

Nomor Daftar FPIPS : 5195/UN40.A2.1/PT/2024

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *GAME* EDUKATIF TAGS
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
PENGAMBILAN KEPUTUSAN SISWA**

(Penelitian Kuasi Eksperimen di SMA Negeri 15 Bandung)

SKRIPSI

*Diajukan untuk penyusunan skripsi di Program Studi Pendidikan
Kewarganegaraan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*



Disusun Oleh

Yunda Dewi Priyanda (2004899)

PPKn 2020 A

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

2024

LEMBAR HAK CIPTA
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *GAME* EDUKATIF TAGS
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
PENGAMBILAN KEPUTUSAN SISWA
(Penelitian Kuasi Eksperimen di SMA Negeri 15 Bandung)

Disusun Oleh:
Yunda Dewi Priyanda
2004899

Diajukan untuk memenuhi kewajiban dan syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

©Yunda Dewi Priyanda
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2024

Hak cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau Sebagian, dengan dicetak
ulang, *fotocopy*, atau cara lainnya tanpa izin penulis

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi ini telah diuji pada

Hari/Tanggal : **Senin, 19 Agustus 2024**

Tempat : **Ruang Sidang Lantai 2**

FPIPS UPI Panitia Ujian **Terdiri dari** :

1. **Ketua Prodi PPKn** :



Dr. Susan Fitriyasari, M.Pd.

NIP.19820730 200912 2 004

2. **Penguji** :



Prof. Dr. Endang Danial AR., M. Pd.,

M.Si. NIP. 19500502 197603 1 002



Prof. Dr. Rahmat, M. Si.

NIP. 19580915 198603 1 003




Dede Iswandi, M.Pd.

NIP. 19840130 201404 001

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *GAME* EDUKATIF TAGS
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
PENGAMBILAN KEPUTUSAN SISWA
(Penelitian Kuasi Eksperimen di SMA Negeri 15 Bandung)

YUNDA DEWI PRIYANDA
NIM. 2004899

Disetujui dan Disahkan Oleh :
PEMBIMBING I

 16/7 2024

Prof. Dr. Kokom Komalasari, M.Pd.
NIP. 197210012001122001

PEMBIMBING II



Nisrina Nurul Insani, M.Pd.
NIP. 199301212019032016

Mengetahui,
Ketua Prodi Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



Dr. Susan Fitriyani, M.Pd.
NIP. 198207302009122004

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan *Game* Edukatif TAGS dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Mengembangkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Siswa (Penelitian Kuasi Eksperimen di SMA Negeri 15 Bandung)”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan saya sadar tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko yang ada jika dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya sendiri.

Bandung, 14 Juli 2024

Yang Membuat Pernyataan

Yunda Dewi Priyanda

NIM. 2004899

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur Pada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, dalam memberikan kemudahan kepada peneliti sehingga laporan penelitian skripsi dengan judul **“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *GAME* EDUKATIF TAGS DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN SISWA (Penelitian Kuasi Eksperimen di SMA Negeri 15 Bandung)”** dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Skripsi ini merupakan laporan penelitian yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menuntaskan studi pada jenjang strata 1 di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia. Skripsi ini memuat hasil penelitian terkait Efektivitas Penggunaan *Game* Edukatif TAGS dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Mengembangkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Siswa. Bagaimanapun penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Selama proses penyusunan skripsi ini, dirasa masih terdapat banyak kekurangan. Demikian dari kekurangan tersebut penulis ucapkan permohonan maaf dengan harapan kritik dan saran yang membangun bagi penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak. Atas perhatiannya penulis ucapkan terima kasih.

