

PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING DENGAN MEDIA DADU PANCASILA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 27 PALEMBANG

Erin Vitalita¹, Widya Handayani², Adrianus Dedy³

PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

erinvitalita92@gmail.com ; Widyahandayani@univPGRI-Palembang.ac.id ;
dedyadrianus3@gmail.com

ABSTRACT

This study was conducted based on the problem of students' low learning outcomes in Civic Education, particularly on the topic of *Pancasila as the Values of Life*, as well as the limited use of learning models that actively engage students. The purpose of this study was to determine the effect of the *Game Based Learning* model assisted by the *Pancasila Dice* media on the learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 27 Palembang. This study employed a quantitative approach using an experimental method with a *Posttest-Only Control Group Design*. The research participants consisted of 35 fourth-grade students, including 17 students in Class IV.A as the control group and 18 students in Class IV.B as the experimental group. Data were collected through a learning outcomes posttest and analyzed using the *Independent Samples t-test*. The findings revealed that the experimental group achieved a higher mean posttest score (78.33) than the control group (60.59). Furthermore, the significance value (Sig. 2-tailed) was 0.001, which was lower than 0.05, indicating a statistically significant difference between the two groups. Therefore, it can be concluded that the implementation of the *Game Based Learning* model assisted by the *Pancasila Dice* media had a significant positive effect on students' learning outcomes. These findings suggest that this learning model can serve as an effective alternative for teachers to create more active, engaging, and meaningful learning experiences, thereby improving students' learning outcomes in Civic Education.

Keywords: Game Based Learning, Pancasila Dice Media, Learning Outcomes, Civic Education, Elementary School Students.

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan permasalahan masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Pancasila sebagai nilai kehidupan, serta belum optimalnya penggunaan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media Dadu Pancasila terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 27 Palembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *Posttest-Only Control Group Design*. Subjek penelitian berjumlah 35 siswa yang terdiri atas 17 siswa kelas IV.A sebagai kelas kontrol dan 18 siswa kelas IV.B sebagai kelas eksperimen. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar (*posttest*) dan dianalisis menggunakan uji *Independent Samples t-test*. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen

mencapai 78,33, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 60,59. Selain itu, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media Dadu Pancasila berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa model pembelajaran tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan efektif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, Media Dadu Pancasila, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Siswa Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, sikap, serta kepribadian peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya diarahkan pada penguasaan materi secara konseptual, tetapi juga bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru dan minim penggunaan model pembelajaran inovatif menyebabkan keterlibatan siswa dalam belajar belum optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi serta hasil belajar yang belum mencapai target yang

diharapkan (Adeliya dkk, 2024).

Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, pendidikan tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran yang tepat. (Lestari dkk, 2023).

Hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 27 Palembang menunjukkan bahwa masih terdapat siswa kelas IV yang belum mampu menghafal teks Pancasila secara lengkap, belum memahami makna yang terkandung dalam setiap sila, serta mengalami kesulitan dalam menjelaskan arti simbol-simbol Pancasila maupun memberikan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa pada materi Pancasila sebagai Nilai Kehidupan masih perlu ditingkatkan melalui penerapan model

pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Menurut Anggraini (2023), *Game Based Learning* (GBL) merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam kegiatan belajar sehingga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan aktif siswa. Penerapan model ini akan lebih optimal apabila dipadukan dengan media pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah Dadu Pancasila, yaitu media permainan edukatif yang memuat simbol, nilai, dan pertanyaan mengenai Pancasila sehingga mendorong siswa untuk belajar melalui aktivitas bermain, berdiskusi, serta memecahkan permasalahan secara bersama. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa diyakini mampu membantu meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar peserta didik (Aprillia et al., 2022).

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas *Game*

Based Learning dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Anggraini, 2023). Penelitian Wijaya et al. (2023) juga menunjukkan bahwa media Dadu Pancasila dapat membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila melalui pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, Jasmin et al. (2023) melaporkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya hanya mengkaji penerapan *Game Based Learning* atau penggunaan media Dadu Pancasila secara terpisah. Hingga saat ini masih terbatas penelitian yang mengombinasikan kedua komponen tersebut dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Pancasila sebagai Nilai Kehidupan di kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menghadirkan kebaruan berupa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media Dadu Pancasila sebagai alternatif pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan

hasil belajar siswa. Penerapan model dan media tersebut didasarkan pada teori konstruktivisme yang menekankan bahwa peserta didik akan lebih mudah membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas, interaksi, dan pemecahan masalah secara langsung. Oleh karena itu, integrasi *Game Based Learning* dengan media Dadu Pancasila diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media Dadu Pancasila terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 27 Palembang pada materi Pancasila sebagai Nilai Kehidupan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk menguji pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan media Dadu Pancasila terhadap hasil belajar siswa. Desain

penelitian yang digunakan adalah *True Experimental Design* dengan bentuk *Posttest-Only Control Group Design*. Pada desain ini, kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media Dadu Pancasila, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran secara konvensional. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui pemberian *posttest* setelah seluruh perlakuan selesai dilaksanakan.

