

Nomor Daftar FPIPS : 5067/UN40.A2.1/PT/2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP  
PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA  
GENERASI *DIGITAL NATIVE***

(Studi Kuasi Eksperimen di Kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI)

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*



Disusun Oleh :

Asmi Naziatul Nuryaningsih

2000936

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2024**

**Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game terhadap Peningkatan Sikap Nasionalisme di Era Global pada Generasi *Digital Native***

(Studi Kuasi Eksperimen di Kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI)

Oleh

Asmi Naziatul Nuryaningsih

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Asmi Naziatul Nuryaningsih

Universitas Pendidikan Indonesia

2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**  
**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME**  
**TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA**  
**GLOBAL PADA GENERASI *DIGITAL NATIVE***  
(Studi Kuasi Eksperimen di Kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI)

Asmi Naziatul Nuryaningsih

NIM 2000936

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :


Pembimbing I



**Prof. Dr. Aim Abdulkarim, M.Pd.**

NIP. 19590714 198601 1 001

Pembimbing II



**Dede Iswandi, M.Pd.**

NIP. 19840130 201404 1 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**Dr. Susan Fitriyani, M.Pd.**

NIP. 19820730 200912 2 004

## LEMBAR PENGUJI SKRIPSI

**Skripsi Ini Diuji Pada**

**Hari, Tanggal** : Rabu, 10 Juli 2024

**Tempat** : FPIPS UPI

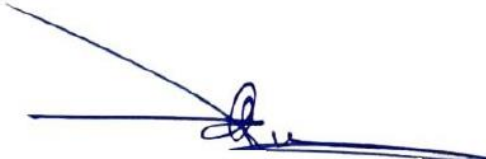
**Panitia Ujian Terdiri** :

**1. Ketua Prodi PPKn** :



**Dr. Susan Fitriyasari, M.Pd.**  
NIP. 19820730 200912 2 004

**2. Penguji** :



**Prof. Dr. Dadang Sundawa, M.Pd.**  
19600515 198803 1 002



**Dr. Iim Siti Masyitoh, M.Si.**  
19620102 198608 2 001



**Dr. Syaifullah, M.Si.**  
19721112 199903 1 001

## LEMBAR PERNYATAAN

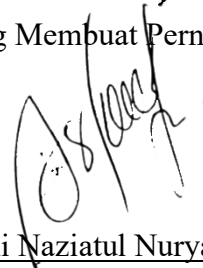
Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada program studi S1 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Pendidikan Indonesia seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penelitian skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain, telah dalam sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah, dan etika penelitian karya ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau bagian skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiasi dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi sesuai perundang-undangan yang berlaku.

Bandung, Juni 2024

Yang Membuat Pernyataan,



Asmi Naziatul Nuryaningsih

NIM. 2000936

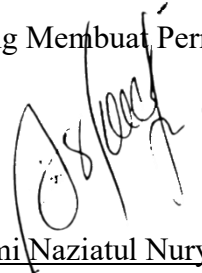
## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt. karena atas izin-Nya yang telah melimpahkan rahmat dan anugerah-Nya, memberikan kecerdasan ilmu dan wawasan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI *DIGITAL NATIVE* (Studi Kuasi Eksperimen di Kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI)**” yang merupakan salah satu syarat memperoleh gelar sarjana. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada nabi Muhamad Saw. kepada keluarganya, para sahabatnya, serta mudah-mudahan sampai kepada kita selaku umatnya. Aamiin.

Skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari semua pihak. Penulis menyampaikan banyak terima kasih atas saran, bantuan, dan bimbingan yang telah diberikan selama proses penulisan skripsi ini serta kerja samanya. Penulis menyadari dalam penyusunan. Penulis mengharapkan semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat baik bagi penulis maupun bagi para pembaca. Aamiin.

Bandung, Juni 2024

Yang Membuat Pernyataan,



Asmi Naziatul Nuryaningsih

NIM. 2000936

## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, kemudahan dan keteguhan hati dengan karunia dan rahmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada Rasulullah SAW, kepada keluarganya, sahabatnya dan semoga sampai kepada kita selaku umatnya, Aamiin. Dalam penelitian skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan berupa doa, ilmu, dukungan, arahan, bimbingan, semangat dan hal lain yang bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridhonya kepada peneliti, berupa nikmat sehat, rezeki dan ketabahan hati dalam menjalani proses pembuatan skripsi ini dan alhamdulillah dapat terselesaikan dengan baik.
2. Diri sendiri yang sudah bertahan dan bisa membagi waktu sampai sejauh ini dengan banyaknya dinamika yang ada dalam kehidupan.
3. Kedua orang tua, Bapak Idin Nuryadin yang sudah memperjuangkan gelar sarjana untuk anaknya dengan bekerja keras dan sepenuh hati. Juga untuk Ibu Lilis Yuningsih yang selalu memberikan doa, dukungan, dan nasehat kepada peneliti hingga akhirnya peneliti dapat menyelesaikan studi akhir untuk mendapatkan gelar sarjana.
4. Keluarga besar peneliti yang senantiasa memberikan do'a, dukungan, bantuan, support sampai peneliti mendapatkan gelar Sarjana.
5. Sosok Pria yang tidak bisa peneliti sebutkan namanya, yang senantiasa memberikan bantuan dari segala aspek dan selalu membersamai peneliti dalam kondisi apapun dari awal sampai detik ini.
6. Bapak Prof. Dr. M Solehuddin, M.Pd., M.A selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia.
7. Bapak Prof. Dr. Agus Mulyana, M. Hum., selaku Dekan FPIPS UPI.

