



Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game terhadap Pemahaman Konsep Pendidikan Pancasila Kelas IV

Suci Anis Kunaifi^{1*}, Heru Purnomo²
^{1,2} Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

Alamat: Jl. IKIP PGRI 1 Sonosewu, Ngestiharjo, Kasihan, Bantul, D.I. Yogyakarta 55184

Korespondensi penulis: sucianisk22@gmail.com

Abstract. *Learning using interactive media has been widely applied in various elementary schools. This study was conducted to determine the success of using game-based learning media on the understanding of the concept of Pancasila Education in class IVA students at SD N Meijing 2. This study is a descriptive qualitative study. Then the approach used is a descriptive approach through the results of interviews, observations, and documentation. The subjects of this study were class IVA teachers of SD N Meijing 2 and class IVA students of SD N Meijing 2 with a total of 28 students. The results of the study concluded that learning activities using game-based media greatly influenced the understanding of the concept of Pancasila Education in class IVA students of SD N Meijing 2. Through game-based media, students are more enthusiastic and interested in participating in learning activities because they feel it is easier to understand the material being taught.*

Keywords: *Learning Media, Game Media, Concept Understanding.*

Abstrak. Belajar dengan menggunakan media interaktif telah banyak diterapkan diberbagai sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis *game* terhadap pemahaman konsep Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IVA di SD N Meijing 2. Penelitian ini merupakan sebuah penelitian berjenis kualitatif deskriptif. Kemudian pendekatan yang digunakan adalah pendekatan jenis deskriptif melalui hasil dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini merupakan guru kelas IVA SD N Meijing 2 dan siswa kelas IVA SD N Meijing 2 dengan jumlah 28 siswa. Hasil dari penelitian menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *game* sangat berpengaruh terhadap pemahaman konsep Pendidikan Pancasila kelas IVA SD N Meijing 2. Melalui media berbasis *game* siswa lebih semangat dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena merasa lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Media Game, Pemahaman Konsep.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu kunci dalam memperbaiki kualitas hidup seseorang. Pendidikan dasar adalah jenjang pendidikan yang memberikan bekal dasar bagi setiap individu untuk menjalani kehidupan mendatang (Aizzah et al., 2021). Selain itu, pendidikan adalah kunci untuk masa depan yang baik bagi generasi berikutnya. Pada era globalisasi saat ini, selain berfungsi sebagai sarana untuk mempelajari mengenai ilmu pengetahuan, pendidikan juga berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan berbagai hal seperti kognitif, afektif, dan psikomotor. Sehingga penting untuk menciptakan suasana belajar dalam konteks pembelajaran abad-21 yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga menarik dan menyenangkan (Damayanti & Suryadi, 2024). Proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sangat mempermudah siswa untuk memahami mengenai konsep materi yang telah diajarkan.

Pemahaman konsep dapat membantu siswa dalam memahami suatu konteks sehingga dapat menerapkannya dikehidupan sehari-hari. Pemahaman konsep merupakan kemampuan

seseorang untuk menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan bahasa mereka sendiri (Indriani & Lyesmaya, 2020). Proses pembelajaran yang menarik dan lebih seru sangat mempengaruhi minat belajar siswa terhadap suatu pembelajaran. Proses pembelajaran yang sangat menarik dan terasa menyenangkan tidak hanya diterapkan pada mata pelajaran tertentu saja, di kelas IVA SD N Meijing 2 telah diterapkan pada semua mata pelajaran salah satunya Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran tersebut merupakan tahap awal bagi siswa untuk lebih memahami konsep dari nilai-nilai dasar bangsa Indonesia. Sehingga pada usia ini, siswa mulai mengembangkan kesadaran sosial dan identitas kebangsaan mereka. Pendidikan Pancasila berperan penting dalam proses pertumbuhan etika dan moral siswa sejak dini (Wahyudin et al., 2024).

