

Pengembangan Media Peta Petualangan Pendidikan Pancasila Kelas IV SD
Dani Nugroho¹, Rafael Deny Adhitya², M. Habib Syukron Hidayat³

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keterlibatan peserta didik sekolah dasar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih didominasi metode ceramah dan buku teks. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media Peta Petualangan Pendidikan Pancasila berbasis permainan dan QR Code untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila dan keragaman budaya Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disarankan agar media Peta Petualangan Pendidikan Pancasila digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif dan kontekstual di sekolah dasar.

Kata Kunci: *media pembelajaran, peta petualangan, Pendidikan Pancasila, QR Code, sekolah dasar.*

Universitas PGRI Semarang, Indonesia, e-mail¹ : nugrohodani83@gmail.com

Universitas PGRI Semarang, Indonesia e-mail² : rafeldeny19@gmail.com

Universitas PGRI Semarang, Indonesia e-mail³ : habibhidayat758@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk karakter peserta didik sejak usia dini sebagai fondasi bagi pembentukan kepribadian dan jati diri bangsa. Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik berada pada fase perkembangan moral dan sosial yang sangat peka terhadap proses pembiasaan nilai-nilai kehidupan. Nilai-nilai Pancasila seperti religiusitas, gotong royong, nasionalisme, kemandirian, dan integritas perlu ditanamkan secara bermakna agar tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga diinternalisasi dan diwujudkan dalam perilaku sehari-hari peserta didik (Wahyudin, 2020). Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter yang menekankan keseimbangan antara pengetahuan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan (Susanto, 2022).

Namun, realitas pembelajaran di sekolah dasar menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih cenderung bersifat teoritis dan berpusat pada guru. Proses pembelajaran yang didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks menyebabkan peserta didik berperan pasif dan kurang terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang bermakna. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman kontekstual siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, sehingga nilai yang dipelajari tidak terinternalisasi secara optimal dalam kehidupan sehari-hari (Nugroho & Santoso, 2020).

Sejumlah penelitian melaporkan bahwa pemanfaatan media digital dan teknologi Augmented Reality (AR) mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep peserta didik. Teknologi AR memungkinkan penggabungan objek virtual tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif (Hwang et al., 2021). Media berbasis teknologi visual dinilai efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep abstrak melalui pengalaman belajar langsung (Plass et al., 2020). Meskipun demikian, sebagian besar pengembangan media

berbasis AR masih terfokus pada aplikasi digital yang relatif kompleks dan belum terintegrasi dengan media sederhana yang ramah bagi peserta didik sekolah dasar.

Permasalahan konten pembelajaran Pendidikan Pancasila juga menjadi tantangan bagi guru sekolah dasar. Materi yang bersifat abstrak membutuhkan dukungan media pembelajaran yang konkret dan visual agar sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Media pembelajaran yang tidak sesuai dapat menyebabkan peserta didik hanya menghafal konsep tanpa mampu mengaitkannya dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari (Arsyad, 2020). Hal ini berimplikasi pada rendahnya penghayatan nilai-nilai Pancasila dalam sikap dan perilaku siswa, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat (Astuti & Pratama, 2024).

Selain itu, pemanfaatan teknologi pendidikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila belum dilakukan secara optimal. Padahal, peserta didik sekolah dasar saat ini sangat akrab dengan teknologi digital seperti gawai dan aplikasi berbasis QR Code. Pemanfaatan teknologi yang tepat dapat meningkatkan fleksibilitas pembelajaran serta mendorong kemandirian belajar peserta didik (Rahmawati & Nugraha, 2023). Kurangnya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi peserta didik, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar.

Dari sisi kebutuhan pengguna, baik guru maupun peserta didik memerlukan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi pembelajaran aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas yang menantang dan interaktif (Plass et al., 2020). Media permainan edukatif juga mampu mendorong kerja sama, tanggung jawab, dan disiplin peserta didik selama proses pembelajaran (Wibowo & Ananda, 2022).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran inovatif berbasis permainan dan visual mampu meningkatkan hasil belajar serta membentuk sikap positif peserta didik sekolah dasar (Sari et al., 2021). Namun, masih terbatas penelitian yang mengembangkan media pembelajaran berbentuk peta petualangan yang secara sistematis mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dengan keragaman budaya Indonesia. Padahal, pembelajaran yang mengaitkan nilai Pancasila dengan konteks keragaman budaya dapat menumbuhkan sikap toleransi, nasionalisme, dan rasa cinta tanah air sejak dini (Nugroho & Santoso, 2020). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Peta Petualangan Pendidikan Pancasila dengan konten keragaman budaya Indonesia sebagai media pembelajaran inovatif bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran serta menguji kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Metode R&D dipilih karena sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis kebutuhan nyata di lapangan serta memungkinkan adanya proses perbaikan secara sistematis dan berkelanjutan (Rahayu, 2025).

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang meliputi lima tahapan utama, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Model ADDIE dipilih karena memiliki alur pengembangan yang sistematis, fleksibel, serta mudah diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar (Ulum et al., 2020). Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran,

karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Pandean Lamper 05 serta observasi proses pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang antusias. Sementara itu, hasil observasi menunjukkan rendahnya keaktifan siswa dalam bertanya, berdiskusi, dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Temuan ini menunjukkan perlunya media pembelajaran inovatif yang bersifat konkret, visual, dan melibatkan aktivitas bermain sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar (Prastowo, 2020).

