

**PENGUNAAN MEDIA RODANUSA (RODA WAWASAN NUSANTARA)
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS VIII**

Nada Khairunnisa Azzahra¹, Dr. Risa Triassanti, S.Pd., M.Pd², Siti Fatimah, S.Pd.,
M.Pd³

¹Program Studi Pendidikan Pancasila, Pascasarjana, Universitas PGRI
Ronggolawe, ²Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas PGRI
Ronggolawe, ³Guru Mapel Pendidikan Pancasila, UPT SMP Negeri 3 Tuban

[¹nadanisa238@gmail.com](mailto:nadanisa238@gmail.com), [²triassantirisa@gmail.com](mailto:triassantirisa@gmail.com),
[³fatimahapriyono@gmail.com](mailto:fatimahapriyono@gmail.com)

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of Grade VIII-D students at UPT SMP Negeri 3 Tuban in Pancasila Education, particularly on Wawasan Nusantara material. In the pre-cycle stage, the class average was 73.32 with a completeness rate of 16.1% (5 of 31 students). This study aimed to describe the improvement of student learning outcomes through the implementation of RODANUSA media (Roda Wawasan Nusantara), which was integrated with the Problem Based Learning (PBL) model. RODANUSA is an educational game media in the form of a spinning wheel designed to make learning more interactive and engaging. This study used Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart model in two cycles during the even semester of 2025/2026 involving 31 students of Grade VIII-D. The results showed that the average score in Cycle I increased from 73.32 to 84.39 with a completeness rate of 71.0%, and in Cycle II increased to 89.58 with a completeness rate of 100%. The average N-Gain was 0.60, which is in the moderate category. It can be concluded that RODANUSA integrated with PBL was effective in improving student learning outcomes on Wawasan Nusantara material.

Keywords: RODANUSA media, learning outcomes, Problem Based Learning, Wawasan Nusantara, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas VIII-D UPT SMP Negeri 3 Tuban pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Wawasan Nusantara. Pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata kelas hanya mencapai 73,32 dengan persentase ketuntasan 16,1% (5 dari 31 siswa). Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan media RODANUSA (Roda Wawasan Nusantara) yang diintegrasikan dengan model Problem Based Learning (PBL). RODANUSA merupakan media permainan edukatif berbentuk roda putar yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus pada semester genap 2025/2026 dengan 31 siswa kelas VIII-D. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada Siklus I meningkat dari 73,32 menjadi 84,39 dengan ketuntasan 71,0%, dan Siklus II menjadi 89,58 dengan ketuntasan 100%. N-Gain rata-rata

sebesar 0,60 berada pada kategori sedang. Disimpulkan bahwa media RODANUSA yang diintegrasikan dengan PBL terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Wawasan Nusantara.

Kata Kunci: Media RODANUSA, Hasil Belajar, Problem Based Learning, Wawasan Nusantara, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses yang bertujuan membantu murid dalam memahami berbagai konsep, pengetahuan, dan nilai yang dipelajari selama kegiatan belajar berlangsung. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan dari kemampuan murid dalam menghafal materi, tetapi juga kemampuan dalam memahami, menganalisis, serta menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Anderson dan Krathwohl (2010) menyatakan bahwa Taksonomi Bloom revisi mengklasifikasikan tujuan pembelajaran kognitif dari tingkat mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, hingga mencipta. Dalam kerangka tersebut, kemampuan memahami dan menganalisis termasuk dalam ranah kognitif penting yang perlu dikembangkan (Kartini et al., 2022).

Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII, salah

satu materi yang memerlukan pemahaman mendalam adalah materi Wawasan Nusantara. Materi ini berkaitan dengan cara pandang bangsa Indonesia terhadap diri dan lingkungannya sebagai negara kepulauan yang memiliki keberagaman suku, budaya, agama, dan wilayah. Namun, materi tersebut sering dianggap sulit dipahami apabila pembelajaran hanya dilakukan melalui penjelasan verbal tanpa bantuan media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VIII-D UPT SMP Negeri 3 Tuban, hasil belajar murid pada materi Wawasan Nusantara masih belum optimal. Kondisi pembelajaran menunjukkan bahwa interaksi antara guru dan siswa belum berjalan secara dua arah; siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan diskusi. Sebagian murid kurang aktif dan pembelajaran masih didominasi metode ceramah yang bersifat satu arah, sehingga siswa

kesulitan memahami materi yang bersifat konseptual dan luas seperti Wawasan Nusantara. Dari hasil pretest, hanya 5 murid (16,1%) dari 31 murid yang mencapai KKM (75), dengan nilai rata-rata kelas 73,32. Kondisi ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam strategi dan media pembelajaran untuk mendorong keterlibatan aktif dan pemahaman mendalam siswa.

Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang konkret dan menarik. Pembelajaran yang hanya mengandalkan metode verbal tanpa dukungan media yang tepat tidak mampu menjangkau seluruh gaya belajar siswa, termasuk siswa yang lebih mudah memahami melalui visualisasi dan pengalaman langsung. Hamalik (dalam Kustandi & Darmawan, 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa serta membantu murid memahami materi abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Dale melalui teori Cone of Experience menjelaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan

pengalaman langsung dan unsur visual memberikan pemahaman yang lebih baik dibandingkan pembelajaran verbal (Khoiroh et al., 2023).

Penelitian terdahulu yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dan berbasis permainan dapat memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan maupun hasil belajar peserta didik. Fitrawan et al. (2024) menjelaskan bahwa media interaktif Articulate Storyline 3 mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Wawasan Nusantara di kelas VIII SMP. Temuan ini menunjukkan bahwa penyajian materi yang dirancang secara interaktif dapat membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipelajari. Arina Ameliyah et al. (2024) juga membuktikan bahwa implementasi media Dart Board pada materi Wawasan Nusantara mampu meningkatkan keaktifan peserta didik kelas VIII. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa media berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Nurdianti & Sartika (2023) menemukan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantu media roda berputar efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hermayanti et al. (2023) melaporkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV dapat meningkat melalui model STAD berbantuan media roda putar. Nisa et al. (2024) menyatakan bahwa media roda berputar berbantuan kartu acak pada materi Garuda Pancasila dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan kelima penelitian tersebut, terdapat kesenjangan yang perlu diisi, yakni belum adanya penelitian yang secara khusus mengembangkan media berbasis roda putar dengan muatan materi Wawasan Nusantara yang terintegrasi dengan model Problem Based Learning dalam bentuk PTK. Penelitian ini hadir dengan kebaruan berupa media RODANUSA (Roda Wawasan Nusantara) yang dipadukan dengan model Problem Based Learning pada materi Wawasan Nusantara untuk siswa kelas VIII SMP.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti menggunakan media

RODANUSA (Roda Wawasan Nusantara) sebagai solusi. RODANUSA merupakan media berbasis permainan edukatif yang memadukan roda putar, kartu masalah, dan diskusi kelompok. Kapp (2012, dalam Noviandy et al., 2024) menyatakan bahwa penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa melalui media RODANUSA yang diintegrasikan dengan model Problem Based Learning.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model spiral Kemmis dan McTaggart (1988, dalam Machali, 2022) yang terdiri atas empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di UPT SMP Negeri 3 Tuban pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026, mulai 7 April hingga 19 Mei 2026, dalam dua siklus.

Subjek penelitian adalah 31 siswa kelas VIII-D (16 laki-laki, 15 perempuan). Kelas ini dipilih karena

menunjukkan hasil belajar yang belum optimal pada materi Wawasan Nusantara berdasarkan observasi awal. Media RODANUSA terdiri atas lima komponen utama: (1) roda putar yang dibagi menjadi enam segmen yang masing-masing mewakili bidang Wawasan Nusantara, yaitu ideologi, politik, ekonomi, sosial budaya, pertahanan keamanan, dan lingkungan hidup; (2) amplop masalah yang memuat kartu masalah sesuai kategori bidang; (3) kartu masalah kontekstual yang berisi permasalahan nyata terkait masing-masing bidang Wawasan Nusantara; (4) kartu identifikasi bidang Wawasan Nusantara sebagai panduan analisis; serta (5) peta Indonesia yang digunakan sebagai media visual pendukung dalam menjelaskan konteks geografis Wawasan Nusantara.

Pengumpulan data menggunakan teknik tes (pretest dan posttest) dan nontes (observasi APKG 1 & 2, wawancara, dan dokumentasi). Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif meliputi nilai rata-rata ($\bar{X} = \Sigma X/N$), persentase ketuntasan ($KB = T/N \times 100\%$), dan N-Gain. Indikator keberhasilan ditetapkan apabila

minimal 80% siswa mencapai nilai ≥ 75 sesuai KKM (Hake, 1999, dalam Guntara, 2021).