Bandung, 14 Juli 2024

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan skripsi ini tentunya sangat banyak sekali pihak yang terlibat untuk membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Sehingga pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sangat tulus dan penghargaan setinggi-tingginya kepada para pihak yang telah memberikan bantuan berupa do'a, ilmu, dukungan, arahan, bimbingan, semangat dan hal lain yang bermanfaat dari berbagai pihak. Dengan sadar dan tulus, penulis ingin berterima kasih kepada pihak-pihak dibawah ini:

1. Dengan penuh rasa hormat dan cinta, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua saya yaitu Bapak Wawan Kustiwa dan Ibu Teti Rahmawati, yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, do'a, serta pengorbanan yang tiada henti sepanjang perjalanan hidup penulis. Tanpa bimbingan, cinta, dan semangat dari kalian, penulis tidak akan bisa mencapai tahap ini. Segala do'a dan dukungan kalian menjadi sumber kekuatan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas segala jerih payah, perhatian, dan pengorbanan yang telah diberikan kepada penulis selama ini.
2. Saudara penulis yakni Elvin Akbar Maulana yang senantiasa memberikan dukungan, bimbingan serta memotivasi penulis untuk menyelesaikan studi ini.
3. Dr. Susan Ftriasari, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran yang telah memfasilitasi penulis untuk mengajukan penelitian skripsi ini.
4. Prof. Dr. Kokom Komalasari, M.Pd., selaku pembimbing 1 dan Ibu Nisrina Nurul Insani, M.Pd, selaku pembimbing 2 penulis, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan yang luar biasa sepanjang proses penyusunan skripsi ini. Kesabaran dan dedikasi dalam membimbing penulis telah memberikan motivasi dan inspirasi yang sangat berarti. Terimakasih atas waktu dan perhatian yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

5. Prof. Dr. H. Karim Suryadi, M.Si., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan stimulus dan arahan kepada penulis menjamin tiap semester perkuliahan.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah banyak memberikan ilmu yang sangat berharga bagi penulis selama menjalani proses perkuliahan
7. Seluruh staf Tata Usaha Program Studi Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan yang telah membantu penulis dalam mengurus berbagai administrasi selama masa studi hingga proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala bantuan, kerjasama, dan pelayanan yang diberikan dengan sabar dan ramah, sehingga segala urusan akademik penulis dapat berjalan dengan lancar. Dukungan dan pelayanan yang baik dari Tata Usaha sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini
8. Kepada Kepala Sekolah, seluruh staf, guru, dan siswa di SMAN 15 Bandung yang telah memberikan izin, dukungan, dan kerjasama selama penulis melakukan penelitian di sekolah ini. Terima kasih atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk melakukan penelitian dan mengumpulkan data yang diperlukan. Bantuan dan dukungan dari pihak sekolah sangat berharga dalam penyelesaian skripsi ini. Terima kasih juga kepada para siswa yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini
9. Kepada teman-teman SMA saya yang telah menjadi bagian penting dalam kehidupan saya. Terima kasih kepada Kalista syifa, Intan Nurazahrani, Ghina Misrina, Wulansari, Erina Shofia, Adisty Halimatus, Hani Fatimah, dan Asti Taznim yang selalu memberikan semangat kepada penulis dan telah menciptakan kenangan indah selama ini.
10. Kepada Nayla Hamidah, dan Diana Nur Fauziyah selaku sahabat penulis sejak kecil. Terimakasih telah menjadi saksi penulis dalam merangkai setiap proses pendidikan sehingga penulis bisa berada dititik sekarang.
11. Kepada sahabat penulis semasa perkuliahan, terima kasih kepada Shella Virgianas sendean, Sasa Mustika Sonjaya, Ruwindya Dwi Maharani, Mawar Pita Oktavia, Alya Safitri yang telah menemani penulis, memberikan semangat dan selalu menemani penulis di masa-masa perkuliahan ini,

sehingga penulis mendapatkan kenangan yang sangat indah dalam proses perkuliahan hingga pengerjaan skripsi ini