8. Ibu Dr. Susan Fitriasaki, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah memberikan bekal keilmuan kepada para mahasiswa PKn.
9. Bapak Prof. Dr. Aim Abdulkarim, M.Pd., selaku pembimbing I skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti dalam menyusun skripsi ini dengan penuh kesabaran dan keikhlasan padahal peneliti selalu ceroboh dan tidak teliti pada saat proses penyusunan, namun bapak selalu memberikan motivasi, ilmu dan nasihat kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini. Terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan kepada peneliti.
10. Bapak Dede Iswandi, M.Pd., selaku pembimbing II skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti dalam menyusun skripsi ini dengan penuh kesabaran dan keikhlasan, selalu memberikan motivasi, ilmu dan nasihat kepada peneliti yang bermanfaat juga merelakan waktu yang seharusnya digunakan bersama anak dan keluarganya demi membimbing saya dengan baik.
11. Bapak Prof. Dr. H. Karim Suryadi, M.Si., selaku dosen pembimbing akademik.
12. Ibu Pitria Sopianingsih, M.Pd selaku dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan Ibu Diana Noor Anggraini selaku dosen Pendidikan IPS yang senantiasa memberi bantuan dan support selama peneliti berada dibangku perkuliahan. Bantuan dan do'a yang ibu berikan begitu sangat besar dan berharga.
13. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah banyak memberikan ilmu yang sangat bermanfaat bagi peneliti selama peneliti menjalani proses perkuliahan sampai saat ini.
14. Ibu Sarah Fadilah Zein, S.E selaku staff Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang selalu memberikan bantuan dan senantiasa peneliti repotkan dalam proses menuju sidang skripsi.
15. Ibu Anne Astriyani, S.Pd dan Ibu Aas Astuti Hakim, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila SMA Laboratorium Percontohan UPI yang senantiasa membantu, mengarahkan dan memberikan solusi kepada peneliti dari mulai observasi hingga pengambilan data di sekolah.



16. Ibu Ridha Halimatussadiyah,S.Pd., selaku staff pegawai SMA Laboratorium Percontohan UPI sekaligus sosok Kakak diperantauan yang senantiasa memberikan semangat, motivasi, arahan dan bantuan dalam proses administrasi juga perizinan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
17. Kelas XI-1 dan Kelas XI-2 SMA Laboratorium Percontohan UPI yang senantiasa membantu, sabar dan memberikan yang terbaik bagi peneliti dalam pengambilan data untuk skripsi ini. Terimakasih anak-anak Ibu bersyukur bisa bertemu dengan kalian, semoga selalu disehatkan dan diberikan kebahagiaan.
18. Himpunan Mahasiswa Civics Hukum (HMCH) yang menjadi awal berproses di kampus sehingga mengantarkan peneliti menjadi seperti ini.
19. Keluarga Besar Himpunan Mahasiswa Islam (HMI) yang menjadi suatu organisasi dengan berbagai dinamika dan juga pelajaran yang penting di dunia mahasiswa.
20. Teman-teman Angkatan 2020 khususnya kelas 2020 B yang telah memberikan banyak dukungan serta pengalaman luar biasa selama peneliti menuntut ilmu.
21. Citra Putri An Nisa dan Aulia Kiswahni selaku sahabat terbaik selama perkuliahan yang senantiasa menemani dan menguatkan penulis dalam hal apapun, suatu yang berharga dipertemukan dengan kalian berdua.
22. Kaka tingkat sekaligus senior dalam akademik serta organisasi Aditya Perdana Saputra,S.Pd., Muhamad Pebriansah,S.Pd., Muhammad Hanifan,S.Pd., Muhammad Nasrul Rojab,S.Pd., dan Firlia Amalia, S.Pd., yang telah memberikan ilmu, pengalaman serta dukungan yang luar biasa dalam membersamai peneliti dalam berproses selama di perkuliahan.
23. Rekan seperjuangan dalam berorganisasi HMI Kanda Adhi Pamungkas, Kanda Ilham Hendrik Maolana, Kanda Risqi Pratama, Kanda Faadz Haqqi Al Majhar, Kanda Abdul, dan Yunda Hani Hiranatasya yang senantiasa menjadi pelipur lara dikala dinamika bergejolak, memberikan bantuan dan dukungan selama peneliti ada di perkuliahan.
24. Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu baik langsung ataupun tidak langsung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan studi khususnya dalam menyelesaikan tugas akhir.

## ABSTRAK

**ASMI NAZIATUL NURYANINGSIH (2000936), PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP PENINGKATAN SIKAP NASIONALISME DI ERA GLOBAL PADA GENERASI *DIGITAL NATIVE* (Studi Kuasi Eksperimen di Kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI)**

Nasionalisme merupakan sikap yang harus dipupuk pada setiap generasi untuk memahami persatuan dan kesatuan serta tujuan nasional, termasuk bagi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sayangnya, masih terdapat generasi *digital native* yang belum menyadari bahkan acuh terhadap pentingnya sikap nasionalisme. Salah satu faktor penyebabnya adalah era digital yang mudahnya nilai-nilai dan budaya asing masuk ke Indonesia, baik yang tidak sesuai dengan norma maupun yang tidak sesuai dengan Pancasila. Teknologi memiliki pengaruh dan dampak yang positif dan negatif bagi nasionalisme. Jika digunakan secara semestinya tentu kita memperoleh manfaat yang berguna. Tetapi jika tidak, kita akan mendapat kerugian. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan dibutuhkan sebuah inovasi sesuai dengan perkembangan zaman, inovasi tersebut dimasukkan ke dalam proses pembelajaran. Saat ini sudah banyak platform pembelajaran digital yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran game dengan berbantuan Genially. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media game dengan berbantuan Genially terhadap peningkatan sikap nasionalisme di era global pada generasi *digital native*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui penyebaran soal tes dan angket kepada sampel penelitian yaitu peserta didik kelas XI-1 dan XI-2 SMA Laboratorium Percontohan UPI. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji dua rata-rata, uji gain ternormalisasi dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media game dengan berbantuan Genially berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan sikap nasionalisme. Selain itu, sebanyak 63.6% peserta didik menyatakan sangat setuju bahwa penggunaan media game dengan berbantuan Genially dapat meningkatkan sikap nasionalisme di era global pada generasi *digital native*.