Pendidikan Pancasila mengajarkan prinsip-prinsip ideologi negara, cinta tanah air, jiwa nasionalisme, toleransi, dan semangat kebangsaan (Rahmalia et al., 2025). Selain itu, Pendidikan Pancasila juga sebagai sarana untuk menanamkan sikap positif terhadap siswa berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Dengan adanya Pendidikan Pancasila harapannya siswa dapat menjadi generasi yang mampu memahami hak dan kewajibannya sebagai warga negara serta mampu berperilaku berdasarkan nilai-nilai Pancasila (Maduwu, 2023). Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya guru perlu menggunakan strategi pembelajaran yang menarik, menyenangkan, kreatif, dan inovatif sehingga mampu mencapai tujuan dari pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada Rabu, 7 Mei 2025 guru kelas IVA SD N Meijing 2 menyatakan bahwa pada awal proses implementasinya, terdapat beberapa tantangan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tantangannya antara lain kurangnya pemahaman konsep pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, siswa yang belum mampu memberikan contoh nyata dan menyimpulkan materi yang telah diajarkan, serta kurangnya keterlibatan siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dikarenakan metode pengajaran yang lebih banyak bersifat ceramah tanpa melibatkan interaksi aktif dari siswa dan situasi kelas yang kurang kondusif. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Dahnil (2024) bahwa metode yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa dapat mengakibatkan rendahnya pemahaman dan minat siswa terhadap materi. Proses pembelajaran yang demikian membuat siswa lebih pasif. Padahal, seharusnya Pendidikan Pancasila dapat menjadi sarana efektif untuk menanamkan kepada siswa nilai-nilai moral yang baik, nilai sosial, dan cinta tanah air.

Selain itu, guru kelas juga menyatakan pendekatan yang kurang variatif dalam pembelajaran dapat mengurangi minat siswa untuk belajar lebih dalam mengenai Pendidikan Pancasila sehingga kurangnya pemahaman konsep pada mata pelajaran tersebut. Pembelajaran

yang lebih sering menggunakan buku teks dan materi yang terlalu teoritis membuat siswa merasa kurang tertarik untuk mendalami topik tersebut. Guru harus memperhatikan hal-hal yang dapat merangsang siswa untuk menunjukkan sikap belajar yang positif dan respons (Oviliani & Susanto, 2023). Pendidikan Pancasila seharusnya menekankan pada diskusi, refleksi, dan aktivitas yang dapat menumbuhkan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, namun seringkali kegiatan-kegiatan tersebut tidak dilaksanakan secara maksimal. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi terkesan monoton dan hasil pembelajaran tergolong rendah.

Oleh karena itu, guru menyadari penting untuk mengubah strategi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tidak hanya menggunakan materi yang teoritis tetapi juga menggunakan media pembelajaran sehingga terdapat interaksi dan kolaborasi antar siswa pada kegiatan pembelajaran. Salah satunya dengan belajar sambil menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *games*. Dengan cara ini, guru kelas menyatakan bahwa siswa terlihat lebih banyak berpartisipasi serta ikut terlibat selama kegiatan pembelajaran sehingga siswa merasa lebih mudah untuk memahami nilai-nilai Pancasila. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Merkuri et al., (2025) yaitu siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media berbasis permainan mengalami peningkatan dalam hal minat belajar dan pemahaman konsep karena pembelajaran berbasis permainan mendorong aktivitas siswa dengan cara belajar sambil bermain sehingga siswa lebih bersemangat dan tidak cepat bosan.

Selain itu, media pembelajaran memiliki fungsi dan peran sebagai penunjang pada kegiatan pembelajaran (F. A. Rahmawati et al., 2024). Media pembelajaran adalah suatu sarana atau alat yang membantu pendidik ketika menyampaikan materi pembelajaran dan untuk merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan siswa yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Putu et al., 2023). Siswa generasi saat ini cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran memiliki banyak jenis, diantaranya berupa video, gambar, audio, dsb. Menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *game* pada kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat membantu siswa mempermudah memahami materi yang telah diajarkan guru.

