

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
GIMKIT TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PENDIDIKAN
PANCASILA DI SEKOLAH DASAR.**

*(Penelitian Pre-Eksperimen pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di Kelas V salah
satu Sekolah Dasar Kabupaten Purwakarta)*



SKRIPSI

disusun untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana
pendidikan pada program studi pendidikan guru sekolah dasar
Universitas Pendidikan Indonesia

Oleh:

Yesi Agustia

2108113

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KAMPUS UPI DI PURWAKARTA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2025

LEMBAR HAK CIPTA

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
GIMKIT TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PENDIDIKAN
PANCASILA DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

Yesi Agustia

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan S1 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Yesi Agustia

Universitas Pendidikan Indonesia

2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak
ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

YESI AGUSTIA

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
GIMKIT TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PENDIDIKAN
PANCASILA DI SEKOLAH DASAR**

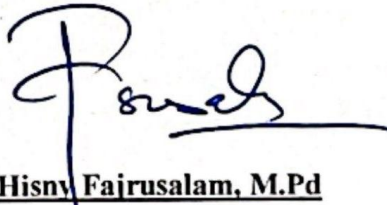
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing 1



Dr. Nurdiansyah, M.Pd
NIP. 197101232000031002

Pembimbing 2



Dr. Hisny Fajrusalam, M.Pd
NIP. 920200419920920101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
UPI Kampus di Purwakarta



Dr. Neneng Sri Wulan
NIP. 198404132010122003

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Yesi Agustia

NIM : 2108113

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Karya : **PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA GIMKIT TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR**

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Purwakarta, 2 Juni 2025

Yesi agustia

2108113

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya haturkan atas ke hadirat Allah SWT atas berkah dan ridho-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, beserta keluarganya, sahabat-sahabatnya, dan seluruh umatnya hingga hari kiamat.

Alhamdulillah rabbil'alamin, skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Game based learning* Berbantuan Media Gimkit Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar” ini dapat diselesaikan. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang telah membantu dari awal hingga akhir. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan berkontribusi dalam pengembangan kualitas pendidikan ke arah yang lebih baik, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan, karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Oleh karena itu, penulis memohon maaf atas segala kekurangan atau kesalahan yang mungkin terdapat dalam penelitian ini. Penulis juga berharap adanya kritik dan saran yang konstruktif demi perbaikan karya di masa yang akan datang.

Purwakarta, 2 Juni 2025

Penulis

Yesi Agustia

2108113

UCAPAN TERIMA KASIH

Selama proses dalam penyusunan skripsi ini, penulis tentunya mendapatkan banyak bimbingan, motivasi, bantuan serta do'a dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu hingga akhir. Adapun ucapan terimakasih secara khusus penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Yayan Nurbayan, M.Ag. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta.
2. Dr. Idat Muqodas, S.Pd., M.Pd., Kons. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta.
3. Dr. Suci Utami Putri, M.Pd. selaku Wakil Direktur Bidang Sumberdaya, Keuangan dan Umum Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta.
4. Dr. Neneng Sri Wulan, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta.
5. Bapak Dr. Nurdiansyah, M.Pd selaku pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, arahan, kesabaran, motivasi, serta doa yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Hisny Fajrussalam, M.Pd selaku pembimbing 2 yang juga telah memberikan bimbingan, arahan, kesabaran, motivasi serta doa yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Jennyta Caturiasari, M.Pd selaku Dosen Ahli Bidang Pendidikan Pancasila yang telah memberikan waktu untuk berbagi ilmu, arahan, bimbingan, untuk membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh dosen dan staf UPI Kampus Purwakarta atas ilmu dan pengalaman berharga yang telah diberikan selama masa perkuliahan, yang menjadi bekal dalam penyusunan skripsi serta masa-masa selanjutnya.
9. Keluarga besar SDN 9 Nagrikaler yang telah memberikan bantuan serta dukungan untuk penulis dalam penyusunan skripsi ini,
10. Kepada orang tua tercinta Bapak Mulyadi dan Ibu Winarsih, ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya atas segala restu dan doa yang dilangitkan,

cinta dan kasih sayang yang begitu besar, dukungan dan kesabaran yang tak pernah pudar, serta keringat dan materi yang telah dikeluarkan.