**Kata Kunci : Sikap Nasionalisme, *Digital Native*, Media Pembelajaran, Game, Genially, Pendidikan Pancasila**

## ABSTRACT

**ASMI NAZIATUL NURYANINGSIH (2000936), *THE EFFECT OF GAME-BASED LEARNING MEDIA ON THE IMPROVEMENT OF NATIONALISM ATTITUDES IN THE GLOBAL ERA ON DIGITAL NATIVE GENERATIONS (Quasi-Study An Experiment in Class XI of SMA Laboratorium Percontohan UPI)***

*Nationalism is an attitude that must be nurtured in every generation to understand unity and integrity and national goals, including for students in learning Pancasila Education. Unfortunately, there is still a digital native generation that has not realized or even ignored the importance of nationalism. One of the factors causing this is the digital era which makes it easy for foreign values and cultures to enter Indonesia, both those that are not in accordance with the norms and those that are not in accordance with Pancasila. Technology has positive and negative influences and impacts on nationalism. If it is used properly, of course we get useful benefits. But if not, we will get a loss. In improving the quality of education, an innovation is needed in accordance with the times, the innovation is incorporated into the learning process. Currently, there are many digital learning platforms that can be applied in learning such as the use of game learning media with the help of Genially. The purpose of this study was to determine the effect of game media with the help of Genially on increasing the attitude of nationalism in the global era in the digital native generation. This research is a quantitative research with quasi-experimental method. The data used in this study were obtained through the distribution of test questions and questionnaires to the research sample, namely students of class XI-1 and XI-2 of UPI Pilot Laboratory High School. The data collected were then analyzed using normality test, homogeneity test, two means test, normalized gain test and hypothesis testing. The results of this study indicate that the use of game media with the help of Genially has a significant effect on increasing the attitude of nationalism. In addition, 63.6% of students strongly agreed that the use of game media with the help of Genially can increase the attitude of nationalism in the global era in the digital native generation.*

***Keywords: Nationalism Attitude, Digital Native, Learning Media, Game, Genially, Pancasila Education***

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	i
LEMBAR PENGUJI SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	13
2.1.1 Kurikulum Merdeka.....	13
2.1.2 Tinjauan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.....	14
2.1.3 Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.....	17
2.1.4 Karakteristik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.....	18
2.2 Tinjauan Media Pembelajaran Berbasis Game.....	19
2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	19
2.2.2 Tujuan Media Pembelajaran.....	21
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	21
2.3 Tinjauan Game sebagai Media Pembelajaran.....	23

2.3.1 Esensi Game.....	23
2.3.2 Jenis-Jenis Game.....	25
2.3.3 Karakteristik Game Edukasi.....	27
2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Game.....	28
2.3.5 Game Edukasi Genially.....	30
2.4 Tinjauan Sikap Nasionalisme di Era Global.....	36
2.4.1 Tinjauan Nasionalisme.....	36
2.4.2 Nasionalisme di Era Global.....	39
2.4.3 Faktor yang Mempengaruhi Lemahnya Sikap Nasionalisme.....	41
2.4.4 Indikator Sikap Nasionalisme.....	41
2.5 Tinjauan Generasi Digital Native.....	44
2.5.1 Istilah Generasi Digital Native.....	44
2.5.2 Ciri-Ciri Generasi Digital Native.....	45
2.6 Tinjauan Pengaruh Media Pembelajaran.....	47
2.6.1 Teori Belajar (Bagian dari Teori Sikap menurut Sears, dkk).....	47
2.6.2 Teori Behavioristik.....	47
2.6.3 Teori Humanistik.....	48
2.6.4 Teori S-O-R di Reinforcement.....	50
2.7 Kerangka Pemikiran.....	51
2.8 Hasil Penelitian Terdahulu.....	53
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>55</b>
3.1 Desain Penelitian.....	55
3.1.1 Pendekatan Penelitian.....	55
3.1.2 Metode Penelitian.....	55
3.2 Partisipan Penelitian.....	58
3.3 Lokasi, Polulasi, dan Sampel Penelitian.....	59
3.3.1 Lokasi Penelitian.....	59
3.3.2 Populasi Penelitian.....	60
3.3.3 Sampel Penelitian.....	60

3.3.4 Teknik Pengambilan Sampel .....	60
3.4 Variabel Penelitian .....	61
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	63
3.5.1 Angket atau kuisisioner.....	63
3.5.2 Teknik Observasi.....	64
3.5.3 Metode Dokumentasi .....	64
3.6 Instrumen Penelitian.....	65
3.6.1 Tes.....	65
3.6.2 Angket.....	65
3.7 Prosedur Penelitian .....	66
3.7.1 Tahap Perencanaan Penelitian .....	66
3.7.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	67
3.7.3 Tahap Akhir Penelitian .....	67
3.8 Definisi Operasional.....	68
3.8.1 Media Game.....	68
3.8.2 Sikap Nasionalisme di Era Global.....	69
3.9 Analisis Kualitas Instrumen .....	70
3.10 Teknik Analisis Data .....	77
3.11 Hipotesis .....	80
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>83</b>
4.1 Temuan.....	83
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	83
4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian .....	87
4.2 Pembahasan.....	135
4.2.1 Sikap Nasionalisme Generasi Digital Native pada Tes Awal (pre test) dan Tes Akhir (post test) di Kelas Eksperimen dengan Menggunakan Media Pembelajaran berbasis Game .....	135
4.2.2 Sikap Nasionalisme Generasi Digital Native pada Tes Awal (pre test) dan Tes Akhir (post test) di Kelas Kontrol tanpa Menggunakan Media Pembelajaran berbasis Game.....	140