12. Kepada Raihan Pradiansyah yang selalu memberikan semangat kepada penulis untuk tetap tabah dalam mengerjakan skripsi ini. Terima kasih telah berkontribusi banyak dalam membantu penulis baik itu tenaga, pikiran, maupun nasihat-nasihat yang selalu diucapkan dan menjadi bagian penting penulis dalam perjalanan skripsi ini
13. Kepada Ridwan Mubarak yang telah menemani penulis dari awal SMA sampai akhir perkuliahan. Terima kasih untuk kebaikannya selama ini
14. Kepada Ridwan Nulhakim, Abby Alfianda dan Rifky Ramadhan yang telah menjadi teman baik penulis dalam membimbing baik itu di ranah akademik maupun organisasi
15. Kepada teman-teman kelas PKN 2020 A yang telah menjadi bagian penting dari perjalanan akademik Penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan kebersamaan selama masa kuliah hingga penyusunan skripsi ini. Kerjasama dan kebersamaan kalian sangat berarti bagi penulis, dan penulis sangat menghargai setiap bantuan, tawa, dan kenangan.
16. Serta semua pihak yang terkait dalam penyelesaian skripsi yang tidak dapat disebutkan satu per satu, semoga Allah membalas kebaikan kalian dengan sebaik-baiknya. Tidak ada kata yang terucap selain Alhamdulillah dan terimakasih, semoga karya ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya
17. Dan yang Terakhir, Kepada diri saya sendiri Yunda Dewi Priyanda terima kasih sudah bertahan sejauh ini terima kasih telah memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini. Terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Apapun kurang lebihmu mari merayakan diri sendiri atas semua pencapaian yang telah di capai.

ABSTRAK

YUNDA DEWI PRIYANDA (2004899) EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME EDUKATIF TAGS DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN SISWA (Penelitian Kuasi Eksperimen di SMA Negeri 15 Bandung)

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan kemampuan pengambilan keputusan yang masih sangat rendah pada mata pembelajaran pendidikan pancasila di Sekolah Menengah Atas (SMA). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan peningkatan Kemampuan Pengambilan Keputusan Siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media *game* edukatif tags. Salah satu hal yang menjadi fokus utama pada penelitian ini yaitu Rendahnya kemampuan pengambilan keputusan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila seperti: Rendahnya kemampuan pengambilan keputusan pada siswa. Guna mengatasi permasalahan ini, maka upaya untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti mencoba menerapkan dengan mengimplementasikan Media *Game* Edukatif Tags. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode kuasi eksperimen yang melibatkan kelas XI SMA Negeri 15 Bandung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) pemberian *treatment game* edukatif tags dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila efektif dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa 2) *posttest* siswa di kelas kontrol menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan skor *pretest* namun, peningkatan ini tidak signifikan secara statistik 3) Uji statistik menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pengambilan keputusan di kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sehingga *game* edukatif tags efektif dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa 4) *Game* edukatif tags ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan relevan, sehingga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan

Kata Kunci : Pengambilan Keputusan, *Game* Edukatif, Pendidikan Pancasila

ABSTRACT

YUNDA DEWI PRIYANDA (2004899) *THE EFFECTIVENESS OF USING TAGS EDUCATIVE GAMES IN LEARNING PANCASILA EDUCATION TO DEVELOP STUDENTS' DECISION-MAKING ABILITY (Quasi-Experimental Research at SMA Negeri 15 Bandung)*

This research is motivated by the problem of decision-making ability which is still very low in Pancasila education subjects in Senior High Schools (SMA). The aim of this research is to determine the difference in increasing students' decision-making abilities when learning Pancasila education using educational game media tags. One of the things that is the main focus of this research is the low decision-making ability of students in learning Pancasila Education, such as: Low decision-making ability of students. In order to overcome this problem, in an effort to overcome this problem, researchers tried to implement it by implementing Educational Game Media Tags. This research uses a quantitative approach and quasi-experimental methods involving class XI SMA Negeri 15 Bandung. The results of this research show that: 1) providing educational game tags treatment in Pancasila Education learning is effective in improving students' decision-making abilities 2) the posttest of students in the control class shows an increase compared to the pretest score, however, this increase is not statistically significant 3) The statistical test shows that the increase in decision-making ability in the experimental class is significantly higher compared to the control class so that the tags educational game is effective in improving students' decision-making abilities 4) This tags educational game provides a more interactive, interesting and relevant learning experience, thereby helping students develop decision making skills

Keywords : *Decision making, educational games, Pancasila Education*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACK.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	8
BAB II.....	10
KAJIAN TEORI.....	10
2.1. Tinjauan Tentang Teori Belajar Kognitivisme.....	10
2.2 Tinjauan Tentang Media Pembelajaran.....	11
2.3 Tinjauan Tentang Game Edukatif.....	14
2.4 Tinjauan Tentang Game Edukatif Tags	17
2.5 Tinjauan Tentang Pengambilan Keputusan	24
2.6 Tinjauan Tentang Pendidikan Pancasila	29
2.7 Penelitian Terdahulu	33
2.8 Kerangka Berpikir	35
2.9 Hipotesis	36
BAB III.....	37
METODE PENELITIAN	37
3.1 Desain Penelitian.....	37