Mekanisme penggunaan media RODANUSA dalam pembelajaran dilaksanakan melalui beberapa tahap. Pertama, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan lima hingga enam orang secara heterogen. Kedua, perwakilan kelompok memutar roda RODANUSA dan jarum roda akan berhenti pada salah satu segmen bidang Wawasan Nusantara. Ketiga, kelompok mengambil kartu masalah dari amplop yang sesuai dengan segmen yang ditunjuk. Keempat, seluruh anggota kelompok berdiskusi untuk menganalisis permasalahan pada kartu masalah, mengidentifikasi penyebab, dampak, serta solusi yang relevan. Kelima, juru bicara kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas dan kelompok lain memberikan tanggapan. Integrasinya dengan model PBL menjadikan setiap tahap RODANUSA berkorespondensi dengan sintaks PBL: orientasi masalah, pengorganisasian kelompok, penyelidikan, penyajian hasil, dan evaluasi.



Gambar 1. Diagram Siklus PTK Model Kemmis dan McTaggart (1988, dalam Machali, 2022)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum tindakan dilaksanakan, diperoleh data awal melalui observasi, wawancara dengan guru, dan pretest. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII-D sudah berjalan cukup baik, namun sebagian murid mengalami kesulitan dalam menganalisis permasalahan kehidupan berbangsa dan bernegara karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah. Hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata kelas 73,32 dengan persentase ketuntasan 16,1% (5 dari 31 siswa tuntas KKM). Nilai tertinggi 83 dan terendah 47. Data ini menjadi dasar bahwa diperlukan tindakan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Siklus I

Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti menyiapkan seluruh perangkat pembelajaran yang diperlukan untuk pelaksanaan tindakan. Perangkat tersebut meliputi modul ajar, tujuan pembelajaran, media RODANUSA, instrumen tes hasil belajar, lembar observasi, pedoman wawancara, serta dokumentasi kegiatan. Peneliti juga menyusun langkah-langkah pembelajaran berbasis Problem Based Learning agar tindakan yang diberikan sesuai dengan tujuan penelitian dan karakteristik materi Wawasan Nusantara.

Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan Siklus I dilaksanakan pada 21 April 2026 selama dua jam pelajaran (2 x 40 menit) sesuai dengan skenario yang telah dirancang. Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Pada tahap pendahuluan, guru memulai kegiatan dengan apersepsi berupa pertanyaan pemantik terkait kondisi geografis Indonesia sebagai negara kepulauan, dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan motivasi

kepada siswa. Guru juga menjelaskan mekanisme penggunaan media RODANUSA secara singkat agar siswa memahami alur kegiatan.

Pada tahap inti yang mengadopsi sintaks Problem Based Learning, guru mengarahkan siswa pada permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan Wawasan Nusantara melalui tayangan gambar dan pertanyaan terbuka. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam enam kelompok yang masing-masing beranggotakan lima hingga enam siswa secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik. Setiap kelompok secara bergantian memutar roda RODANUSA, mengambil kartu masalah sesuai segmen yang ditunjuk jarum roda, mendiskusikan isi persoalan bersama anggota kelompok, dan mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Pada tahap penutup, guru bersama siswa merumuskan simpulan pembelajaran dan melaksanakan posttest untuk mengukur hasil belajar.

Observasi

Pada tahap observasi, peneliti bersama kolaborator mengamati jalannya pembelajaran menggunakan lembar observasi APKG 1

(perencanaan pembelajaran) dan APKG 2 (pelaksanaan pembelajaran). Secara umum, pembelajaran berlangsung lebih menarik dibandingkan pembelajaran sebelumnya; siswa terlihat antusias ketika memutar roda dan mendapatkan kartu masalah. Namun demikian, masih ditemukan beberapa kendala: partisipasi dalam kelompok belum merata, sebagian siswa masih kurang percaya diri saat presentasi, dan pengelolaan waktu diskusi belum optimal. Hasil posttest Siklus I menunjukkan nilai rata-rata kelas meningkat dari 73,32 menjadi 84,39, dengan persentase ketuntasan meningkat dari 16,1% menjadi 71,0% (22 dari 31 siswa mencapai KKM).

Refleksi

Hasil refleksi bersama kolaborator menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada Siklus I sudah terjadi secara signifikan, namun indikator keberhasilan penelitian belum tercapai sepenuhnya karena ketuntasan baru mencapai 71,0% (masih di bawah target 80%). Terdapat sembilan siswa yang belum mencapai KKM 75. Berdasarkan analisis terhadap kendala yang ditemukan selama observasi, peneliti

dan kolaborator menyepakati beberapa langkah perbaikan untuk Siklus II: pembagian peran dalam kelompok diperjelas, bimbingan lebih intensif kepada kelompok yang masih pasif, alokasi waktu diatur lebih ketat menggunakan timer, dan pertanyaan pemandu diskusi pada kartu masalah diperjelas.

