

ANALISIS EFEKTIVITAS GAME-BASED LEARNING DAN PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN DI KELAS X SMK DWI WARNA MEDAN

Wina Mutiara Eristina Purba*¹, Evi Susilawati², dan Sapta Kesuma³

¹²³ Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, Universitas Islam Sumatera Utara, Medan

* Corresponding Author: winamutiaraeristina@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keefektifan penggunaan *Game Based Learning* dalam meningkatkan motivasi siswa kelas X SMK Dwi Warna Medan pada mata pelajaran PPKn, Untuk mengetahui dampak penerapan *Game Based Learning* terhadap partisipasi siswa selama proses pembelajaran PPKn. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experimental design*). Data dan sumber data dalam penelitian ini adalah responden dan sumber lain yang mendukung penelitian ini. Pengelolaan data menggunakan instrumen yang terdiri dari soal pre-test dan post-test. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji statistik seperti uji normalitas, uji homogenitas dan uji t-berpasangan (*paired sample-test*).

Hal ini dibuktikan melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan yang cukup tinggi. Rata-rata nilai pre-test siswa pada kelompok eksperimen tercatat sebesar 66,00, sementara nilai post-test mencapai 87,60, sehingga terjadi peningkatan sebesar 21,6 poin. Berdasarkan hasil uji-t berpasangan, nilai signifikansi yang diperoleh adalah $p = 0,000$ ($p < 0,05$) yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan metode *Game-Based Learning* (GBL). Berdasarkan hasil angket yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan, partisipasi siswa meningkat dari nilai rata-rata pre-test sebesar 64,96 menjadi 76,48 pada post-test. Peningkatan sebesar 11,52 poin ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis game mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam diskusi, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam permainan edukatif yang disisipkan dalam materi pembelajaran.

Kata Kunci : *Game Based Learning, Motivasi Belajar, Partisipasi Siswa, Hasil Belajar, Pendidikan PPKn*

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of using *Game Based Learning* in increasing the motivation of tenth-grade students at SMK Dwi Warna Medan in Civics subjects, and to examine the impact of implementing *Game Based Learning* on student participation during the Civics learning process. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental design. The data and data sources in this study are the respondents and other sources that support this research. Data management is carried out using instruments consisting of pre-test and post-test questions. Data analysis in this study uses statistical tests such as normality test, homogeneity test, and paired sample t-test.

This is evidenced by the comparison of pre-test and post-test scores, which showed a significant increase. The average pre-test score of students in the experimental group was recorded at 66.00, while the post-test score reached 87.60, indicating an increase of 21.6 points. Based on the paired t-test results, the significance value obtained was $p = 0.000$ ($p < 0.05$), which means there is a statistically significant difference between the learning outcomes before and after using the *Game-Based Learning* (GBL) method. Based on the questionnaire results given before and after the treatment, student participation increased from an average pre-test score of 64.96 to 76.48 in the post-test. This increase of 11.52 points

shows that the game-based learning method can encourage students to be more active in discussions, answering questions, and participating in educational games embedded in the learning material.

Keywords : *Game Based Learning, Learning Motivation, Student Participation, Learning Outcomes, PPKn Education*

PENDAHULUAN

Game-based learning merupakan salah satu pendekatan inovatif dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengintegrasian elemen permainan. *Game Based Learning* dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa. Dalam konteks pendidikan formal, pendekatan ini menjadi semakin relevan, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman mendalam mengenai nilai-nilai kebangsaan dan kewarganegaraan, seperti Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Salah satu studi oleh Ni'ma, Nurhadji, dan Fauzi (2024) menyoroti efektivitas media Wordwall dalam metode *Game Based Learning* pada pembelajaran PPKn di SMA Negeri 6 Madiun. Hasil penelitian mereka menunjukkan adanya peningkatan kemampuan belajar siswa secara signifikan setelah penerapan metode ini. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa *Game Based Learning* tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Selain meningkatkan hasil belajar, *Game Based Learning* juga memiliki potensi besar dalam meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Raharjo, Putri (2024) menemukan bahwa *Game Based Learning* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Siswa menjadi lebih antusias untuk berpartisipasi dalam diskusi dan aktivitas kelompok. Penelitian ini sejalan dengan temuan Siahaan, Arent, dan Haloho (2024), yang menyatakan bahwa pendekatan *Game Based Learning* secara signifikan meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran geografi.