3.2 Partisipan	39
3.3 Populasi, dan Sampel	39
3.4 Definisi Operasional Variabel.....	40
3.5 Instrumen Penelitian	42
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.7 Prosedur Penelitian	60
3.8 Analisis Data.....	61
BAB IV.....	64
TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	64
4.1 Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	64
4.2 Temuan Hasil Penelitian	68
4.3 Pembahasan	82
BAB V.....	96
KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....	96
5.1 Simpulan.....	96
5.2 Implikasi	97
5.3 Rekomendasi.....	98
DAFTAR PUSTAKA	100
DAFTAR LAMPIRAN	107
LAMPIRAN 1 PERIZINAN PENELITIAN.....	108
LAMPIRAN 2 PENDUKUNG PENELITIAN	116
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	126
1. Apa kesepakatan tentang dasar pengambilan keputusan untuk penyelesaian konflik?.....	131
2. Berikan analisismu atas konflik bernuansa suku dan agama yang pernah terjadi di Indonesia?.....	131
3. Apa manfaat yang dapat diambil dari bekerja sama dalam menyelesaikan konflik?.....	132
LAMPIRAN 3 INSTRUMEN PENELITIAN.....	132
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	226

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Pengambilan Keputusan.....	27
Tabel 2. 2 Indikator Pengambilan Keputusan.....	27
Tabel 2. 3 Perbandingan Penelitian Terdahulu.....	33
Tabel 3.1 Instrumen Tes Kemampuan Pengambilan Keputusan	42
Tabel 3.2 Angket	46
Tabel 3. 3 Interpretasi Nilai Validitas.....	49
Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Soal Pilihan Ganda	49
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Soal Angket	50
Tabel 3. 6 Kriteria interpretasi Uji Reliabilitas.....	52
Tabel 3. 7 Uji Reliabilitas Soal Pilihan Ganda	52
Tabel 3. 8 Hasil Uji Reliabilitas Soal Pilihan Ganda	52
Tabel 3. 9 Uji Reliabilitas Soal Angket.....	53
Tabel 3. 10 Hasil Uji Reliabilitas Soal Angket.....	54
Tabel 3. 11 Interpretasi kesukaran soal	55
Tabel 3. 12 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda	55
Tabel 3. 13 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Angket	57
Tabel 3. 14 Interpretasi Daya Pembeda	58
Tabel 3. 15 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda	58
Tabel 3. 16 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Angket.....	60
Tabel 3. 17 Indeks Gain.....	62
Tabel 4. 1 Profil SMAN 15 Bandung.....	65
Tabel 4. 2 Kelas Eksperimen.....	69
Tabel 4. 3 Kelas kontrol	70
Tabel 4. 4 Kategori Kemampuan Pengambilan Keputusan Siswa berdasarkan nilai rata-rata.....	72
Tabel 4. 5 Hasil Kategori Kemampuan Pengambilan Keputusan berdasarkan nilai rata-rata	72
Tabel 4. 6 Hasil Kategori Kemampuan Pengambilan Keputusan berdasarkan nilai rata-rata.....	73
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Pre-Test dan Post-Test Pilihan Ganda pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	74
Tabel 4. 8 Hasil Pengolahan Data Statistika pada uji homogenitas Test.....	75
Tabel 4. 9 Hasil penghitungan dengan <i>gain</i>	76
Tabel 4. 10 Indeks Gain.....	77
Tabel 4. 11 Hasil Pengolahan Data Statistika pada uji hipotesis.....	78
Tabel 4. 12 Hasil Angket Respon siswa terhadap penggunaan media game edukatif	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	35
Gambar3.1 Rumus korelasi <i>Product Moment</i>	48
Gambar3.2 Rumus <i>Cronbch Alpha</i>	51
Gambar3. 3 Rumus tingkat kesukaran	55
Gambar3. 4 Rumus Daya Pembeda	58
Gambar3.5 Rumus menghitung nilai gain	62
Gambar3.6 Rumus Uji Hipotesis	63
Gambar3.7 nilai <i>thitung</i>	63
Gambar 4. 1 Media <i>Game</i> Edukatif tags (Mentimeter)	68
Gambar 4. 2 Media game edukatif tags (tebak kata)	68
Gambar 4. 3 Hasil Kelas Eksperimen.....	82
Gambar 4. 4 Hasil Rata-rata Kelas Eksperimen	83
Gambar 4. 5 Hasil Nilai Kelas Kontrol.....	86
Gambar 4. 6 Hasil Nilai Rata-rata Kelas Kontrol	86
Gambar 4. 7 Hasil Rata-rata	89
Gambar 4. 8 Perbandingan Gain.....	90
Gambar 4. 9 Hasil Presentase Rata-rata Angket mengenai Respon Siswa terhadap Media Game Edukatif Tags	93