11. Kepada Alexander Agung beserta keluarga yang tak kalah berarti kehadirannya, penulis ucapkan terima kasih sudah bersedia menjadi pendamping banyak hal, tempat berkeluh kesah, dukungan, doa, serta apresiasi yang diberikan.
12. Teman-teman seperjuangan BERLIMA, Winda, Oryza, Shafa, dan Annisa, terimakasih sudah menjadi rumah kedua dan melewati kehidupan di kota perantauan.
13. Rekan-rekan mahasiswa dari PGSD 2021 terutama untuk kelas A, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, serta kerjasama selama menempuh pendidikan.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak berbagi pemikiran demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan skripsi ini.

PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA GIMKIT TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PENDIDIKAN

PANCASILA DI SEKOLAH DASAR.

Penelitian Pre-Eksperimen pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di Kelas V salah satu Sekolah Dasar Kabupaten Purwakarta)

Oleh: Yesi Agustia

(2108113)

ABSTRAK

Latar belakang dari penelitian ini ialah jumlah hasil belajar kognitif siswa yang rendah dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila. Pilihan Solusi untuk menghadapi masalah yang terjadi yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang berbasis permainan dengan dukungan media Gimkit. Tujuan utama penelitian ini ialah untuk mengevaluasi dampak dari model pembelajaran yang berbasis permainan menggunakan media Gimkit terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendekatan penelitian yang diterapkan adalah kuantitatif, dengan metode *pre-eksperimen* serta desain yang digunakan yaitu *one group pretest-posttest design*. Dari analisis deskriptif, diperoleh rata-rata skor pretest sebesar 59,72 dan skor posttest sebesar 83,13, yang menunjukkan kenaikan sebesar 23,41 poin antara kedua skor tersebut. Hasil perhitungan regresi linier sederhana mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan dengan bantuan Gimkit memberikan efek positif pada hasil belajar kognitif siswa kelas V SD mengenai topik keragaman budaya Indonesia. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis permainan yang didukung oleh Gimkit berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif dengan persentase 53,4%. Ini menunjukkan bahwa masih ada sekitar 46,6% faktor lain yang dapat dieksplorasi oleh peneliti di masa mendatang.

Kata Kunci: *Game based learning* , Gimkit, Hasil Belajar Kognitif

**THE INFLUENCE OF GAME-BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY
GIMKIT MEDIA ON COGNITIVE LEARNING OUTCOMES OF
PANCASILA EDUCATION IN ELEMENTARY SCHOOL.**

*(Pre-Experimental Research on Indonesian Cultural Diversity Material in Grade
V at an Elementary School in Purwakarta Regency)*

By: Yesi Agustia

(2108113)

ABSTRACT

The background of this research is the low number of students' cognitive learning outcomes in Pancasila education subjects. One solution to this problem is to use a game-based learning model with the support of Gimkit media. The main objective of this research is to evaluate the impact of game-based learning model using Gimkit media on students' cognitive learning outcomes in Pancasila Education subject. The research approach applied was quantitative, with pre-experiment method and group pretest-posttest design. From the descriptive analysis, the average pretest score was 59.72 and the posttest score was 83.13, which showed an increase of 23.41 points between the two scores. The results of simple linear regression calculations indicate that the application of a game-based learning model with the help of Gimkit has a positive effect on the cognitive learning outcomes of grade V primary school students on the topic of Indonesian cultural diversity. This study proves that the use of game-based learning models supported by Gimkit affects cognitive learning outcomes with a percentage of 53.4%. This indicates that there are still about 46.6% other factors that can be explored by future researchers.

Keywords: *Game based learning , Gimkit, Cognitive Learning Outcomes*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Hasil belajar.....	7
2.1.1 Pengertian Hasil Belajar.....	7
2.1.2 Faktor Hasil Belajar	7
2.1.1 Indikator Hasil Belajar Kognitif.....	8
2.2 Model <i>Game based learning</i>	10
2.2.1 Pengertian Model <i>Game Based Learning</i>	10
2.2.2 Teori yang Mendasari <i>Game Based Learning</i>	12
2.2.3 Kelebihan serta kekurangan <i>Game Based Learning</i>	12
2.2.4 Langkah-Langkah <i>Game Based Learning</i>	13
2.3 Media Gimkit.....	14
2.3.1 Pengertian Media Gimkit	14
2.3.2 Langkah-Langkah Penggunaan Gimkit.....	15
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Gimkit.....	17
2.4 Hakikat Pendidikan Pancasila	18