Memanfaatkan *game* sebagai media dalam suatu kegiatan belajar, menjadikan suasana belajar menjadi lebih menarik, sehingga siswa tidak sekadar menerima pengetahuan, tetapi juga banyak berpartisipasi selama kegiatan pembelajaran. Permainan edukatif membantu siswa dalam meningkatkan keaktifan, meningkatkan pemahaman materi secara mandiri dan meningkatkan perhatian (Putu et al., 2023). Misalnya, permainan yang mengajak siswa untuk

bermain peran sebagai pemimpin dalam situasi tertentu dapat membantu mereka memahami pentingnya nilai-nilai seperti keadilan, persatuan, dan musyawarah. Menggunakan media yang melibatkan siswa dalam penerapannya. Melalui cara ini, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga dapat melihat penerapan langsung dari nilai-nilai Pancasila. Hal ini sejalan dengan pendapatnya Oviliani & Susanto (2023) bahwa guru harus memperhatikan hal-hal yang dapat merangsang siswa untuk menunjukkan sikap belajar yang positif dan respons.

Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *game* juga dapat mempererat komunikasi dan kolaborasi antar siswa. Dalam penerapannya, beberapa *game* mengharuskan siswa untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan tertentu. Melalui interaksi ini siswa telah mencerminkan nilai-nilai Pancasila seperti bekerja sama, belajar menghargai pendapat orang lain, bernegosiasi, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Dengan begitu penerapan media pembelajaran berbasis *game* dalam Pendidikan Pancasila selain sebagai sarana atau alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk karakter dan sikap. Pendidikan Pancasila berperan baik dalam membentuk karakter berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Namun dalam proses pembelajarannya sering kali monoton dan kurang menarik sehingga menyebabkan rendahnya pemahaman konsep pada mata pelajaran tersebut (Dahnial, 2024).

Pembelajaran menggunakan media berbasis *game* menjadi solusi inovatif untuk mengatasi masalah tersebut. Hal tersebut dikarenakan siswa dapat memahami konsep-konsep Pancasila melalui pengalaman belajar langsung seperti contoh yang nyata atau berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui permainan, siswa belajar terkait teori dalam pembelajarannya, selain itu siswa juga melihat contoh penerapan dari nilai-nilai Pancasila secara langsung, sehingga siswa dapat memperkuat daya ingat dan mempermudah pemahaman materinya. Penerapan media pembelajaran berbasis *game* mampu membuat suasana kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan lebih seru, sehingga efektif digunakan untuk membantu siswa dalam pengembangan pemahaman konsep yang lebih mendalam tentang Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, berdasarkan uraian diatas peneliti melaksanakan penelitian dengan judul “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Terhadap Pemahaman Konsep Pendidikan Pancasila Kelas IVA SD N Meijing 2”.

2. KAJIAN TEORITIS

Menurut Gagne dan Briggs (Ani Daniyati et al., 2023) media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan isi materi pembelajaran dan membantu merangsang siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Menurut Latif et al., (2021) *game* merupakan suatu

permainan yang dilaksanakan dengan aturan tertentu dan diakhiri dengan kemenangan atau kekalahan. Berdasarkan pendapat tersebut media pembelajaran berbasis *game* merupakan alat yang digunakan guru untuk membantu ketika menyampaikan isi dari materi pembelajaran yang dikemas dalam suatu permainan. Media pembelajaran berbasis *game* dapat mempengaruhi pemahaman konsep materi yang diajarkan. Menurut Indriani & Lyesmaya (2020) pemahaman konsep merupakan kemampuan seseorang untuk menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan bahasa mereka sendiri. Menurut Benyamin S. Bloom (Sari et al., 2022) ada tiga indikator pemahaman konsep yaitu: *translation* atau kemampuan menerjemahkan suatu pengetahuan menjadi contoh, *interpretation* atau kemampuan untuk memahami dan mengenal konsep utama suatu komunikasi, dan *extrapolation* atau membuat kesimpulan berdasarkan informasi yang sudah ada.

