

**EFEKTIVITAS PENERAPAN *GAME-BASED LEARNING*
BERBANTUAN *EDUCAPLAY* UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA**



SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Bidang Teknologi Pendidikan*

Oleh:

Fuji Rahmawati

NIM 2109055

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

EFEKTIVITAS PENERAPAN *GAME-BASED LEARNING* BERBANTUAN
EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Oleh

Fuji Rahmawati

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Fuji Rahmawati 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 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

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fuji Rahmawati

NIM : 2109055

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul Karya : Efektivitas Penerapan *Game-Based Learning* Berbantuan *Educaplay* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

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.

Bandung, Agustus 2025



Tanda Tangan: _____
(Fuji Rahmawati)

LEMBAR PENGESAHAN

FUJI RAHMAWATI

**EFEKTIVITAS PENERAPAN *GAME-BASED LEARNING* BERBANTUAN
EDUCAPLAY DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

Disetujui dan disahkan oleh:

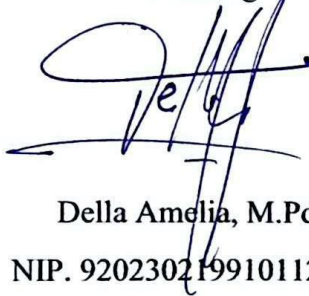
Pembimbing I



Dr. H. Zainal Arifin, M.Pd.

NIP. 196105011986011003

Pembimbing II



Della Amelia, M.Pd.

NIP. 920230219910112201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan

Fakultas Ilmu Pendidikan



Dr. Dadi Mulyadi, M.T.

NIP. 920200119820710101

ABSTRAK

Fuji Rahmawati (2109055). Efektivitas Penerapan *Game-Based Learning* Berbantuan *Educaplay* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Pendidikan Pancasila

Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia. Tahun 2025.

Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila ditandai dengan kurangnya perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya intervensi pembelajaran yang dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah penggunaan model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan *platform Educaplay*, yang dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan *Game-Based Learning* berbantuan *Educaplay* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen tipe *one group pretest-posttest design*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMP Negeri 36 Bandung yang berjumlah 31 orang, yang dipilih menggunakan teknik *cluster random sampling*. Instrumen pengumpulan data berupa skala minat belajar siswa yang mencakup tiga aspek utama: perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan aktif. Data dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbasis *game*. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada ketiga aspek minat belajar setelah penerapan *Game-Based Learning* berbantuan *Educaplay*, dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Hasil ini mengindikasikan bahwa, penerapan model *Game-Based Learning* menggunakan *Educaplay* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam pelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan ini memperkuat pentingnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan siswa abad ke-21.

Kata Kunci: *Educaplay*; *game-based learning*; minat belajar; pendidikan pancasila.

ABSTRACT

Fuji Rahmawati (2109055). *Effectiveness of the Application of Game-Based Learning Assisted by Educaplay in Increasing Student Learning Interest in Pancasila Education Lessons*

Undergraduate Thesis. Educational Technology. Faculty of Education. Indonesia University of Education. 2025.

The low level of students' interest in Pancasila Education is characterized by limited attention, interest, and engagement in the learning process. This condition indicates the need for instructional interventions that can serve as alternative solutions to enhance students' learning interest. One approach that can be applied is the use of the Game-Based Learning (GBL) model assisted by the Educaplay platform, which is designed to provide an interactive and engaging learning experience. This study aims to analyze the effectiveness of implementing Game-Based Learning assisted by Educaplay in increasing students' interest in Pancasila Education. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method of the one-group pretest–posttest design. The sample consisted of 31 eighth-grade students from class VIII A at SMP Negeri 36 Bandung, selected using the cluster random sampling technique. The data collection instrument was a learning interest scale covering three main aspects: attention, interest, and active participation. Data were analyzed using the paired-sample t-test to determine differences in students' learning interest levels before and after the application of game-based learning. The analysis revealed significant differences in all three aspects of learning interest following the implementation of Game-Based Learning with Educaplay, with a significance value of < 0.05 . These findings indicate that the Game-Based Learning model using Educaplay is effective in improving students' interest in learning, particularly in Pancasila Education. This result reinforces the importance of utilizing interactive technology-based learning media to create an engaging, enjoyable, and relevant learning process aligned with the needs of 21st-century students.