2.4.1	Pengertian Pendidikan Pancasila.....	18
2.4.2	Tujuan Pendidikan Pancasila.....	19
2.4.3	Materi Keragaman Budaya Indonesiaku.	20
2.5	Penelitian Relevan	22
BAB III METODE PENELITIAN.....		23
3.1	Jenis Penelitian	23
3.2	Populasi Dan Sampel.....	24
3.2.1	Populasi	24
3.2.2	Sampel.....	24
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.3.1	Observasi.....	24
3.3.2	Tes	28
3.3.3	Pengembangan Instrumen	30
3.4	Prosedur Penelitian.....	35
3.4.1	Tahap Persiapan.....	35
3.4.2	Tahap Pelaksanaan	36
3.4.3	Tahap Pelaporan	38
3.5	Prosedur Analisis Data.....	38
3.5.1	Statistika Deskriptif.....	38
3.5.2	Statistika Inferensial.....	38
3.5.3	Hipotesis Penelitian.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		41
4.1	Pengaruh Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media Gimkit terhadap Hasil Belajar Kognitif	41
4.1.1	Uji Regresi Linear Sederhana	41
4.1.2	Analisis Deskriptif Hasil Observasi	43
4.2	Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Setelah Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Gimkit	46
4.2.1	Analisis Deskriptif Peningkatan Hasil Belajar Kognitif	46
4.2.2	Analisis Inferensial.....	48
4.2.1	Analisis Deskriptif Peningkatan Hasil Belajar Kognitif per Indikator	51

4.2.2 Interpretasi Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Pendidikan Pancasila Sesudah Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media Gimkit .	52
--	----

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	56
5.1 Simpulan.....	56
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	58
DAFTAR LAMPIRAN	61

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian One Group Pretest Posttest Design	23
Tabel 3. 2 Pedoman Observasi Guru.....	25
Tabel 3. 3 Pedoman Observasi Siswa	27
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Tes.....	29
Tabel 3. 5 Kriteria Koefisien Korelasi Validasi Instrumen	31
Tabel 3. 6 Hasil Pengujian Validitas Butir Soal	31
Tabel 3. 7 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen.....	32
Tabel 3. 8 Hasil Pengujian Reliabilitas Butir Soal	33
Tabel 3. 9 Kriteria Daya Pembeda	33
Tabel 3. 10 Hasil Daya Pembeda Butir Soal	33
Tabel 3. 11 Kriteria Uji Kesukaran	34
Tabel 3. 12 Hasil Pengujian Tingkat Kesukaran Butir Soal	35
Tabel 4. 1 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Coeffecients	42
Tabel 4. 2 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Model Summary	42
Tabel 4. 3 Hasil Observasi Aktivitas Guru.....	43
Tabel 4. 4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	44
Tabel 4. 5 Statistika Deskriptif Pretest dan Posttest.....	47
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas.....	48
Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas	49
Tabel 4. 8 Hasil Uji T (Paired Sample T-Test)	50
Tabel 4. 9 Kriteria Penilaian Skor N-Gain	50
Tabel 4. 10 Kriteria Tingkat Keefektifan	51
Tabel 4. 11 Hasil Uji N-Gain.....	51
Tabel 4. 12 Persentase Skor Per-Indikator	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Halaman Kits.....	16
Gambar 2. 2 Halaman Join <i>Game</i>	17

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar.....	61
Lampiran 2 Bahan Ajar	72
Lampiran 3 Lembar Kerja Peserta Didik Pertemuan 1	76
Lampiran 4 Lembar Kerja Peserta Didik Pertemuan 2	77
Lampiran 5 Soal Kuis Pertemuan 3	78
Lampiran 6 Sampel Pengerjaan LKPD	80
Lampiran 7 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	87
Lampiran 8 Sampel Hasil <i>Pretest</i>	94
Lampiran 9 Sampel Hasil <i>Posttest</i>	100
Lampiran 10 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Mengajar Guru Pertemuan 1 ...	106
Lampiran 11 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Mengajar Siswa Pertemuan 1 ..	108
Lampiran 12 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Mengajar Guru Pertemuan 2	110
Lampiran 13 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Mengajar Siswa Pertemuan 2 ...	112
Lampiran 14 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Mengajar Guru Pertemuan 3	114
Lampiran 15 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Mengajar Siswa Pertemuan 3 ...	116
Lampiran 16 Hasil Pengembangan Instrumen	118
Lampiran 17 Hasil Analisis Data SPSS	120
Lampiran 18 Hasil Analisis Deskriptif Per Indikator.....	123
Lampiran 19 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	124
Lampiran 20 Surat Keputusan Direktur	129
Lampiran 21 Lembar Judgement Expert.....	131
Lampiran 22 Surat Izin Penelitian.....	133
Lampiran 23 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	134
Lampiran 24 Kartu Bimbingan Pembimbing 1	135
Lampiran 25 Kartu Bimbingan Pembimbing 2	136
Lampiran 26 Riwayat Hidup.....	137