Partisipan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 27 Palembang Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 35 siswa. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Kelas IV.A yang terdiri atas 17 siswa ditetapkan sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas IV.B yang berjumlah 18 siswa ditetapkan sebagai kelas eksperimen.

Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator materi Pancasila sebagai Nilai Kehidupan. Sebelum digunakan dalam penelitian,

instrumen telah melalui uji validitas isi (*expert judgment*), serta uji reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh butir soal memenuhi kriteria valid karena memiliki nilai *r* hitung yang lebih besar daripada *r* tabel. Selain itu, nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,883 menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar (*posttest*) dan dokumentasi berupa foto, video, serta dokumen pendukung selama pelaksanaan penelitian.

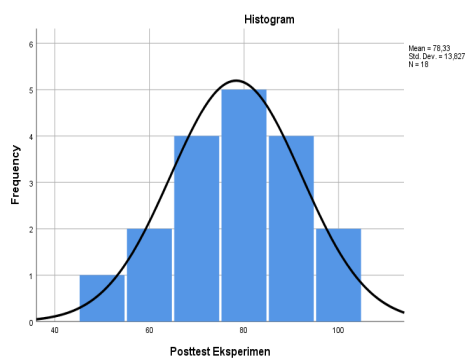
Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji melalui uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dengan *Shapiro–Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*. Selanjutnya, hipotesis penelitian diuji menggunakan *Independent Samples t-test* pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

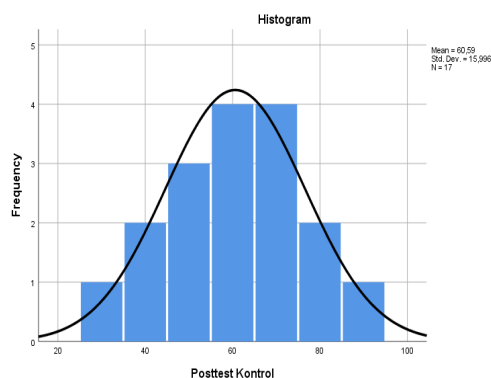
Data penelitian ini diperoleh melalui tes yang diberikan kepada peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Instrumen yang digunakan berupa *posttest* berbentuk soal pilihan ganda yang telah disusun berdasarkan indikator pembelajaran serta telah melalui pengujian validitas dan reliabilitas. Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model *Game Based Learning* yang didukung media Dadu Pancasila, sedangkan pada kelas kontrol diterapkan pembelajaran dengan metode konvensional tanpa penggunaan media tersebut. *Posttest* diberikan setelah masing-masing kelas memperoleh perlakuan sesuai dengan desain penelitian.

Histogram digunakan untuk menggambarkan nilai hasil *post-test* peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini. Penyajian data dalam bentuk histogram bertujuan untuk mempermudah dalam melihat perbedaan nilai yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran, serta mengetahui kecenderungan hasil belajar pada

masing-masing kelas. Melalui histogram ini, dapat terlihat dengan jelas perbandingan hasil belajar antara kelas yang menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media Dadu Pancasila dan kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, dapat dilihat pada histogram berikut:



Grafik 1. Posttest Kelas Eksperimen



Grafik 2. Posttest Kelas Kontrol

Histogram pada kelas eksperimen menunjukkan sebaran nilai *posttest* peserta didik setelah diterapkannya model *Game Based Learning* yang didukung media Dadu Pancasila. Sementara itu, histogram pada kelas kontrol memperlihatkan

sebaran nilai *posttest* peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Melalui kedua histogram tersebut, dapat diketahui perbedaan hasil belajar sekaligus tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi penerapan nilai-nilai Pancasila pada masing-masing kelas dalam penelitian ini.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan hasil tes akhir (*posttest*) yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan. Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model *Game Based Learning* berbantuan media Dadu Pancasila, sedangkan pada kelas kontrol diterapkan pembelajaran dengan metode konvensional tanpa penggunaan media tersebut. Hasil post-test dari kedua kelas kemudian digunakan untuk menganalisis serta membandingkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi penerapan nilai-nilai Pancasila setelah memperoleh perlakuan pembelajaran yang berbeda. Berikut merupakan hasil post-test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1 Deskripsi Data Statistik