Penelitian ini akan menjadi kontribusi penting dalam memahami bagaimana *Game Based Learning* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn, terutama dalam konteks SMK. Dengan menggabungkan elemen permainan yang menarik dan interaktif, *Game Based Learning* tidak hanya dapat meningkatkan partisipasi siswa tetapi juga membantu mereka memahami dan menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan secara lebih efektif. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi guru dalam merancang dan mengimplementasikan metode pembelajaran berbasis game di kelas.

Penelitian oleh Zahro (2024) menyoroti bahwa keberhasilan *Game Based Learning* juga sangat bergantung pada desain media yang digunakan. Media yang dirancang dengan baik tidak hanya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam. Sebagai contoh, model GBL berbasis QuizWhizzer yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi bisnis di SMK Negeri 3 Sukoharjo berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Sebagai kesimpulan, *Game Based Learning* memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn di SMK. Dengan dukungan penelitian sebelumnya yang menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini akan mengkaji lebih lanjut efektivitas *Game Based Learning* dalam meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar mereka. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran berbasis game tetapi juga pada praktik pendidikan di SMK, khususnya dalam pembelajaran PPKn.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk membandingkan efek perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa melakukan randomisasi penuh (Fraenkel et al., 2012), kelompok eksperimen siswa belajar menggunakan game edukatif yaitu papan edukatif dan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional, seperti ceramah.

Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, peneliti menyusun instrumen penelitian, seperti angket partisipasi siswa dan tes hasil belajar. Menurut Arikunto (2019), instrumen penelitian harus divalidasi untuk memastikan keandalannya. Validasi dilakukan oleh ahli pendidikan melalui uji coba kecil sebelum diterapkan secara luas. Peneliti juga mengajukan izin penelitian kepada pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian ini.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Kelompok Eksperimen:

Pendekatan *Game Based Learning* dalam PPKn bertujuan agar siswa lebih aktif, berpikir kritis, serta memahami nilai-nilai kewarganegaraan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Kelompok ini diajarkan menggunakan metode *Game Based Learning*, melibatkan aktivitas seperti quiz interaktif, permainan papan edukatif, dan aplikasi digital sesuai materi PPKn. Menurut Prensky (2001), *Game Based Learning* dapat meningkatkan motivasi siswa melalui elemen kompetisi dan kolaborasi dengan kelompok.

b. Kelompok Kontrol:

Kelompok ini diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan diskusi.

Proses pembelajaran berlangsung selama empat pertemuan untuk masing-masing kelompok.

3. Tahap Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2016), pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif harus dilakukan secara sistematis dengan menggunakan instrumen yang sudah divalidasi untuk memastikan keakuratan data.

Data dikumpulkan melalui:

a. Angket Partisipasi Siswa: Instrumen ini diadaptasi dari Sugiyono (2017) dengan skala Likert untuk mengukur tingkat keterlibatan siswa dalam diskusi, kerja sama, dan respons terhadap pertanyaan.

b. Tes Hasil Belajar: Tes ini terdiri dari soal pilihan ganda yang dirancang berdasarkan kompetensi dasar kurikulum PPKn. Validasi soal dilakukan sebelum digunakan.

4. Tahap Analisis Data

Menurut Creswell J.W (2014), analisis data merupakan proses menghubungkan data dengan teori atau konsep yang sedang diteliti untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Data dianalisis menggunakan perangkat lunak statistik. Uji t-test digunakan untuk membandingkan hasil belajar dan tingkat partisipasi siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Creswell, 2014). Adapun rumus dari uji t-test yaitu :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{s^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

HASIL DAN

PEMBAHASAN

Hasil Penelitian menunjukkan menunjukkan bahwa penerapan metode *Game-Based Learning* (GBL) memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Hal ini dibuktikan melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan yang cukup tinggi.

Tabel 1
Distribusi Frekuensi Post-Test Penggunaan *Game Based-Learning* pada Pembelajaran PPKn
Nilai Post-Test Hasil Belajar GBL

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	78.69-84.55	8	26.7	26.7	26.7
	85.65- 90.38	10	33.3	33.3	60.0
	91,0-96.21	7	23.3	23.3	83.3
	97.25-100,0	5	16.7	16.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 1 mengenai post-test penggunaan *Game Based Learning* menunjukkan bahwa setelah penggunaan *Game Based Learning*, nilai siswa cenderung meningkat dengan sebagian besar berada pada rentang 85.65 hingga 90.38, menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan.