Indikator tersebut dijadikan sebagai acuan dalam mengetahui pemahaman siswa pada kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Penelitian ini kurang lebih sama dengan penelitian Westi et al., (2024) dengan judul “Analisis Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah”. Penelitian yang dilaksanakan oleh Westi et al., (2024) menjelaskan mengenai penggunaan media pembelajaran yang mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi bahasa Indonesia karena siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajarannya. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Westi et al., (2024) yaitu subjek penelitiannya. Penelitian yang terdahulu subjeknya yaitu kelas 12 SMA dan kelas 9 SMP, sedangkan untuk penelitian ini yaitu kelas IVA SD N Meijing 2.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah studi dengan metode jenis kualitatif, kemudian data yang terkumpul mencakup hasil dari deskripsi pengalaman, perilaku, dan pendapat subjek. Menurut Auerbach and Silverstein (Sugiyono, 2020) penelitian dengan metode kualitatif adalah sebuah penelitian dengan cara menganalisis serta menginterpretasi sebuah teks dan juga hasil ketika wawancara yang bertujuan untuk memperoleh makna suatu fenomena tertentu. Teknik pengumpulan datanya melalui wawancara subjek, observasi di sekolah, dan dokumentasi. Kemudian data dianalisis dengan mereduksi atau memilah data, menyajikan data untuk menjelaskan hasilnya, serta membuat kesimpulan tentang temuan (Sugiyono, 2020). Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif untuk menjelaskan sudut pandang atau kejadian secara menyeluruh. Lokasi penelitian yang menjadi sasaran yaitu SD N Meijing 2. Pada penelitian ini subyek

penelitiannya yaitu guru kelas IVA dan peserta didik kelas IVA SD N Meijing 2 yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *game* dalam pendidikan telah menjadi topik yang menarik perhatian banyak peneliti, terutama pada konteks pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini lebih berfokus pada pengaruh media pembelajaran berbasis *game* terhadap pemahaman konsep pendidikan Pancasila di kelas IVA SD N Meijing 2. Studi ini menggunakan metode kualitatif untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game* pada saat pembelajaran terhadap pemahaman konsep siswa mengenai pendidikan Pancasila. Metode ini melibatkan pengumpulan data melalui angket yang disebar luaskan kepada siswa dan guru, serta observasi langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil angket yang telah dijawab oleh responden menunjukkan hal-hal sebagai berikut :

1. Kegiatan belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *game* sangat disukai siswa karena terasa menyenangkan, tidak bosan, dan membuat siswa menjadi semangat belajar.
2. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *game* membuat siswa mampu menerjemahkan dan memberikan contoh nyata dari materi yang diajarkan guru.
3. Pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran berbasis *game* membantu siswa untuk mudah memahami dan menyimpulkan materi yang diajarkan guru.
4. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *game* sangat efektif digunakan dalam membantu mengembangkan kemampuan siswa mengenai pemahaman konsep.

Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Dapat Mempengaruhi Pemahaman Konsep Pendidikan Pancasila Kelas IVA SD N Meijing 2

Penggunaan media pembelajaran berbasis *game* di SD Negeri Meijing 2 berpengaruh terhadap pemahaman konsep Pendidikan Pancasila kelas IVA. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan media *game* mencapai hasil yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media *game*. Hal tersebut dibuktikan dengan siswa yang mampu menyimpulkan hasil dari materi yang diajarkan guru. Menurut Wibowo (2020) *game* mampu memberikan kesempatan bagi siswa untuk mencoba serta menerapkan ide-ide atau konsep yang sebelumnya telah dipelajari dengan konteks yang berbeda, yang meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Siswa juga menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media *game* membantu mereka

mengingat informasi lebih mudah. Ketika mereka bermain *game*, mereka cenderung lebih fokus dan memperhatikan detail pentingnya.