DAFTAR PUSTAKA

- Aini Shifana Savitri, & Dinie Anggraeni Dewi. (2021). Implementasi Nilai - Nilai Pancasila dalam Kehidupan di Era Globalisasi. *Inventa*, 5(2), 165–176.
<https://doi.org/10.36456/inventa.5.2.a3549>
- Andrini, V. S., & Pratama, H. (2021). Implementasi Quiz Interaktif dengan Software Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 287. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.36923>
- Anshori Aris Widya, M., Airlangga, P., Lailatul Husna, N., Widianingsih, D., Wahab Hasbullah, K. A., Syari, E., & A Wahab Hasbullah, U. K. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar melalui Game Edukatif di Era New Normal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 17–22.
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Basyir, M. S., Aqimi Dinana, & Diana Devi, A. (2022). Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(1), 89–100.
<https://doi.org/10.14421/jpm.2022.71.12>
- Daulay, I. S., Hasibuan, S. B., Sri, I., & Pasaribu, R. (2023). *MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA*. 4(2), 1413–1421.
- Dwi Wahyuni, A., Sapto Bagaskoro, D., Ramadhani, N., Nur Pangestu, R., Ramadhan, S., & Zen, A. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi Kinerja, Pengambilan Keputusan : Kepemimpinan, Komunikasi dan Motivasi (Literature Review Pengambilan Keputusan Manajerial). *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 4(6), 975–989.
<https://doi.org/10.31933/jemsi.v4i6.1616>
- Fauzi, M. A. R., Azizah, S. A., Nurkholisah, N., Anista, W., & Utomo, A. P. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Game Edukatif dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi. *Jurnal Biologi*, 1(3), 1–11. <https://doi.org/10.47134/biology.v1i3.1965>
- FIRMADHANI S.IP , M.Tr.I.P, C., & amalia, Rizki, S.STP, M. A. (2019). Teknik Pengambilan Keputusan. *Universitah Negeri Padang*.
- Fitria, N., & Arifudin, O. (2020). Analisis Faktor-faktor terhadap penganbilan. *Jurnal Al-Amar*, 1(2), 120–127.

- Hartono, J. (2018). *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. Andi Offset.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Humaeroh, S., & Dewi, D. A. (2021). Peran Pendidikan Kewarganegaraan di Era Globalisasi Dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Journal on Education*, 3(3), 216–222. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i3.381>
- Istianah, A. (2021). *Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Pelajar Pancasila*. 19(2), 202–207.
- Jatikusumo, D., & Hidayat, R. R. (2019). Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Permainan Tebak Kata Dengan Web Crawler Menggunakan Android. *Computatio : Journal of Computer Science and Information Systems*, 3(1), 21. <https://doi.org/10.24912/computatio.v3i1.3366>
- Karseno. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI UNTUK SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR* Karseno Abstrak A . *Pendahuluan Pendidikan mengupayakan dalam memanusikan manusia untuk menuntun segala kekuatan kodrat dan potensinya sebagai seorang individu dan anggota masyarakat untu*. 7(2), 585–602. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i2.882>
- Kemp, J.E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. Harper & Row Publishers, New York.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*.
- Latuheru, J. D. (1988). *Media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar masa kini*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>
- Mann, L. (1989). *Becoming a better decision maker*. *Australian Psychologist*, 24(2), 141–155. <https://doi.org/https://psycnet.apa.org/doi/10.1080/00050068908259558>
- Megawati. (2020). *Desain Pengambilan Keputusan Majelis Permusyawaratan*