Tabel 2
Distribusi Frekuensi Pre-Test Partisipasi siswa pada Pembelajaran PPKn

		Pre-Test Partisipasi			Cumulative Percent
		Frequency	Percent	Valid Percent	
Valid	Rendah	7	23.3	23.3	23.3
	Sedang	17	56.7	56.7	76.7
	Tinggi	6	20.0	20.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 2 mengenai pre-test partisipasi siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Game-Based Learning*, menunjukkan bahwa siswa yang memiliki partisipasi rendah berjumlah 7 orang (23,3%), siswa yang memiliki partisipasi sedang berjumlah 17 orang (56,7%) dan siswa yang memiliki partisipasi tinggi hanya berjumlah 6 orang (20,0).

Uji normalitas menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov dalam perhitungan menggunakan program SPSS 30. Untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika sig > 0,05 maka normal dan jika sig < 0,05 dapat dikatakan tidak normal. Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre-Test GBL	.120	30	.200*	.954	30	.214
Post-Test GBL	.081	30	.200*	.957	30	.259

Pre-Test Partispasi	.153	30	.071	.968	30	.491
Post-Test Partispasi	.150	30	.081	.949	30	.154

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 3 hasil uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk dengan tingkat signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil uji, diperoleh nilai signifikansi untuk Pre-Test *Game Based-Learning* sebesar 0,200 (K-S) dan 0,214 (Shapiro-Wilk), sedangkan Post-Test *Game Based-Learning* sebesar 0,200 (K-S) dan 0,259 (Shapiro-Wilk). Untuk Pre-Test Partispasi, nilai signifikansi 0,071 (K-S) dan 0,491 (Shapiro-Wilk), serta Post-Test Partispasi sebesar 0,081 (K-S) dan 0,154 (Shapiro-Wilk). Semua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar dan partisipasi, baik sebelum maupun sesudah pelaksanaan *Game-Based Learning* (GBL), berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis selanjutnya dapat menggunakan uji parametrik, seperti uji t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dan partisipasi sebelum dan sesudah perlakuan.

Table 4 Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Post-test Penggunaan GBL	Based on Mean	.478	3	26	.701
	Based on Median	.558	3	26	.647
	Based on Median and with adjusted df	.558	3	25.743	.647
	Based on trimmed mean	.482	3	26	.698
Post-Test Partispasi	Based on Mean	1.281	3	26	.302
	Based on Median	.888	3	26	.461
	Based on Median and with adjusted df	.888	3	22.356	.463
	Based on trimmed mean	1.245	3	26	.314

Berdasarkan hasil uji *Homogeneity of Variance* (Levene's Test) pada tabel 4 menunjukkan bahwa Post-test Penggunaan GBL, nilai Levene Statistic berdasarkan rata-rata adalah 0,478 dengan derajat kebebasan ($df1 = 3$, $df2 = 26$) dan signifikansi (Sig.) sebesar 0,701. Nilai signifikansi ini lebih besar dari 0,05, demikian pula pada perhitungan berdasarkan median (Sig. = 0,647), median dengan adjusted df (Sig. = 0,647), dan trimmed mean (Sig. = 0,698). Hal ini menunjukkan bahwa varians antar kelompok pada Post-test Penggunaan *Game Based-Learning* adalah homogen. Untuk Post-test Partispasi, nilai Levene Statistic berdasarkan rata-rata adalah 1,281 dengan $df1 = 3$ dan $df2 = 26$, serta nilai Sig. sebesar 0,302. Nilai signifikansi berdasarkan median, median dengan adjusted df, dan trimmed mean masing-masing sebesar 0,461, 0,463, dan 0,314, yang semuanya lebih besar dari 0,05. Ini mengindikasikan bahwa varians antar kelompok pada Post-test Partispasi juga memenuhi asumsi homogenitas.

Uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan uji-t berpasangan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test pada pembelajaran PPKn siswa kelas X (Sepuluh) SMK Dwiwarna Medan.