Kelompok	N	Min	Max	Mean
Eksperimen	18	50	100	78,33
Kontrol	17	30	90	60,59

(Sumber: Peneliti, Menggunakan Aplikasi SPSS)

Berdasarkan hasil statistik deskriptif pada data post-test, terlihat bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, jumlah sampel sebanyak 18 peserta didik dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100. Total skor yang diperoleh sebesar 1410 dengan nilai rata-rata (mean) 78,33. Adapun nilai standar error sebesar 3,259, standar deviasi 13,827, serta varians sebesar 191,176. Sementara itu, pada kelas kontrol terdapat 17 peserta didik dengan nilai minimum 30 dan nilai maksimum 90. Jumlah keseluruhan nilai sebesar 1030 dengan rata-rata (mean) 60,59. Nilai standar error pada kelas ini sebesar 3,880, standar deviasi 15,996, dan varians sebesar 255,882.

Tabel 2. Uji Normalitas

Test Of Normality			
Shapiro-Wilk			
Kelas	Statistic	Df	Sig
Kontrol	0,932	17	0,234
Eksperimen	0,970	17	0,819

(Sumber: Peneliti, menggunakan aplikasi SPSS)

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada kelas kontrol sebesar 0,234 dan pada kelas eksperimen sebesar 0,819. Dalam pengujian normalitas, data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Karena nilai signifikansi pada kedua kelas menunjukkan hasil lebih besar dari 0,05 ($0,234 > 0,05$ dan $0,819 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data hasil posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik.

Tabel 3. Uji Homogenitas

Levene's Test for Equality of Variances	
Levene Statistic	Sig
0,264	0,611

(Sumber: Peneliti, menggunakan aplikasi SPSS)

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan menggunakan uji Levene, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,611 pada baris *Based on Mean*. Karena nilai signifikansi $0,611 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen atau memiliki varians yang sama. Dengan demikian, data penelitian ini telah

memenuhi syarat untuk dilakukan analisis lebih lanjut menggunakan uji hipotesis dengan statistik parametrik.

Tabel 4. Uji Hipotesis

Variabel	t	df	Sig (2-tailed)	Mean Difference
Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan	3,517	33	0,001	17,745

(Sumber: Peneliti, menggunakan aplikasi SPSS)

Berdasarkan hasil uji t pada tabel *Independent Samples Test*, diperoleh nilai t hitung sebesar 3,517 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media dadu Pancasila berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik Kelas IV SD Negeri 27 Palembang. Selain itu, nilai *mean difference* sebesar 17,745 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini

mengindikasikan bahwa penerapan model *game based learning* berbantuan media dadu Pancasila memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian, terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 78,33 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 60,59 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 30. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media Dadu Pancasila lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Septiyani dkk. (2024) yang menyatakan bahwa model *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar karena mendorong keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penelitian Paulina dkk. (2023) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik

sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar.

Dari aspek penyebaran data, standar deviasi kelas eksperimen sebesar 13,827 dan kelas kontrol sebesar 15,996. Hal ini menunjukkan bahwa variasi kemampuan siswa pada kedua kelompok relatif tidak berbeda jauh, sehingga perbandingan data dapat dilakukan secara tepat dalam analisis statistik. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi 0,819 pada kelas eksperimen dan 0,234 pada kelas kontrol, yang keduanya lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas menggunakan uji Levene memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,611 yang menunjukkan bahwa data bersifat homogen dan memenuhi syarat untuk uji parametrik.

Setelah syarat terpenuhi, dilakukan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test*. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, nilai *mean difference* sebesar 17,745 menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang cukup

signifikan antara kedua kelompok, di mana kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol.

Perbedaan hasil tersebut dapat dijelaskan melalui penerapan model *Game Based Learning*. Menurut Maulidina dkk. (2018, h.114), *Game Based Learning* merupakan permainan edukatif yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana belajar yang efektif. Selain itu, Wulandari dan Safitri (2024) menyatakan bahwa GBL mengintegrasikan unsur tantangan, aturan, dan kerja sama yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Penerapan model tersebut membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar, tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam aktivitas yang menuntut interaksi dan pemecahan masalah. Hal ini sesuai dengan pendapat Sinaga dkk. (2022, h.10) yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas membantu siswa menemukan konsep secara mandiri melalui pengalaman langsung.