4.2.3 Perbedaan Sikap antara Kelas yang Menggunakan Media Pembelajaran (Eksperimen) dengan Kelas yang Tidak Menggunakan Media Pembelajaran Game (Kontrol) dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMAS Laboratorium Percontohan UPI .....	142
4.2.4 Besar Pengaruh Media Pembelajaran Game terhadap Peningkatan Sikap Nasionalisme di Kelas Eksperimen dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMAS Laboratorium Percontohan UPI .....	151
BAB V SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....	159
5.1 Simpulan .....	159
5.2 Implikasi .....	160
5.3 Rekomendasi.....	161
DAFTAR PUSTAKA.....	165
LAMPIRAN.....	176
Lampiran I Perizinan Penelitian .....	176
Lampiran II Pendukung Penelitian .....	179
Lampiran III Instrumen Penelitian .....	200
Lampiran IV Data Hasil Penelitian .....	236
Lampiran V Dokumentasi Penelitian .....	243

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Angket Pra Penelitian Sikap Nasionalisme Kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI.....	3
Tabel 2.1 Elemen Kunci/Muatan Isi Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.....	15
Tabel 3.1 Desain <i>Quasi Eksperimen</i> .....	56
Tabel 3.2 Partisipasi Penelitian.....	58
Tabel 3.3 Variabel Penelitian.....	62
Tabel 3.4 <i>Skala Likert</i> .....	65
Tabel 3.5 Lembar <i>Expert Judgement</i> .....	71
Tabel 3.6 Nilai <i>r Product Moment</i> .....	73
Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Uji Validitas.....	74
Tabel 3.8 Hasil Validitas Soal.....	75
Tabel 3.9 Hasil Reliabilitas SPSS.....	76
Tabel 3.10 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas.....	76
Tabel 3.11 Kriteria Indeks Gain.....	79
Tabel 3.12 Skala Likert.....	80
Tabel 4.1 Profi SMAS Laboratorium Percontohan UPI.....	84
Tabel 4.2 Tenaga Pendidik berdasarkan Jenjang Pendidikan SMAS Laboratorium Percontohan UPI.....	86
Tabel 4.3 Jumlah siswa SMAS Laboratorium Percontohan UPI.....	87
Tabel 4.4 Lembar Observasi Perencanaan Pembelajaran.....	92
Tabel 4.5 Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran.....	99
Tabel 4.6 Hasil Tes Kelas Eksperimen.....	101
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	103



Tabel 4.8 Hasil Tes Kelas Kontrol.....	106
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	108
Tabel 4.10 Perbedaan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	108
Tabel 4.11 Kriteria Skor Rata-Rata Peningkatan Sikap Nasionalisme.....	110
Tabel 4.12 Perbandingan Peningkatan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	111
Tabel 4.13 Uji Normalitas Sikap Nasionalisme pada Pengukuran Awal ( <i>pretest</i> ).....	112
Tabel 4.14 Uji Homogenitas Sikap Nasionalisme pada Pengukuran Awal ( <i>pretest</i> ) .....	112
Tabel 4.15 Hasil Uji Perbandingan Sikap Nasionalisme pada Pengukuran Awal ( <i>pretest</i> ) ..	113
Tabel 4.16 Uji Normalitas Sikap Nasionalisme pada Pengukuran Akhir ( <i>posttest</i> ) .....	114
Tabel 4.17 Uji Homogenitas Sikap Nasionalisme pada Pengukuran Akhir ( <i>posttest</i> ).....	115
Tabel 4.18 Hasil Uji Perbandingan pada Pengukuran Akhir ( <i>posttest</i> ) .....	116
Tabel 4.19 Kriteria Indeks Gain Normalisasi .....	117
Tabel 4.20 Distribusi Frekuensi Gain Ternormalisasi .....	117
Tabel 4.21 Uji Normalitas Gain Ternormalisasi Sikap Nasionalisme .....	118
Tabel 4.22 Uji Homogenitas Gain Ternormalisasi.....	119
Tabel 4.23 Uji Perbandingan Gain Ternormalisasi Sikap Nasionalisme .....	120
Tabel 4.24 Regresi Linear Sederhana .....	124
Tabel 4.25 Rekapitulasi Rata-rata Presentase Indikator Variabel X.....	130
Tabel 4.26 Rekapitulasi Presentase Indikator Variabel Y .....	134
Tabel 4.27 Hasil Observasi Perencanaan Pembelajaran (Modul Ajar) dengan Menggunakan Media Game.....	137
Tabel 4.28 Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Game .....	138

Tabel 4.29 Perbandingan Rata-Rata Gain di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	147
Tabel 4.30 Perbandingan Tingkat Kriteria Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> di Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol.....	148
Tabel 4.31 Perbandingan Distribusi Frekuensi Rata-Rata Gain Ternormalisasi antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	149
Tabel 4.32 Angket Pengaruh Media Game Terhadap Peningkatan Sikap Nasionalisme di Era Global berdasarkan Indikator Variabel .....	154
Tabel 4.33 Angket Pengaruh Media Game Terhadap Peningkatan Sikap Nasionalisme di Era Global berdasarkan Pilihan Jawaban.....	156
Tabel 4.34 Angket Sikap Nasionalisme di Era Global.....	157