Media *game* yang sering digunakan oleh guru kelas IVA SD N Meijing 2 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu kartu berperan, *word wall*, dan *quiziz*. Kartu berperan digunakan dengan metode *role playing* atau bermain peran pada materi makna nilai-nilai Pancasila di masyarakat sekitar. Siswa memerankan karakter sesuai kartu yang mereka pilih. Melalui kartu berperan siswa dapat dapat merasakan dan memahami penerapan nilai tersebut di lingkungan masyarakat sekitar secara langsung. Hal tersebut juga membantu meningkatkan daya ingat siswa dengan pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan, sehingga siswa dapat mengaitkan teori dengan praktik.

Selain itu, media pembelajaran *word wall* dan *quiziz* digunakan untuk evaluasi ketika materi sudah disampaikan. Sebagai platform pembelajaran berbasis *game* media *quiziz* dan *word wall* memberikan suasana kompetitif yang sehat di kelas. Melalui *word wall* dan *quiziz* siswa lebih semangat dalam menjawab soal-soal dari materi yang telah diajarkan oleh guru. Hal tersebut dapat membantu siswa dalam mengaitkan kata-kata kunci dengan konsep yang lebih luas. Menggunakan kata-kata kunci dan konsep dalam *Word Wall*, siswa dapat lebih mudah mengingat informasi penting. *Quiziz* juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengulang materi melalui kuis, yang membantu memperkuat daya ingat mereka. Putu et al., (2023) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa penggunaan permainan edukasi membantu siswa untuk memahami mengenai konsep pelajaran dan meningkatkan rasa ingin tahu.

Pembelajaran berbasis *game* membantu siswa berinteraksi satu sama lain dalam konteks sosial. Siswa sering bekerja sama dalam kelompok atau tim saat bermain *game*, yang memungkinkan siswa untuk berbagi ide dan bekerja sama. Siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep secara keseluruhan dengan berdiskusi dan bekerja sama. Selain itu, siswa juga merasa lebih percaya diri serta lebih termotivasi untuk belajar lagi. Nugroho (2021) menyatakan bahwa rasa percaya diri dalam kemampuan akademik dapat memengaruhi hasil belajar dan keinginan siswa untuk belajar, sehingga menggunakan media berbasis *game* sangat membantu untuk memahami mengenai konsep serta mengembangkan karakter siswa.

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Pemahaman Konsep Pendidikan Pancasila Kelas IVA SD N Meijing 2

Pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis *game* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Siswa menyatakan bahwa belajar dengan *game* terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. *Game* memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa dan membuat pengalaman belajar interaktif. Pendapat ini sejalan dengan N. Rahmawati (2020) yang menyatakan bahwa *game* dapat membuat konteks belajar yang menarik

dan mendorong siswa untuk terlibat lebih dalam. Media pembelajaran berbasis game membantu menumbuhkan rasa semangat belajar dalam diri siswa. Penggunaan berbagai media ini membuat pembelajaran menjadi suatu aktivitas yang menyenangkan dan membuat siswa merasa dihargai dengan terlibat serta berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Komponen permainan seperti tantangan dan penghargaan dapat meningkatkan motivasi siswa. Menurut Damayanti & Suryadi (2024) siswa yang termotivasi akan cenderung berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar.

Adapun faktor yang mempengaruhi siswa kelas IVA SD N Meijing 2 menyukai pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis game sebagai berikut: (1) Desain *game* yang menarik sehingga menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan motivasi dalam mengikuti pembelajaran; (2) Suasana kegiatan belajar yang menyenangkan karena siswa banyak interaksi dan aktif dalam pembelajaran; (3) Siswa mudah untuk memahami materi karena relevan dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan faktor tersebut penggunaan media pembelajaran berbasis *game* sangat efektif digunakan untuk membantu siswa memahami konsep pembelajaran Pendidikan Pancasila.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian yang menganalisis penggunaan media pembelajaran berbasis *game* terhadap pemahaman konsep Pendidikan Pancasila di kelas IVA SD N Meijing 2 menjelaskan bahwa belajar dengan memanfaatkan media ini secara signifikan membantu siswa untuk memahami mengenai konsep materi yang telah diajarkan oleh guru. Melalui media berbasis *game* seperti kartu berperan, *quizizz*, dan *word wall*, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan secara teoretis, tetapi mereka juga banyak berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga lebih interaktif serta menyenangkan. Siswa lebih mudah mengingat dan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang nilai-nilai Pancasila karena keterlibatan ini. Selain itu, motivasi dan antusiasme siswa untuk mengikuti pelajaran meningkat. Hal tersebut ditunjukkan melalui partisipasi siswa dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media berbasis *game* merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep Pendidikan Pancasila kelas IVA di SD N Meijing 2.