Keywords: *Educaplay; game-based learning; interest in learning; Pancasila education.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. 1 Latar Belakang Masalah	1
1. 2 Rumusan Masalah	7
1. 3 Tujuan Penelitian.....	7
1. 4 Manfaat Hasil Penelitian	8
1. 5 Ruang Lingkup Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran	10
2.2 Minat Belajar	14
2.3 Pembelajaran Pendidikan Pancasila	19
2.4 Model <i>Game-Based Learning</i> (GBL).....	21
2.5 <i>Platform Educaplay</i>	24
2.6 Penelitian Terdahulu.....	30
2.7 Kerangka Berpikir	32
2.8 Asumsi dan Hipotesis	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
3.1 Pendekatan Penelitian.....	35
3.2 Metode Penelitian.....	35
3.3 Variabel Penelitian	36
3.4 Populasi dan sampel	37
3.5 Teknik dan Instrumen Pengambilan data	38

3.6	Teknik Pengujian Instrumen	39
3.7	Teknik Analisis Data	44
3.8	Prosedur penelitian	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		48
4.1	Deskripsi Hasil Penelitian	48
4.2	Uji Persyaratan Analisis	52
4.3	Uji Hipotesis.....	53
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian.....	59
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		72
5.1	Simpulan.....	72
5.2	Implikasi	73
5.3	Rekomendasi	75
DAFTAR PUSTAKA.....		77
LAMPIRAN.....		82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Minat Belajar Siswa	4
Gambar 1.2 Pembelajaran Pendidikan Pancasila	4
Gambar 1.3 Hasil Tes Sumatif Siswa Kelas 8A	5
Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir	33
Gambar 3.1 <i>One group pretest-posttest design</i>	36
Gambar 4.1 Grafik Perbandingan Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Minat Belajar	50
Gambar 4. 2 Kurva Uji-t Minat Belajar	55
Gambar 4. 3 Kurva Uji-t Aspek Perhatian	56
Gambar 4. 4 Kurva Uji-t Ketertarikan Belajar	57
Gambar 4. 5 Kurva Uji-t Keterlibatan Aktif	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Fitur-Fitur <i>Educaplay</i>	27
Tabel 3. 1 Populasi Penelitian.....	37
Tabel 3. 2 Hasil Uji Reliabilitas Minat Belajar.....	42
Tabel 3. 3 Hasil Uji Reliabilitas Aspek Perhatian.....	42
Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas Aspek Ketertarikan.....	43
Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas Aspek Keterlibatan Aktif	43
Tabel 4. 1 Nilai <i>Pretest</i> Minat Belajar Siswa.....	48
Tabel 4. 2 Nilai <i>Posttest</i> Minat Belajar Siswa	49
Tabel 4. 3 Hasil Uji N-Gain Minat Belajar	50
Tabel 4. 4 Uji Normalitas <i>Pretest</i> & <i>Posttest</i> Minat Belajar.....	52
Tabel 4. 5 Hasil Uji Homogenitas Minat Belajar.....	53
Tabel 4. 6 Hasil <i>Paired Sample T-Test</i> Minat Belajar	54
Tabel 4. 7 Hasil <i>Paired Sample T-Test</i> Aspek Perhatian.....	55
Tabel 4. 8 Hasil <i>Paired Sample T-Test</i> Aspek Ketertarikan	57
Tabel 4. 9 Hasil <i>Paired Sample T-Test</i> Aspek Keterlibatan	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Studi Pendahuluan.....	82
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	83
Lampiran 3. Surat Keputusan Pembimbing Penyusunan Skripsi	84
Lampiran 4. Surat Permohonan Kesediaan Ahli.....	86
Lampiran 5. Instrumen Penelitian	89
Lampiran 6. Instrumen Validasi Media	93
Lampiran 7. Hasil Uji Validasi Rupa dan Empiris	97
Lampiran 8. Data Hasil Penelitian	99
Lampiran 9. Hasil Studi Pendahuluan.....	104
Lampiran 10. Hasil Uji Validasi Kelayakan Media	106
Lampiran 11. Data Mentah <i>Pretest-Posttest</i>	108
Lampiran 12. Modul Ajar Penelitian	110
Lampiran 13. <i>Educaplay</i>	118
Lampiran 14. Buku Bimbingan.....	121
Lampiran 15. Hasil Plagiarisme	125
Lampiran 16. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	126