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Gamifikasi .....	28
Gambar 2.2 Fitur Genially .....	31
Gambar 2.3 Fitur <i>Gamification</i> .....	32
Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran Penelitian.....	52
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian <i>Quasi Eksperimen</i> .....	57
Gambar 3.2 Rumus Korelasi <i>Product Moment</i> .....	72
Gambar 3.3 Rumus Indeks Gais.....	79
Gambar 4.1 Diagram Hasil Rata-Rata <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	121
Gambar 4.2 Diagram Hasil Rata-Rata <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	122
Gambar 4.3 Diagram Hasil Rata-Rata <i>Pretest</i> terhadap <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	123
Gambar 4.4 Presentase Angket Variabel X Indikator Adanya Tantangan.....	125
Gambar 4.5 Presentase Angket Variabel X Indikator Kemampuan Guru.....	126
Gambar 4.6 Presentase Angket Variabel X Indikator Memunculkan Rasa Ingin Tahu .....	126
Gambar 4.7 Presentase Angket Variabel X Indikator Adanya Kontrol.....	127
Gambar 4.8 Presentase Angket Variabel X Indikator Adanya Fantasi.....	127
Gambar 4.9 Presentase Angket Variabel X Indikator Motivasi .....	128
Gambar 4.10 Presentase Angket Variabel X Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran.....	128
Gambar 4.11 Presentase Angket Variabel X Indikator Komunikasi dan Kolaborasi	129
Gambar 4.12 Presentase Angket Variabel X Indikator Pengalaman Belajar .....	129
Gambar 4.13 Presentase Angket Variabel Y Indikator Penggunaan Teknologi sebagai Wujud Cinta Tanah Air.....	131
Gambar 4.14 Presentase Angket Variabel Y Indikator Menghargai Jasa Pahlawan .	131
Gambar 4.15 Presentase Angket Variabel Y Indikator Kolaborasi Aktif dalam Komunitas Digital untuk Kepentingan Bangsa.....	132

Gambar 4.16 Presentase Angket Variabel Y Indikator Keterbukaan dan Toleransi terhadap Keragaman.....	132
Gambar 4.17 Presentase Angket Variabel Y Indikator Menginisiasi dan Berpartisipasi dalam Gerakkan Gerakkan Sosial Positif baik di Dunia Digital maupun Nom Digital .....	133
Gambar 4.18 Presentase Angket Variabel Y Indikator Agen Perdamaian di Dunia Digital .....	133
Gambar 4.19 Diagram Hasil Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	140
Gambar 4.20 Diagram Hasil Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	142
Gambar 4.21 Diagram Hasil <i>Pretest</i> Sikap Nasionalisme di Era Global Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	144
Gambar 4.22 Diagram Hasil <i>Posttest</i> Sikap Nasionalisme di Era Global Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	145
Gambar 4.23 Diagram Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Sikap Nasionalisme di Era Global Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol.....	146

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran I Perizinan Penelitian .....</b>	<b>183</b>
Surat Izin Penelitian dari Pihak Fakultas .....	183
Surat Surat Balasan dari Pihak SMA Laboratorium Percontohan UPI .....	184
Surat Bukti Telah Melaksanakan Penelitian di SMA Laboratorium Percontohan UPI .....	185
<b>Lampiran II Pendukung Penelitian .....</b>	<b>186</b>
Media Pembelajaran Genially Adventure .....	186
Catatan Laporan Pengembangan Penelitian.....	187
Daftar Cheklist Pustaka.....	191
Hasil Turnitin .....	199
Tanda Tangan Dosen Pembimbing.....	201
Lembar Pengesahan Skripsi .....	206
<b>Lampiran III Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....</b>	<b>207</b>
Soal Tes .....	210
Angket.....	228
Observasi.....	237
<b>Lampiran IV Data Hasil Penelitian.....</b>	<b>243</b>
Uji Validitas Soal.....	243
Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	243
Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	245
Hasil Olah Data Uji Normalitas SPSS .....	246
Hasil Olah data Uji Homogenitas .....	246
Hasil Olah data uji dua rata-rata Independent Sample Test (uji t) .....	247
Hasil olah data SPSS Gain Ternormalisasi .....	247
Hasil Olah Data SPSS Uji Regresi dan Korelasi .....	248
Hasil Angket.....	249
<b>Lampiran V Dokumentasi .....</b>	<b>250</b>

Modul Ajar .....	250
Lembar Expert Judgement .....	262
Kegiatan Pembelajaran .....	263

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku

- Agus, R. (2001). *Buku ajar metodologi penelitian*. EGC.
- Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Ombak.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Astuti, S., Prananingrum, N., Rahmiaji, L., Nurhajati, L., Lotulung, L., & Kurnia, N. (2021). Budaya Bermedia Digital. In *Modul : BUDAYA BERMEDIA DIGITAL*. Kementrian Komunikasi dan Informatika. <https://literasidigital.id/books/modul-budaya-bermedia-digital>
- Ausubel. (2005). *Teknologi Pembelajaran : Definisi dan Kawasan*. UNJ.
- Budiningsih, A. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Consuelo G. Sevilla. (1993). *Pengantar Metode Penelitian*. Universitas Indonesia.
- Creswell, J. W. (2008). *Educational Research, planning, conduting, and evaluating qualitative dan quantitative approaches*. SAGE Publications.
- Dahar, R. . (n.d.). *Teori-Teori Belajar*. Erlangga.
- Danim, S. (1995). *Media Komunikasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Despain, W. dkk. (2013). *100 Principles of Game Design*. New Riders.
- Djamarah, S. B. dan A. Z. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Emerson, R. (1960). *From Empire to Nation: The Rise to Self-Assertion of Asian and African Peoples*. Harvard University Press.
- Fraenkel Jack, R., & Wallen Norman, E. (1993). *How to Design and Evaluate Research in Education. 2nd Edition*. McGraw-Hill Inc.
- Ghaith, G. (2010). An Exploratory Study of The Achievement of The Twenty-first Century Skills in Higher Education. *Education & Training*, 52, 489–498.
- Kartodirjo, S. (1999). *Multidimensi Pembangunan Bangsa: Etos Nasionalisme Negara Kesatuan*. Kanisius.
- Kusumah, W., & Dwitagama, D. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas Edisi Kedua*. PT Indeks.
- Mardina, R. (2018). *Literasi Digital bagi Generasi Digital Natives. May 2017*.