DAFTAR REFERENSI

Aizzah, B. H., Kristiantari, M. G. R., & Saputra, K. A. (2021). Pembelajaran example non example (ENE) berbantuan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar IPA sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 329–337. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.35422>

- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dahnial, I. (2024). Development of edugames on Pancasila material to improve learning outcomes of grade IV students in elementary schools: Pengembangan edugames pada materi Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Pedagogical Journal of Islamic Elementary School*, 7(2), 83–93. <https://doi.org/10.24256/pijies.v7i2.5947>
- Damayanti, S., & Suryadi, K. (2024). Konstruksi pembelajaran pendidikan Pancasila berbasis pendekatan brain-based learning dalam mewujudkan iklim belajar yang menyenangkan. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 693–706.
- Indriani, N., & Lyesmaya, D. (2020). Meningkatkan pemahaman konsep PPKn pada siswa melalui model kooperatif tipe talking stick. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(1), 64. <https://doi.org/10.32507/attadib.v4i1.631>
- Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahiddatul, S., & Haryanto, A. D. (2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 809–825.
- Maduwu, E. S. (2023). Analisis pelaksanaan pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan dalam pembentukan. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 4(1).
- Merkuri, Y. G., Talha, M., & Nasim, B. (2025). Board games and Pancasila education: Teachers' perspectives in supporting global diversity. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 22(1), 119–133.
- Nugroho, S. (2021). Rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran berbasis game. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(3), 201–210.
- Oviliani, T. M., & Susanto, R. (2023). The effect of Wordwall educational game-based learning media on interest in learning natural sciences. *Education and Social Sciences Review*, 4(1), 27–33.
- Putu, I., Putra, A. S., & Paramita, V. A. (2023). The use of digital educational games as learning media: A study on elementary school teachers. *International Journal of Elementary Education*, 7(2), 212–219. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i2.58432>
- Rahmalia, D., Yulimarta, E., Sarmita, D., & Warnelis, E. (2025). Peningkatan hasil belajar pendidikan Pancasila menggunakan model group investigation siswa kelas IV B SD Negeri 01 Pasa Surian Kabupaten Solok. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 3(1), 153–164. <https://doi.org/10.59435/gjmi.v3i1.1148>
- Rahmawati, F. A., Saputro, B., & Game, C. (2024). Penerapan model discovery learning berbasis game kartu domino untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPA materi unsur, senyawa, dan campuran siswa kelas VIII. *Edutama: Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 211–220.

- Rahmawati, N. (2020). Pengaruh game terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 89–97.
- Sari, A. S. L., Pramesti, C., Suryanti, S., & Sidik, R. S. R. (2022). Pemahaman konsep siswa ditinjau dari kecerdasan matematis logis. *Journal Numeracy*, 9(2), 78–92. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v9i2.1901>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Wahyudin, H., Pendidikan, S., & Guru, P. (2024). Strategi pembelajaran pendidikan Pancasila yang efisien untuk kelas I sekolah dasar. *Ainara Journal*, 5(4), 570–577.
- Westi, S., Damai, Y., Roy, E., Kimia, P., Dan, M., Pengetahuan, I., & Medan, U. N. (2024). Analisis pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Intelek Insan Cendekia*, 1(4), 786–792.
- Wibowo, T. (2020). Penerapan game dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 13(2), 99–107.