68 dengan kategori sangat tinggi, atau meningkat sebesar 9,77 poin. Kenaikan yang konsisten pada seluruh ukuran statistik menunjukkan bahwa peningkatan terjadi merata pada hampir seluruh peserta didik, bukan hanya pada sebagian kecil.

Temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan Game Based Learning tidak terletak pada sekadar menghadirkan unsur permainan di kelas, melainkan pada bagaimana permainan tersebut dirancang untuk membuka ruang kerja sama, memberi umpan balik yang jelas, dan menyesuaikan diri dengan cara berpikir peserta didik usia sekolah dasar yang masih membutuhkan pengalaman konkret. Dengan demikian, model ini dapat menjadi pertimbangan bagi guru yang ingin menghidupkan kembali kelas yang sebelumnya berjalan pasif dan satu arah.

## DAFTAR REFERENSI

- Agustia, Y., Nurdiansyah, & Fajrusalam, H. (2025). Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Media Gimkit terhadap Hasil Belajar Kognitif Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2).
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Babullah, R. (2022). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Penerapannya dalam Pembelajaran. *EPISTEMIC: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 01(02).
- Fiqriah, A., Suntari, Y., & Yudha, C. B. (2025). Efektivitas Game Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 6(1).
- Jasmin, F., Salsabila, L., & Tjandra, W. (2025). Simulation and Game-Based Learning sebagai Strategi Pembentukan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 24(2).

- Junita, S., Safrizal, & Herlina, E. (2023). Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD (Studi Kasus di SD X Tanjung Alam). *Al - Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2).
- Khaerunnisa, Latri, & Lestari. (2022). Penerapan Metode Games Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(3), 516-520.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (4th ed.)*. California: SAGE Publications.
- Mudrikatunnisa, Ardianti, S., & Santoso, D. (2025). Kajian Mendalam Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V: Studi Kasus terhadap Dua Siswa. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(2).
- Na'im, S., & Utaminingsih, S. (2025). Penerapan Metode Game Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar: Tunas Nusantara*, 7(1).
- Prameswari, A. A., & Rahmatina. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Game Based Learning di Kelas IV SD Negeri 02 Jambak Kabupaten Pasaman. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*.
- Riduwan. (2021). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusydi, F. M., & Hidayah, R. (2025). Penerapan Metode Game Based Learning (GBL) dengan Media GimKit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kerjasama di Lingkunganku Kelas IV SDN 1 Karangduwur 2024/2025. *Kalan Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(3).
- Sanjaya, W. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sudirman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok : Rajawali Press .
- Sugianto, H. (2023). Game-Based Learning in Enhancing Learning Motivation International. *Journal Of Instructional Technology*, 2(1).
- Syamsurijal, S., Sabillah, B. M., Hakim, U., & Irsan, I. (2023). Relevansi Penggunaan Metode Ceramah pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar Di Era Digital. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(4).
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206.