- Mayke, S. T. (2005). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Grasindo.
- Meigs, T. (2003). *Ultimate Game Design : Building Game Worlds*. Emeryville : McGraw-Hill.
- Riduwan. (2013). *Pengantar Statistika*. Alfabeta.
- Riff, M. (1982). *Kamus Ideologi Politik Modern*. Terjemahan oleh M. Miftahuddin dan Hartian Silawati. Pustaka Pelajar.
- Sadli, S. (1988). *Perilaku Gelandangan dan Penanggulangan*. LP3ES.
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian*.
- Silalahi, U. (2012). *Metode Penelitian Sosial*. PT. Refika Aditama.
- Soegito, A. . (2013). *Nasionalisme Wawasan Kebangsaan dan Karakter Bangsa*. Widia Karya.
- Somantri, N. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT. Alfabet.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.
- Suhartono. (2001). *Sejarah Pergerakan Nasional (Dari Budi Utomo sampai Proklamasi 1908-1945)*. Pustaka Pelajar.
- Tukiran, T., & Mustafidah, H. (2012). *Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Yatim, B. (1994). *Soekarno, Islam, Dan Nasionalisme*. Nuansa.

### **Sumber Artikel Jurnal**

- Affan, M. H., & Maksum, H. (2016). Membangun Kembali Sikap Nasionalisme Bangsa Indonesia dalam Menangkal Budaya Asing di Era Globalisasi. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4), 65–72.
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal*



- Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Apriliany, L. (2021). Peran Media Film Dalam Pembelajaran Sebagai. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 15-16*, 191–199.
- Aprita Subiyantoro, & Listyaningsih. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning dengan BOT API Aplikasi Telegram pada Mata Pelajaran PPKn di SMAN 12 Surabaya. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 08(03), 856–870. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraa/article/view/36178>
- Ari, S., & Putri, R. (2021). *Hijrah Sebagai Gaya Hidup Generasi Digital Native Urban*. 8(2), 64–76.
- Arifannisa, Yuliasih, M., Hayati, Sepriano, Adnyana, I. nyoman W., Putra, P. S. U., & Pongpalilu, F. (2023). *Sumber dan Pengembangan Media Pembelajaran Teori dan Penerapan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Azizah, L. N., Ocktaviane, N., & Susanti, W., & Putri, P. (2017). *Modul Pelatihan Parenting di Era Digital*. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia.
- Bastian, A., Zaliluddin, D., Ramdani, A. M., Informatika, P. S., Teknik, F., & Majalengka, U. (2019). Pengembangan Media Learning Game Al- Qur ' an berbasis Multimedia Interaktif. *Infotech*, 5, 29–33.
- Becker, K. (2018). *Choosing and Using Digital Games in the Classroom A Practical Guide*. Springer Cham. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-319-12223-6>
- Bellotti, F., Berta, R., De Gloria, A., & Primavera, L. (2009). Player Experience Evaluation: An Approach Based on the Personal Construct Theory. *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial*

- Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics*), 5709 LNCS, 120–131.  
[https://doi.org/10.1007/978-3-642-04052-8\\_11](https://doi.org/10.1007/978-3-642-04052-8_11)
- Cahaya, A. (2021). Analysis of the Factors Causing the Fading Sense of Nationalism and National Identity if The Indonesian Nation in The Era of Globalization. *Internet Archive Scholar*, 1–9.
- Dingli, A., & Seychell, D. (2015). *The New Digital Natives*. Springer Berlin, Heidelberg. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-662-46590-5>
- Ekaprasetya, S. N. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Menumbuhkan Jiwa Nasionalisme Generasi Millennial di Era Globalisasi melalui Pancasila. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7855.  
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2256>
- Fadila, D. S. N., Riyadi, Prasetyo, K., & Suprijono, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Tipe Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII SMP. *Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 171–180.
- Fadilah, A. N., & Kusdiyanti, H. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar dan Self-Regulated Learning melalui Media Pembelajaran Interaktif Genially. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(2), 153–162.  
<https://doi.org/10.17509/jpm.v8i2>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. In *Samudra Biru* (Vol. 1, Nomor 1). Samudra Biru.
- Fikriansyah, M., & Idzi, L. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 1–32.
- Gunawan, & Ritongan, A. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0. In *Raja Grafindo Persada* (Vol. 5, Nomor 1).  
<https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/download/1659/1508%0Ahttp://hipatiapress.com/hpjournals/index.php/qre/article/view/1348%5Cnhttp://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09500799708666915%5Cnhttps://mckinseysociety.com/downloads/reports/Educa>