DAFTAR PUSTAKA

- A. A. Saefuddin & I. Berdiati. (2016). *Pembelajaran Efektif*. Pt Remaja Rosdakarya.
- Adrillian, H., Mariani, S., Prabowo, A., Zaenuri, Z., & Walid, W. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 751–767. <https://doi.org/10.51574/Jrip.V4i2.1444>
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran *Game* Matematika Berbasis *Hots* Dengan Metode *Digital Game Based Learning* (Dgbl) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896. <https://doi.org/10.36418/Japendi.V2i11.356>
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran* (4th Ed.). Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode Dan Paradigma Baru* (1st Ed.). Remaja Rosdakarya.
- Azzizah, D. S. N., Respati, R., & Alia, D. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Menyimak Bahasa Sunda Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1178–1189. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V8i2.7296>
- Budiastuti, P., Soenarto, S., & Wahyu Ramndani, H. (2021). *Analisis Tujuan Pembelajaran Dengan Kompetensi Dasar Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di Sekolah Menengah Kejuruan* (Vol. 05, Issue 1). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee>
- Duha, A. D. (2024). Kurikulum Merdeka Belajar Dan Implementasinya Dalam Pendidikan Kristen Pada Tingkat Sekolah Dasar Di Pelosok Kepulauan Nias. *Immanuel: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 5(1), 15–26. <https://doi.org/10.46305/im.V5i1.292>
- Dewi, A. K., & Wuisang, J. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengertian Ekonomi Menurut Para Ahli Kelas Ix Smp Nurul Ihsan Tolitoli. *Literacy: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(1s), 73–86.
- Eva Sa'idatul Fitriani. (2025). Antusiasme Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Vi Di Min 3 Ponorogo. *Al-Thifl : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 54–73. <https://doi.org/10.21154/thifl.V5i1.4384>

- Faizah, B. L., Santoso, M., & Cahyani, A. (2024). Analisis Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dan Penanaman Karakter Siswa Di Mts Ma'arif Nu 2 Sutojayan. *Silabus: Jurnal Ilmu Dan Inovasi Pendidikan*, 1(2), 63-72.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Ibm Spss 23* (8th Ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hakim, A. R. (2023). Konsep Landasan Dasar Pendidikan Karakter Di Indonesia. *Journal On Education*, 6(1), 2361–2373. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3258>
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The Four-Phase Model Of Interest Development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111–127. https://doi.org/10.1207/S15326985ep4102_4
- Huang, Z. (2016). Analysis On Factors Influencing Undergraduate's Learning Interest. *Proceedings Of The 3d International Conference On Applied Social Science Research*. <https://doi.org/10.2991/icassr-15.2016.132>
- Hussein, M. H., Ow, S. H., Cheong, L. S., Thong, M.-K., & Ale Ebrahim, N. (2019). Effects Of Digital Game-Based Learning On Elementary Science Learning: A Systematic Review. *Ieee Access*, 7, 62465–62478. <https://doi.org/10.1109/Access.2019.2916324>
- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2017). Studi Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. In *Journal Of Mechanical Engineering Education* (Vol. 4, Issue 2).
- Kurniawati, I., & Azis, D. K. (2022). Prestasi Belajar Siswa Ditinjau Dari Aspek Afektif. *Measurement In Educational Research*, 2(2), 62–70. <https://doi.org/10.33292/meter.v2i2.188>
- Laila, R. N., Al Ghiffari, B., Saputri, I. O. P., Primassa, I., Suhita, R., & Saddhono, K. (2024). Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dengan Pengintegrasian Nilai-Nilai Kebangsaan Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Smp Kabupaten Karanganyar. *Alkhidmah: Jurnal Pengabdian Dan Kemitraan Masyarakat*, 2(1), 42-56.
- Lestari, E. T. (2020). Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar. Deepublish.
- Maulida, N. N., Sukadi, S., & Rahayu, S. (2022). Effectiveness Of The Implementation Game-Based-Learning In Increasing Student Learning

- Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22(3), 252–265.
<https://doi.org/10.17509/Jpp.V22i3.50977>
- Moeis, I., & Indrawadi, J. (2016). Analisis Isi Pesan Nilai Dalam Surat kabar Singgalang Untuk Pengembangan Materi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Mimbar Pendidikan*, 1(1), 13.
<https://doi.org/10.17509/Mimbardik.V1i1.1750>
- M. Pivec, O. Dziabenko, & I. Schinnerl. (2003). *Aspects Of Game-Based Learning*.
- Murron, S. F. (2013). *Faisal Sadam Murron, 2013 Penerapan Metode Permainan Simulasi Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Menumbuhkan Etika Warga Negara Pada Siswa. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Tsm X-B Smk Pembelajaran Pkn Untuk Menumbuhkan Etika Warga Negara Pada Siswa (Penelitian Tindakan Kelas Siswa Tsm X-B Smk Medikacom Bandung)*.
- Musbaing, M., & Ismail, M. I. (2020). Pengaruh Teknik Bimbingan Belajar Guru Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa. *Histogram: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 190.
<https://doi.org/10.31100/Histogram.V4i1.533>
- Nissa, I. C., & Suastra, I. W. (2023). Kurikulum Merdeka Dari Berbagai Perspektif Filsafat Pendidikan Dan Filosofi Ki Hajar Dewantara. *Empiricism Journal*, 4(2), 456–463. <https://doi.org/10.36312/Ej.V4i2.1652>
- Nurjanah, E. (2022). Analisis Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Collase (Creative Of Learning Students Elementary Education)*, 5(6), 1231–1240.
<https://doi.org/10.22460/Collase.V5i6.14532>
- Qolbi, M. N., & Susiawati, W. (2025). Kurikulum Merdeka: Kurikulum Berorientasi Masa Depan. *Mauriduna: Journal Of Islamic Studies*, 5(4), 1262–1280.
- Paulina, C. , R. S. , S. A. , G. P. , D. S. , S. U. , & T. A. (2023). Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika Di Sd. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- 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>
- Putri, T. E., Nuraini, A. F., Herman, T., & Hasanah, A. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas Ix Di

- Salah Satu Smp Negeri Cimahi. *Phi: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 49.
<https://doi.org/10.33087/Phi.V8i1.329>
- Rasyad, I., & Wulandari, S. R. (2024). Strategi Guru Dalam Mengoptimalkan Interaksi Siswa Di Kelas. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(4), 81-88.
- Redy Winatha, K., & Made Dedy Setiawan, I. (2020). *Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement*.
- Rejeki, S., & Willem, B. I. (2019). Upaya Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Mengimplementasi Pendidikan Karakter Pada Siswa Sma Negeri 2 Donggo. *Civicus : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 48.
<https://doi.org/10.31764/Civicus.V0i0.858>
- Rizkiani, W. (2025). *Geoscienceed 6(2) (2025) Efektivitas Penggunaan Aplikasi Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V*.
<https://doi.org/10.29303/Geoscienceed.V6i2.690>
- Rusman, M. P. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media.
- Shodiq, S. F. (2018). Revival Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Era Revolusi Industri 4.0. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(02).
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Sari, M. Z., Gunawan, A., Fitriyani, Y., & Hilaliyah, N. (2020). *Pengaruh Minat Baca Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sd Negeri 1 Ciporang*. <https://jurnal.uns.ac.id/jdc>
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2010). *Motivation In Education : Theory, Research, And Applications*. Pearson Education.
<https://cir.nii.ac.jp/crid/1970304959924180104.bib?lang=ja>
- Silalahi, R., & Yuwono, U. (2018). The Sustainability Of Pancasila In Indonesian Education System: A Critical Discourse Analysis Of Legal Texts On Education. *Research In Social Sciences And Technology*.
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya (Revisi)*. Rineka Cipta.

- Sugiarto, M. O. S., Handayani, W., & Suryandoko, W. (2024). Program Belajar Bersama Maestro Dalam Pengembangan Pendidikan Seni Di Sma. *Imaji: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 22(1), 23–30. <https://doi.org/10.21831/Imaji.V22i1.62192>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sumaryati, S., Retnasari, L., & Winarti, T. (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>
- Syachruraji, A., Alaniah Mahtuh, N., Andriani, N., Rahmawati, R., Rahma Fadilah, N., Fkip Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Jl Ciwaru Raya, P., Serang, K., Serang, K., Negeri Kebaharan, S., & Jl Samuan Bakri Lopang Gede, B. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas 3 Muatan Pelajaran Ipa Di Sdn Kebaharan 2. In *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* (Vol. 2, Issue 1).
- Taufiqillah, T. (2013). Penggunaan Media Gambar Dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas Iv Sd Hang Tuah 11 Sidoarjo (Doctoral Dissertation, State University Of Surabaya).
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (Jsei)*, 4(2).
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan Dan Aplikasinya* (1st Ed.). Rineka Cipta.
- Wicaksana, I. A. (2024). Pancasila In National Curriculum: Political Education Or Doctrination? *Pcd Journal*, 11(2), 349–376. <https://doi.org/10.22146/Pcd.V11i2.10105>
- Widiastari, N. G. A. P., & Puspita, R. D. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Inpres 2 Nambaru. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 215–222. <https://doi.org/10.51878/Elementary.V4i4.3519>
- Winkel, W. St. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Grasindo.