Siklus II

Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II, peneliti menyusun perbaikan berdasarkan seluruh temuan pada refleksi siklus I. Peneliti merevisi modul ajar dengan memperjelas langkah-langkah sintaks PBL, menambahkan panduan diskusi pada kartu masalah, serta menyiapkan lembar kerja kelompok yang lebih terstruktur. Pembagian peran dalam kelompok dirancang ulang dengan menetapkan posisi ketua, sekretaris, dan juru bicara secara bergantian. Peneliti juga menyiapkan timer untuk mengatur waktu diskusi dan presentasi secara lebih ketat.

Pelaksanaan

Pelaksanaan Siklus II dilaksanakan pada 12 Mei 2026 selama dua jam pelajaran (2 x 40

menit) menggunakan media RODANUSA yang diintegrasikan dengan model Problem Based Learning. Pada kegiatan inti, siswa bekerja dalam kelompok yang sama seperti Siklus I dengan pembagian peran yang telah ditetapkan. Guru memberikan pengarahan yang lebih terstruktur dan berkeliling secara aktif untuk membimbing kelompok yang mengalami kesulitan dalam menganalisis kartu masalah. Waktu diskusi diatur menggunakan timer sehingga seluruh kelompok dapat menyelesaikan tugas tepat waktu.

Observasi

Berdasarkan hasil observasi menggunakan lembar APKG 1 dan APKG 2, peneliti mencatat peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan Siklus I. Dari sisi aktivitas guru, pengelolaan kelas berjalan lebih teratur, bimbingan kepada kelompok lebih merata, dan penggunaan waktu sudah sesuai dengan rencana. Dari sisi aktivitas siswa, seluruh anggota kelompok tampak lebih siap, lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, dan lebih aktif bekerja sama. Media RODANUSA menciptakan suasana

belajar yang lebih hidup dan kompetitif secara positif.

Refleksi

Hasil posttest Siklus II menunjukkan nilai rata-rata meningkat menjadi 89,58 dengan persentase ketuntasan 100% (seluruh 31 siswa tuntas). N-Gain rata-rata 0,60 (kategori sedang). Peningkatan total nilai rata-rata sebesar 16,26 poin dan ketuntasan sebesar 83,9 poin persentase. Indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

Tabel 1. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar

Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	+/-
Nilai Rata-rata	73,32	84,39	89,58	+16,26
Siswa Tuntas	5	22	31	+26
% Ketuntasan	16,1 %	71,0 %	100 %	+83,9 %
Belum Tuntas	26	9	0	-26

Sumber: Data Penelitian, 2026

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Siswa per Kategori

No	Kategori	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Sangat Baik (90–100)	0 (0%)	8 (26%)	18 (58%)
2	Baik/Tuntas (82–89)	5 (16%)	14 (45%)	13 (42%)
3	Cukup (75–81)	10 (32%)	9 (29%)	0 (0%)
4	Perlu Bimbingan (<75)	16 (52%)	0 (0%)	0 (0%)

Sumber: Data Penelitian, 2026

Penggunaan media RODANUSA yang dipadukan dengan model PBL terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-D. Peningkatan ini sejalan dengan teori Cone of Experience Dale (1969, dalam Khoiroh et al., 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan unsur visual dan pengalaman langsung memberikan pemahaman lebih baik dibandingkan pembelajaran verbal. Melalui komponen roda putar, kartu masalah, dan peta Indonesia, murid memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret.

Teori gamifikasi Kapp (2012, dalam Noviandy et al., 2024) juga mendukung temuan penelitian ini. Unsur permainan pada media RODANUSA, seperti mekanisme roda putar yang menghadirkan kejutan, terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid. Hal ini sejalan dengan temuan Purba et al. (2024) yang menegaskan bahwa gamifikasi dalam pendidikan secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui elemen-elemen permainan seperti tantangan, poin, dan interaksi kelompok.

Dari perspektif konstruktivisme Vygotsky (dalam Schunk, 2020), interaksi sosial dan kolaborasi penting dalam membangun pengetahuan. Kegiatan diskusi kelompok yang difasilitasi RODANUSA memberikan ruang bagi murid untuk mengonstruksi pemahaman secara aktif dan kolaboratif. Hasil N-Gain sebesar 0,60 (kategori sedang) menunjukkan efektivitas tindakan yang nyata.

Nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,60 yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan telah memberikan peningkatan efektif. Hasil ini sejalan dengan kriteria efektivitas N-Gain yang dikemukakan Hake (1999, dalam Guntara, 2021), di mana nilai $0,3 \leq g < 0,7$ dikategorikan sedang dan dianggap cukup bermakna secara pedagogis. Aspek afektif dan psikomotorik siswa juga mengalami perkembangan positif selama penerapan RODANUSA, di mana siswa menunjukkan peningkatan keberanian dalam menyampaikan pendapat, kemampuan bekerja sama, dan kemauan untuk mendengarkan pendapat teman.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas VIII-D UPT SMP Negeri 3 Tuban selama dua siklus pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. Pertama, penggunaan media RODANUSA (Roda Wawasan Nusantara) yang dipadukan dengan model Problem Based Learning (PBL) terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Wawasan Nusantara mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 73,32 (pra-siklus) menjadi 84,39 (Siklus I), kemudian meningkat lagi menjadi 89,58 (Siklus II). Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 16,1% pada pra-siklus menjadi 71,0% pada Siklus I, dan mencapai 100% pada Siklus II. N-Gain rata-rata sebesar 0,60 berada pada kategori sedang.

Kedua, media RODANUSA berhasil mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa dalam proses pembelajaran. Mekanisme roda putar menciptakan unsur kejutan dan kompetisi positif yang membangkitkan motivasi belajar, sementara kartu masalah kontekstual melatih

kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa terhadap isu-isu nyata yang berkaitan dengan bidang Wawasan Nusantara.

Ketiga, integrasi media RODANUSA dengan model PBL terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, bermakna, dan menyenangkan, sekaligus mendukung pengembangan aspek afektif dan psikomotorik siswa. Guru Pendidikan Pancasila disarankan untuk mengembangkan dan menerapkan media berbasis permainan edukatif seperti RODANUSA sebagai alternatif strategi pembelajaran yang aktif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliyah, A., Martvianti, D. N., Setyowati, R. R. N., & Prihatin, A. A. (2024). Implementasi media pembelajaran "Dart Board" pada materi Wawasan Nusantara untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 12 Surabaya. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(3), 10487–10496. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.11761>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2010). Kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan asesmen: Revisi taksonomi Bloom. Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. (2017). Penelitian tindakan kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cahyanti, W., Damayanti, A. T., Wigati, T., & Suyoto, S. (2024). Implementasi model Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 1–10.
- Fitrawan, D. D., Rahayu, S. T. P., Raoyani, L. N. A., Setyowati, R. R. N., & Prihatin, A. A. (2024). Penerapan media interaktif Articulate Storyline 3 dalam meningkatkan hasil belajar pada materi Wawasan Nusantara kelas VIII di SMP Negeri 12 Surabaya. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(3), 10473–10486.
- Guntara, Y. (2021). Normalized gain: Ukuran keefektifan treatment.

- Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(2), 2–5.
- Harahap, R. A. (2022). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas VII SMP. *CIVITAS: Jurnal Pembelajaran dan Ilmu Civic*, 8(1), 93–100.
- Hermayanti, R., Rondli, W. S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui model STAD berbantuan media kartu kuartet kelas IV SD N 1 Karanggintung. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 939–951.
- Kartini, N. E., Nurdin, E. S., Hakam, K. A., & Syihabuddin. (2022). Implementasi pendidikan nilai dalam pembelajaran PPKn untuk membentuk karakter siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889.
- Khoiroh, A. U., Rahayu, A. W., A'yun, A. Q., Rahman, M. R., & Rusydiyah, E. F. (2023). Identifikasi penerapan kerucut pengalaman di sekolah dasar Kota Surabaya. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 63–77.
- Khuluq, K., Kuswandi, D., & Soepriyanto, Y. (2023). Project-Based Learning dengan pendekatan gamifikasi: Untuk pembelajaran yang menarik dan efektif. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(2), 72–83.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran: Konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat. Jakarta: Kencana.
- Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327.
- Nisa, F. K., Imron, A., & Primasatya, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak materi Garuda Pancasila dalam kehidupan sehari-hari kelas 2 SD Negeri Gondang. *Prosiding Seminar Nasional PGSD*, 1(1), 793–802.
- Noviandy, A. S., Rahmatiani, L., & Repelita, T. (2024). Implementasi media pembelajaran berbasis

- gamifikasi untuk memperkuat profil pelajar Pancasila dalam mata pelajaran PPKn. De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 4(10), 331–336.
- Nurdianti, R., & Sartika, D. (2023). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantu media roda berputar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Cakrawala: Jurnal Pendidikan, 17(2), 45–55.
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi evaluasi pembelajaran di kelas. JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 3(2), 111–121.
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Jurnal Maksimal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan, 1(5), 299–305.
- Schunk, D. H. (2020). Learning theories: An educational perspective (8th ed.). Pearson Education.