- Hadjaratie, L., Hasdiana, Masaong, A. K., & Panai, A. H. (2023). Tingkat Kesiapan Generasi Emas Indonesia di Era Disrupsi berdasarkan Karakteristik Digital Native. *Radial : Jurnal Peradaban Sains, Rekayasa, dan Teknologi*, 11(1), 103–112.
- Hameed, S., Badii, A., & Cullen, A. J. (2008). Effective E-Learning Integration with Traditional Learning in a Blended Learning Environment. *European and Mediterranean Conference on Information Systems, 2008*, 1–16.
- Handayani, V., Dewi, D. A., Furnamasari, Y. F., & Indonesia, U. P. (2021). *Permainan Tradisional sebagai Sarana untuk Meningkatkan Jiwa Nasionalisme*. 5(2), 811–816.
- Hapsari, S. ., & Pamungkas, H. (2019). Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Online di Universitas Dian Nuswantoro. *Wacana Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18 No.2, 225–233. [https://www.researchgate.net/publication/338221952\\_PEMANFAATAN\\_GOOGLE\\_CLASSROOM\\_SEBAGAI\\_MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_ONLINE\\_DI\\_UNIVERSITAS\\_DIAN\\_NUSWANTORO](https://www.researchgate.net/publication/338221952_PEMANFAATAN_GOOGLE_CLASSROOM_SEBAGAI_MEDIA_PEMBELAJARAN_ONLINE_DI_UNIVERSITAS_DIAN_NUSWANTORO)
- Harding, E. (2023). *Kelebihan dan ekurangan pembelajaran berbasis permainan*. Bedrock Learning. <https://bedrocklearning.org/literacy-blogs/the-pros-and-cons-of-game-based-learning/>
- Hendrastomo, G. (2007). Nasionalisme vs Globalisasi ‘Hilangnya’ Semangat Kebangsaan dalam Peradaban Modern. *Dimensia*, 1(1), 1–11.
- Hermawan, E., & Pasundan, U. (2019). Kecanduan Game Digital Online : Memahami Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Hubungan Sosial. *Jurnal Ilmu Sosial*, 2(1), 149–162.
- Jauhar, S., Nur, N., & Sudirman. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Teaching Professional*, 1(3), 371–378. <https://sainsglobal.com/jurnal/index.php/gjp>
- Khairunisa, W., Abdulkarim, A., & Iswandi, D. (2023). Penggunaan Media Podcast Berbasis Nilai Kepahlawanan terhadap Pembentukan Sikap Nasionalisme

- Siswa dalam Mata Pelajaran PKn. *Jendelaedukasi.Id*, 01(02), 48–60. <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/6>
- Khoirun Ni'mah, N., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>
- Kohn, H. (1955). *Nasionalisme: Arti dan Sejarah. Terjemahan oleh Sumantri Mertodipuro. 1984.* Erlangga.
- Ku, D. T., & Soulier, J. S. (2009). The Effects of Learning Goals on Learning Performance of Field-Dependent and Field-Independent Late Adolescents in A Hypertext Environment. *Adolesence Gale Academic Onefile*, 44(175).
- Kusumaningrum, D. (2021). Adiksi Game Online: Dampak dan Pencegahannya. *Jurnal Medika Hutama*, 02(04), 1231–1235.
- Lestari, E. Y., Janah, M., & Wardanai, P. K. (2019). Menumbuhkan Kesadaran Nasionalisme Generasi Muda Di Era Globalisasi Melalui Penerapan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal.Unw.Id*, 1, 27.
- Linne, J. (1809). Two generations of digital natives. *Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, 37(2), 203–220. <https://doi.org/10.1590/1809-5844>
- Manik, T. S., & Samsuri, S. (2021). Pendekatan Kewarganegaraan Indonesia. *Jurnal Citizenship Virtues*, 1(1), 42–50. <https://doi.org/10.37640/jcv.v1i1.915>
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Gerakan Literasi Matematika Bagi Siswa untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif di SDN Kenari 07 Pagi. *Jurnal ABDI PAUD*, 1(1), 7–12. <https://doi.org/10.33369/abdipaud.v1i1.14038>
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Najib, M., Imtiyaz, A., & Najicha, F. U. (2022). Membangun Kembali Sikap Nasionalisme Bangsa Indonesia dalam Menangkal Budaya Asing di Era Globalisasi. *journal Unnes*, 7(2), 140–144.
- Novayani, W. (2022). Learning Impact Role Playing Game Edukasi Terhadap Motivasi

- Belajar Sejarah Siswa. *Jurnal Komputer Terapan*, 8(1), 94–102.  
<https://doi.org/10.35143/jkt.v8i1.5365>
- Nugroho, O. F., Damayantie, I., & Pratiwi, R. (2021). Menciptakan Keterampilan Guru Abad 21 Melalui Pendekatan Stem + Art. *Prosding Hasil Pengabdian Masyarakat Tahun 2021*, 1(1), 103–107.  
<https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/SEMNASLPPM/article/view/93/99>
- Nuqul, F. L. (2017). Reinforcment Theory. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 33–49.
- Nurhayati, Y. (2013). *Pengaruh Upacara Bendera terhadap Sikap Nasionalisme di SMP Negeri 14 Bandung*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nurlita, D., Sari, J. P., & Harahap, R. A. (2023). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Game Edukasi Digital sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 445–453.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*. UNM.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.  
<https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25.  
<https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrant on the Horizon. *MCB University Press*, 9(5).
- Putra, I. K. R. (2020). Pendidikan Membebaskan sebagai Upaya Mewujudkan Generasi Emas 2045. *Jurnal Penelitian Agama*, 2045(1), 73–84.

- Putra, I. P. (2023). *Ranking PISA Indonesia 2022 Tetap 6 dari Bawah Bila Tak Ada Negara Peserta Baru*. medcom.id. <https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/ob3ZMOPN-ranking-pisa-indonesia-2022-tetap-6-dari-bawah-bila-tak-ada-negara-peserta-baru>
- Putri, Y. S., & Arsanti, M. (2022). Kurikulum Merdeka Sebagai Upaya Pemulihan Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Sultan Agung, November*, 21–26. <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka-sebagai-upaya-pemulihan-pembelajaran/%0A>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, H., & Prihatin. (2022). Impelmentasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka-sebagai-upaya-pemulihan-pembelajaran/%0A>
- Rahmawati, D., Lumakto, G., & Kesa, D. D. (2020). Generasi Digital Native dalam Praktik Konsumsi Berita di Lingkungan Digital. *Communications*, 2(2), 74–98.
- Rozana, S., Widya, R., & Putri, R. E. (2023). Metode Permaianan Teka Teki Kata untuk Meningkatkan Nilai Nasionalisme pada Anak di Kota Pari Kecamatan Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 3820–3828.
- Sabriadi, H., & Wakia, N. (2021). Problematika Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Perguruan Tinggi. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 175–184.
- Santika, I. G. N. (2021). Grand Design Kebijakan Strategis Pemerintah dalam Bidang Pendidikan untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Education and development*, 9(2), 369–377.
- Sarkar, N., Ford, W., & Manzo, C. (2017). Engaging Digital Natives Through Social Learning. *SYSTEMICS, CYBERNETICS AND INFORMATICS*, 15(2), 1–4.
- Sears, D. O., Freedman, J. L., & Peplau, L. (1992). *Psikologi Sosial Jilid I. Terjemahan: Michael, A. dan Savitri, S.* Erlangga.
- Setiawan, R., Princes, E., Tunardi, Y., Chandra, A., Noerlina, Mursitama, T. N., & Limto, D. (2022). Assessing the Impacts of IT Usage, IT Adoption, and