Selain itu, penggunaan media Dadu Pancasila turut memperkuat

pemahaman siswa terhadap materi. Menurut Nurhayati dan Putro (2021, p.54), permainan papan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Arsyad (2011, p.15) juga menegaskan bahwa media pembelajaran berfungsi memperjelas pesan agar lebih mudah dipahami peserta didik, terutama pada konsep yang bersifat abstrak seperti nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, media Dadu Pancasila membantu mengubah materi abstrak menjadi lebih konkret sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat konsep yang dipelajari. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya, seperti Jasmin dkk. (2023) yang menyatakan bahwa *Game Based Learning* mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Temuan tersebut memperkuat bahwa pembelajaran berbasis permainan dan media interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media Dadu Pancasila memberikan

pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada peserta didik kelas IV SD Negeri 27 Palembang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media Dadu Pancasila memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 27 Palembang pada materi Pancasila sebagai Nilai Kehidupan. Hal ini dibuktikan oleh rata-rata nilai posttest kelas eksperimen yang mencapai 78,33, lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 60,59. Selain itu, hasil uji *Independent Samples t-test* menunjukkan nilai *signifikansi* 0,001, yang lebih kecil dari taraf *signifikansi* 0,05, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Game Based Learning* yang dipadukan dengan media Dadu Pancasila mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama

pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari serta berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, model *Game Based Learning* berbantuan media Dadu Pancasila dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar guna meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeliya, H. Y., & Sulistyawati, I. (2024). Pengaruh Media Dadu Pancasila Digital terhadap Hasil Belajar Simbol Sila Pancasila Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), 4556–4561.
<https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.27207>
- 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/10.59141/japendi.v2i11.356>
- Anggraini, P. N., Muzayanah, & Sasongko, A. D. (2024). Pengaruh *Game Based Learning* terhadap hasil belajar pada keragaman sosial budaya masyarakat. *Journal of Education Research*, 5(3), 3723–3730.
<https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1069>
- Handayani, I. K., Destiniar, & Handayani, W. (2024). Pengaruh penggunaan alat peraga blok pecahan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar (JPDP)*.
<https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3152>
- Jasmin, F., Salsabila, L., & Tjandra, W. (2025). Simulation and game-based learning sebagai strategi pembentukan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 24(2), 507-513.
<https://doi.org/10.21009/jimd.v24i2.54661>
- Lestari, D. A., Destiniar, & Handayani, W. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di SD Negeri 89 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2).
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9365>
- Mardatillah, A., Putri, H., Nadia, N., Tanjung, N. K., & Ungu, E. S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(22), 98-105.

- <https://doi.org/10.5281/zenodo.10082148>
- Paulina, C., Rokmanah, S., & Syachruraji, A. (2023). *Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di SD*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(3). <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12114>
- Purba, S. T., Saragih, M., & Lidya, D. (2024). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DAN EFEKTIFITAS MEDIA PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP. *Jurnal Metabio*, 6(1), 24-30. <https://doi.org/10.36985/qpxpn676>
- Rahayu, S., Handayani, W., & Riyanti, H. (2025). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SDN 68 PALEMBANG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 202-214. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.26797>
- Rusydi, F. M., & Hidayah, R. Penerapan Metode Game Based Learning (GBL) dengan Media GimKit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kerjasama di Lingkunganku Kelas IV SDN 1 Karangduwur 2024/2025. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(3). <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i3.101634>
- Septiyani, D. C., Budiarti, M., & Kusumawati, N. (2024). *Efektivitas Model Game Based Learning Berbantuan Media Pizza Math terhadap Hasil Belajar Pecahan Siswa*. Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika, 7(2). <https://doi.org/10.31537/laplace.v7i2.2046>
- SAFITRI, M. (2024). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD N 060907 MEDAN TA 2023/2024* (Doctoral dissertation, UNIMED). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2749>
- Wijaya, S., Hariyani, Y., & Arifin, Z. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran DUPAN (Dadu Pancasila) terhadap Kemandirian dan Motivasi Belajar Siswa. *Civic-Culture*, 7(1), 683–690. <https://doi.org/10.31597/ccj.v7i1.972>