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1475–1484. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>
- Armianti, R., Bungana, R., & Setiawan, D. (2024). Paradigma Baru Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar dalam Membentuk Karakter Siswa di Era Revolusi Industri 4.0. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(02), 656–664.
- Asmaka, A. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang Kelas Viii Smp Negeri 2 Balen. *Ikip Pgri Bojonegoro. Arab*.
- Astiti, A., Dkk. (2024). *Teori Psikologi Konstruktivisme*. Bandung: Nilacakra.
- Astiti, N. D., Putu, L., Mahadewi, P., Suarjana, I. M., & Kunci, K. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>
- Brilliant, I., Budyartati, S., & Yanto, E. N. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit sebagai *Gamefikasi* Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)*, 3(3), 610–618.
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi *Game based learning* pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124–130.
- Edwards, L. (2023). *What is Gimkit and How Can It Be Used For Teaching? Tips and Tricks*. *Tech&Learing*. <https://www.techlearning.com/how-to/what-is-gimkit-and-how-can-it-be-used-for-teaching-tips-and-tricks>
- Haluti, F., Nurteti, L., Dkk. (2024). *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Haryanto. (2022). *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Two Stay Two Stray*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia (P4I).
- Hasibuan, R. L., Edi, S., Rahmatina, Dkk. (2024). *Satistika Pendidikan : Jalan Sukses Mengolah & Menganalisis Data*. Aceh: Elfarazy Media Publisher.
- Helsa, Y., & Fitria, D. (2024). *Pengantar Statistik Untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Umum Jilid 2*. Deepublish Digital.
- Iskandar, A., Dkk. (2023). *Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Era Digital*. Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Lawrance, P. J., Moreira, A., & Santos, C. (2021). *Gamification To Improve Learners' Learning In Higher Education*. In *Internet Latent Corpus Journa (Vol. 11)*. <https://proa.ua.pt/index.php/ilcj>

- Lestari, E., & Yudhanegara. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Refika Aditama.
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25.
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514.
- Miftah, & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita, Ed.). Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher),.
- Parwati, Y., Saylendra, N. P., & Nugraha, Y. (2023). Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Meningkatkan Civic Disposition Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(9). <https://doi.org/10.56393/decive.v3i9.1782>
- Rachmawati, D. W., Dkk. (2021). *Teori dan Konsep Pedagogik*. Bandung: Insania.
- Rahayu, A. W., Dkk. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Game based learning* “One Board” terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 46–53. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.305>
- Rahmaniati, R. (2024). *Model Model Pembelajaran Inovatif* (Bulkani & m Fatchurahman, Eds.). Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rifky, S., Suhirman, L., Kurniawati, I., Abdurahman, A., Sutiyatno, S., Santika, T., Nurjanah, N., Fihrisi, F., Nur, M. D. M., & Patriasih, R. (2024). *Buku Ajar Model dan Strategi Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Rohimat, S., Dkk. (2023). Workshop Pengenalan Gimkit untuk Asesmen Formatif Mode *Game* Online. *Jurnal Nusantara Berbakti*, 1(4), 221–229.
- Sindi, S. L. B., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 9–16.
- Siregar, D. R., Dkk. (2024). Analisis Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar PKn di Sekolah Dasar di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. .

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartawan, B., Dkk. (2022). *Analisis Hasil Belajar*. Batam: CV Rey Media Grafika.
- Sulaiman, S., Dkk. (2024). *Metode & Model Pembelajaran Abad 21: Teori, implementasi dan perkembangannya*. Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia.
- Syahfitri, R. A., Lubis, S. P., & Azmi, S. (2022). Kejenuhan Belajar: Dampak dan Pencegahannya. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 163–170.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA interaktif dengan *game based learning* . *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2).
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model pembelajaran mastery learning upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Winarno. (2023). *Paradigma Baru Pendidikan Pancasila (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- 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.
- Wiseza, F. C., Ibermarza, & Andini, N. F. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran *Game based learning* Terhadap Hasil Belajar IPS. Nur El-Islam: *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 124–138. <https://doi.org/10.51311/nuris.v10i1.516>
- Yustikadewi, R., & Saputro, E. R. (2024). Pengaruh Penggunaan Gimkit terhadap Hasil Belajar Apresiasi Sastra Siswa Kelas V SD. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(1), 26–31.
- Ziliwu, M. H., Bawamenewi, A., Lase, B. P., & Harefa, H. O. N. (2024). Peranan Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 9956–9965.