- Innovation Capabilities in Increasing the Hybrid Learning Process Performance. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(4), 337–354. <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.4.19>
- Shaffer, D. W., R. Squire, K., & P. Gee, J. (2005). Video Games and the Future of Learning. *PDK International*, 87(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/003172170508700205>
- Supratiwi, M., Syifa, L., Agustina, S., Fitriani, A., Pendidikan, P. S.-, Biasa, L., Sebelas, U., Psikologi, P., Sebelas, U., Psikologi, P., & Sebelas, U. (2020). *Parenting in Digital Era : Issues and Challenges in Educating Digital Natives*. 5(2).
- Syahputri, A. S., Dewi, C., & ... (2023). Pengaruh Pembelajaran Diferensiasi Berbantuan Website Genially terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Seminar Nasional ...*, 2(2), 685–691. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/4481%0A> <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/download/4481/3384>
- Thompson, P. (2013). The digital natives as learners : Technology use patterns and approaches to learning. *ELSEVIER*, 12(33).
- Tjahjono, Susanto, & Yulhendri. (2020). The Development of Collaborative Learning in The Frame work of Learning Developmnet HE 4.0. *International Journal of Science, Technology & Management*, 1(4), 298–305. <https://doi.org/10.46729/ijstm.v1i4.95>
- Torrente, J., Marchiori, E. J., Blanco, A. Del, Sancho, P., Ortiz, I. M., Moreno-Ger, P., Fernandex-Manjon, B., Mellini, B., Tamalo, A., Frossard, F., Trifonova, A., Alcaraz, S., Barajas, M., Veneri, A. D., Padmore, M., Owen, M., & Dumitrache, A. (2011). *Production of Creative Game-Based Learning Scenarios: A Handbook for Teachers*. <http://collection.openlibra.com.s3.amazonaws.com/pdf/Production-of-creative-game-based-learning-scenarios.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIGY5Y2YOT7GYM5UQ&Signature=X0jnbFo7X/5IxSkgueRv41rQbmg=&Expires=1396519661>

- Vivianti. (2018). Digital Teaching and Learning Bermuatan Pendidikan Karakter : Strategi Mengajar Untuk Digital. *Prosiding “Profesionalisme Guru Abad XXI”, Seminar Nasional IKA UNY Tahun 2018, 2017*, 127–134.
- Wardani, S. S., Susanti, R. D., & Taufik, M. (2022). Implementasi Pendekatan Computational Thinking Melalui Game Jungle Adventure Terhadap Kemampuan Problem Solving. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.35706/sjme.v6i1.5430>
- Widiastuti, N. E. (2021). The Fading of the Millennial Generation of Nationalism towards Pancasila and Citizenship Education. *Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development*, 3(2), 80–86.
- Widiyono, S. (2019). *Pengembangan Nasionalisme Generasi Muda di Era Globalisasi*. 7, 1–154.
- Widyastuti. (2010). *Pengaruh Globalisasi Terhadap Nilai-Nilai Nasionalisme*. wordpress.com. <https://widyasss.wordpress.com/sesi-2-2/>
- Wijaya, A. B., Suliswaningsih, S., & Pritama, A. D. (2019). Meningkatkan Rasa Nasionalisme Siswa Melalui Game Base Learning. *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, 19(1), 196–204. <https://doi.org/10.30812/matrik.v19i1.496>
- Winarno, W. W., Rusnaini, R., Muchtarom, M., Yuliandri, E., Rasyid, M. Al, & Suryaningsih, A. (2020). Analisis Kesulitan Guru PPKn dalam Mengembangkan Materi Pembelajaran Bhinneka Tunggal Ika. *Journal of Moral and Civic Education*, 4(2), 97–112. <https://doi.org/10.24036/8851412422020510>
- Winataputra, U. S., & Budimansyah, D. (2007). Civic Education: konteks, landasan, bahan ajar dan kultur kelas. *Bandung: Prodi PKn SPS UPI*.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Zuafah, L., Kiswoyo, & Agustini, F. (2021). Analisis Dampak Game Online Terhadap



Moral Siswa Kelas 4 SDN UNDAAN KIDUL 01 DEMAK. 2022, 2(1), 86–95.  
[http://itjen.pu.go.id/single\\_kolom/66](http://itjen.pu.go.id/single_kolom/66)

**Sumber Peraturan Perundang-Undangan**

Keputusan Menteri Nomor 008/H/KR/2022, Kemendikbudristek 205 (2022).

Keputusan Menteri Nomor 56/M/2022, Menpendikbudristek 1 (2022).

[https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan\\_20220711\\_121315\\_Fix\\_Salinan\\_JDIH\\_Kepmen\\_Perubahan\\_56\\_Pemulihan\\_Pembelajaran.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan_20220711_121315_Fix_Salinan_JDIH_Kepmen_Perubahan_56_Pemulihan_Pembelajaran.pdf)