- Rakyat Dalam Perspektif Demokrasi Permusyawaratan Berbasis Pancasila. *Desain Pengambilan Keputusan Majelis Permusyawaratan Rakyat Dalam Perspektif Demokrasi Permusyawaratan Berbasis Pancasila*, 194.
- Mohamad, S., Hamzah, M. A., & Osman, F. (2020). Persepsi Pelajar Terhadap Manfaat dan Keinginan Menggunakan Snake & Ladder Digital Game Board dalam Pembelajaran Berasaskan Permainan. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 2(3), 126–134.
- Nasution, U., & Casmini, C. (2020). Integrasi Pemikiran Imam Al-Ghazali & Ivan Pavlov Dalam Membentuk Prilaku Peserta Didik. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(1), 103–113.
<https://doi.org/10.24090/insania.v25i1.3651>
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- Nurhadi. (2020). Transformasi Teori Kognitivisme dalam Belajar dan Pembelajaran. *Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(1), 16–34.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/540>
- Pasolong, D. H. (2023). Teori Pengambilan Keputusan. In *Penerbit Alfabeta, Bandung* (x. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Putri, N. A., Wijoyo, S. H., & Herlambang, A. D. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Mentimeter Terhadap Keaktifan, Motivasi, Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di Kelas X Program Keahlian Multimedia Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Dan Video SMK Negeri 7 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(7), 3062–3068. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Rahmah, S. (2022). Teori Kognitivisme serta Aplikasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(3), 77–95.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/786%0Ahttps://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/download/786/541>
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Paraman Publishing.

- Rukiyati, R. (2020). Tujuan pendidikan nasional dalam perspektif Pancasila. *Humanika*, 19(1), 56–69. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i1.30160>
- Sirojuddin, A., Amirullah, K., Rofiq, M. H., & Kartiko, A. (2022). Peran Sistem Informasi Manajemen dalam Pengambilan Keputusan di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Pacet Mojokerto. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 3(1), 19–33. <https://doi.org/10.37812/zahra.v3i1.395>
- Soenarko, I., Andayani, Y., & Junaidi, E. (2018). Decision-making skill and students' chemistry learning outcomes in sma/ma negeri mataram based on the application of the learning method. *Jurnal Pijar MIPA*, 13(2), 86–89.
- Sriyono, D. M., & SE, H. M. K. (2020). Buku Ajar Mata Kuliah. In *Umsida Press Sidoarjo Universitas* (Vol. 1, Issue 1).
- sudjana. (2005). *Metoda Statistika*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan Alfabeta*.
- Sukarelawan, M. I. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Surya Cahya.
- Sukmawati, H. (2021). Proses Pengambilan Keputusan Dalam Manajemen. *Pengantar Ilmu Manajemen (Sebuah Pendekatan Konseptual)*, 1987, 109.
- Sumaryati, S., & Retnasari. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) dalam Penguatan Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Peserta Didik di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.24269/jpk.v5.n2.2020.pp1-12>
- Susyanto, H. (2019). Pengaruh Kepemimpinan, Keterlibatan Karyawan Dan Kepuasan Kerja Terhadap Kesiapan Untuk Berubah Dalam Menghadapi Perubahan Organisasi. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, Dan Akuntansi*, 21(1), 1156–1167. <https://doi.org/10.32424/jeba.v21i1.1287>
- Tutik Nurani. (2023). *EDUCARE : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 02(01), 60–72.
- Wahid, A., Aprilia, N., & Rhayu, Y. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media Mentimeter Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri Selomoyo Magelang Tahun Pelajaran 2020/2021. *Concept and Communication*, 4, 1570–1581.
- Wahyuni, T., Uswatun, N., & Fauziati, E. (2023). Merdeka Belajar dalam

- Perspektif Teori Belajar Kognitivisme Jean Piaget. *Tsaqofah*, 3(1), 129–139.
<https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i1.834>
- Wika Alzana, A., Harmawati, Y., & Pd, M. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai pendidikan multikultural. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9(1), 51–57. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/citizenship/article/view/2370>
- Wirabumi, R. (2020). Metode Pembelajaran Ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought, I(I)*, 105–113. <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/aciet/article/view/660/569>
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102.
<https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>