Tabel. 5
Hasil Uji T Berpasangan Pre-Test Dengan Post-Test

		Paired Samples Test								
		Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper				
Pair 1	Pre-Test GBL - Pre-Test Partisipasi	41.9333 3	6.73608	1.22983	39.4180 4	44.4486 3	34.097	29	.000	
Pair 2	Post-Test GBL - Post-Test Partisipasi	63.2000 0	6.82995	1.24697	60.6496 5	65.7503 5	50.683	29	.000	

Berdasarkan table 5, menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil uji t berpasangan (Paired Samples Test), terlihat perbedaan yang signifikan antara skor hasil belajar *Game Based-Learning* dan skor partisipasi, baik pada pre-test maupun post-test. Pada pre-test, rata-rata perbedaan antara hasil belajar *Game Based-Learning* dan partisipasi siswa sebesar 41,93 dengan standar deviasi 6,74 dan standar error 1,23, menghasilkan nilai t sebesar 34,097 dengan df 29 dan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, skor hasil belajar *Game Based-Learning* secara signifikan lebih tinggi dibandingkan skor partisipasi siswa. Selanjutnya, pada post-test, rata-rata perbedaan meningkat menjadi 63,20 dengan standar deviasi 6,83 dan standar error 1,25, nilai t sebesar 50,683 dengan df 29 dan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa setelah perlakuan GBL, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan dan diikuti oleh peningkatan partisipasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan GBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus mendorong partisipasi mereka secara signifikan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *Game-based Learning*, terjadi peningkatan yang nyata dalam hasil belajar peserta didik, dengan kata lain penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Maziyyah, 2021) bahwa ditemukan nilai rata rata dari pretest sebesar 66,40, sedangkan nilai rata-rata dari posttest mencapai 79. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan efektif digunakan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, terdapat respons positif dari siswa, yang ditandai dengan tingginya tingkat antusiasme dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang analisis efektivitas *Game-Based Learning* dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Kelas X SMK Dwiwarna Medan sebagai berikut :

1. Berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* (GBL) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pada pre-test, rata-rata skor hasil belajar sebesar 65,73, sedangkan pada post-test meningkat menjadi 89,13. Hasil uji Paired Samples Test menunjukkan nilai t sebesar 50,683 dengan derajat kebebasan 29 dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$), yang berarti peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah penerapan *Game Based-Learning* signifikan secara statistik. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Game Based-Learning*

efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa, karena pembelajaran berbasis permainan mampu memotivasi siswa.

2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Selain meningkatkan hasil belajar, *Game-Base Learning* (GBL) juga terbukti berpengaruh terhadap partisipasi siswa. Rata-rata skor partisipasi meningkat dari 23,80 pada pre-test menjadi 25,93 pada post-test. Hasil uji Paired Samples Test menunjukkan nilai t sebesar 50,683 dengan $p = 0,000$ ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa peningkatan partisipasi siswa setelah penerapan *Game-Base Learning* (GBL) signifikan secara statistik. Hal ini mengindikasikan bahwa *Game-Base Learning* (GBL) mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, baik melalui diskusi, aktivitas permainan, maupun kolaborasi dalam kelompok.

A. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka penelitian mengemukakan saran untuk meningkatkan hasil belajar dan mutu pendidikan. Adapun saran-saran yang penulis sampaikan adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada guru agar dapat menerapkan media pembelajaran *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran.
2. Setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan sendiri. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, tujuan yang harus dicapai, waktu yang tersedia serta sarana dan prasarana yang di miliki.
3. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat melanjutkan penelitian serupa dengan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, W. A., Nurhayatin, T., & Sadeli, L. (2024). Penerapan Game-Based Learning Berbantuan Kahoot dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Pada Peserta Didik Kelas X SMK Bina Warga Bandung. *Enggang : Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 4(2), 286-296. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/enggang/article/view/14519>
- Afriansyah, A., Arif, D. B., & Islam, K. R. (2024). *Development of Civics Learning through COLAKTRA (Congklak Nusantara) Innovation as a Traditional Game-Based Learning Media. Journal of Insan Mulia Education*, 2(1), 10-18. <https://ejournal.imbima.org/index.php/joinme/article/view/93>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asril, A., Jaenam, J., Syahrizal, S., Armalena, A., & Yuherman, Y. (2023). Peningkatan Nilai-Nilai Demokrasi dan Nasionalisme Pada Mahasiswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 1300-1309. <https://jim.usk.ac.id/sejarah/article/view/25109>
- Bashir, F. A., (2022). Implementasi *Game Based Learning* Berbasis Digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- DEWI, R. F. D. R. (2024). pengembangan media qr card game merah putih pada pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan materi proklamasi kemerdekaan republik indonesia kelas v sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(10). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/65107>

- Faizal, M., Marscelino, B., Aryana, A., & Apreilan, Z. (2024). penggunaan model game based-learning dengan bantuan media cross historic pada pembelajaran sejarah di kurikulum merdeka belajar. *King Jurnal Sejarah Indonesia*, 1(1).
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: McGraw-Hill.
- Hany Aulia Syahada , Venni Herli Sund. (2024). Meningkatkan Partisipasi Belajar melalui Model “*Game Based Learning*” pada Pembelajaran Tematik di Kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan.
- 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://www.jurnal.ideaspublishing.co.id/index.php/ideas/article/view/1640>
- 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://www.jurnal.ideaspublishing.co.id/index.php/ideas/article/view/1640>
- 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.
- Kulsum, U. (2022). Peningkatan Hasil Belajar PPKn Materi Semangat Kebangkitan Nasional Melalui Model *Game Based Learning* Berbantuan Kahoot Pada Peserta Didik Kelas VIII F SMP Negeri 2 Mertoyudan Tahun Pelajaran 2021/2022. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 106-115. <https://sicedu.org/index.php/sicedu/article/view/22>
- Kurnia, I., Susilawati, S., & Supardan, D. (2023). *Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SD NEGERI 134 REJANG LEBONG* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup). <https://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/4356>
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi: jurnal pendidikan dan pembelajaran*, 1(1), 1-5. <https://journal.actual-insight.com/index.php/pedagogi/article/view/74>
- Maziyyah, S. A. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (*Digital Game Based Learning*) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era new Normal di SMP Negeri 1 Turen. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Ni'ma, N. N., Nurhadji, N., & Fauzi, M. (2024). Peningkatan Kemampuan Belajar Ppkn Melalui Metode Game-Based Learning Dengan Media Wordwall Pada Siswa Kelas Xe Di SMA Negeri 6 Madiun. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 2(3), 865-875. <https://ejurnal.kampusakademik.my.id/index.php/jipm/article/view/256>
- Noviyanti, G. V. (2020). Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 274-282.
- Oktavia, R. (2022). *Game Based Learning* Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1-7.
- Palupi, S. R., & Santi, A. U. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu. *SEMNASFIP*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/24108>
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Purnamasari, R., Oktarina, O., & Naviri, S. (2024). Pengembangan gerak dasar berbasis *Game Based Learning* pada pembelajaran bola besar siswa sekolah dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 11(1), 62-70. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/18122>

- Putri, Z. (2024). pengembangan modul pembelajaran berbasis picture guessing game untuk meningkatkan hasil belajar pjok di kelas iv sd (doctoral dissertation, uin raden intan lampung). <https://repository.radenintan.ac.id/34961/>
- Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The use of game-based learning to increase student engagement. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(3), 299-310. <http://ejournal-hipkin.or.id/index.php/hipkin-jer/article/view/30>
- Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The use of game-based learning to increase student engagement. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(3), 299-310. <http://ejournal-hipkin.or.id/index.php/hipkin-jer/article/view/30>
- Retta, L. M., & Andriani, I. (2024, February). Penerapan Media *Game Based Learning* (GBL) Berbantu Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila. In *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran* (Vol. 3, No. 1, pp. 373-377).
- Rudiawan, R., & Asmaroini, A. P. (2022). Peran guru pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dalam penguatan profil pelajar pancasila di sekolah. *Edupedia*, s6(1), 55-63. <https://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/edupedia/article/view/1332/0>
- Saadah, U. L. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dan Ceramah terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN 1 Slahung Tahun Pelajaran 2023/2024 (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo). <https://etheses.iainponorogo.ac.id/29898/>
- Siahaan, R., Arent, E., & Haloho, B. (2024). Peningkatan Partisipasi Dan Minat Belajar Geografi Melalui Pendekatan Game-Based Learning Pada Peserta didik. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 18(2), 173-181. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI/article/view/10551>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Shakroum, M., Wong, K. W., & Fung, C. C. (2018). The influence of Gesture-Based Learning System (GBLS) on Learning Outcomes. *Computers & Education*, 117, 75-101. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.10.002>
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2).
- Widiastuti, N. E. (2021). Lunturnya Sikap Nasionalisme Generasi Milenial Terhadap Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development*, 3(2), 80-86. <https://ijsed.ap3si.org/index.php/journal/article/view/44>
- Widiana, I. W. (2022). *Game Based Learning* dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1-10.
- Zahro, D. I. A. (2024). Penerapan Model *Game Based Learning* (Gbl) Berbasis Quizwhizzer Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Elemen Ekonomi Bisnis Dan Administrasi Umum Di Kelas Xi Pemasaran B Smk Negeri 3 Sukoharjo. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/114549/>
- Zulafa, H. A. (2024). Strategi Penerapan *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Pengetahuan Peserta Didik Tentang Nilai Pancasila di SMP N 2 Surakarta