Tahap desain dilakukan dengan merancang konsep media Peta Petualangan Pendidikan Pancasila yang mengintegrasikan unsur permainan edukatif dan teknologi QR Code. Perancangan meliputi penentuan tujuan pembelajaran, pemetaan materi Pendidikan Pancasila sesuai kurikulum kelas IV, penyusunan alur permainan, serta desain visual peta dan pos permainan. Selain itu, peneliti juga merancang instrumen penelitian, berupa pedoman wawancara, lembar observasi keaktifan dan kerja sama siswa, serta tes pemahaman materi. Desain media disusun agar mampu mendukung pembelajaran aktif, kolaboratif, dan kontekstual sesuai dengan prinsip game-based learning (Plass et al., 2020).

Pada tahap pengembangan, desain media direalisasikan menjadi produk media pembelajaran yang siap digunakan. Media Peta Petualangan dikembangkan dalam bentuk peta visual dengan beberapa pos permainan yang dilengkapi QR Code. QR Code tersebut menghubungkan media cetak dengan materi digital, ilustrasi, serta soal evaluasi yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Media yang telah dikembangkan kemudian direview oleh guru kelas IV untuk memperoleh masukan terkait kejelasan materi, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan. Revisi dilakukan berdasarkan saran guru agar media layak digunakan dalam pembelajaran (Arsyad, 2020).

Tahap implementasi dilakukan pada 20 peserta didik kelas IV SD Negeri Pandean Lamper 05. Pembelajaran dilaksanakan secara berkelompok dengan menggunakan media Peta Petualangan Pendidikan Pancasila. Peserta didik mengikuti alur permainan dari pos awal hingga akhir dengan memindai QR Code pada setiap pos untuk mengakses materi dan soal.

Selama proses pembelajaran, peneliti melakukan observasi terhadap keaktifan, kerja sama, dan antusiasme peserta didik. Setelah pembelajaran, peserta didik diberikan tes pemahaman untuk mengetahui tingkat penguasaan materi Pendidikan Pancasila.

Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap pengembangan untuk memperbaiki media, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi pembelajaran untuk menilai efektivitas media. Data dianalisis secara kualitatif (wawancara dan observasi) dan kuantitatif (hasil tes pemahaman siswa) menggunakan analisis deskriptif persentase (Sugiyono, 2023).

HASIL

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan tahapan pengembangan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Pada tahap analisis, peneliti memperoleh informasi melalui wawancara dan observasi awal terhadap proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Guru menyampaikan bahwa pembelajaran yang selama ini diterapkan masih didominasi oleh metode ceramah dan

penggunaan buku teks, sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Guru menilai bahwa peserta didik akan lebih tertarik dan terlibat apabila pembelajaran dikemas dalam bentuk media yang menarik, konkret, dan melibatkan aktivitas bermain. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kurang aktif bertanya, jarang berdiskusi, serta mudah kehilangan fokus ketika pembelajaran berlangsung secara konvensional. Temuan ini mengindikasikan perlunya media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pendidikan Pancasila.

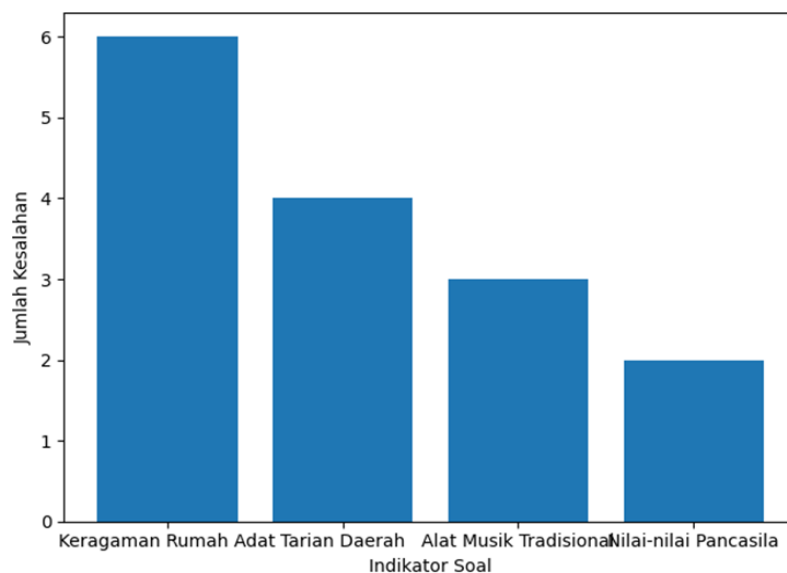
Berdasarkan hasil analisis tersebut, pada tahap desain peneliti merancang media Peta Petualangan Pendidikan Pancasila dalam bentuk peta Indonesia yang memuat beberapa pos permainan yang harus dilalui peserta didik secara berurutan. Setiap pos dirancang untuk merepresentasikan materi tentang nilai-nilai Pancasila dan keragaman budaya Indonesia yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar. Untuk mendukung integrasi teknologi, setiap pos permainan dilengkapi dengan QR Code yang mengarahkan peserta didik pada materi digital dan soal evaluasi. Desain media tidak hanya memperhatikan aspek visual yang menarik, tetapi juga alur permainan, aturan penggunaan, serta aktivitas pembelajaran yang mendorong interaksi dan kerja sama antar peserta didik.

Pada tahap pengembangan, peneliti merealisasikan desain yang telah disusun menjadi produk media pembelajaran yang siap digunakan. Media Peta Petualangan Pendidikan Pancasila dikembangkan dengan tampilan visual yang jelas, penggunaan warna yang menarik, serta tata letak yang mudah dipahami oleh peserta didik. Selain media utama, peneliti juga menyusun panduan penggunaan bagi guru yang berisi langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan petunjuk pemanfaatan QR Code. Materi digital yang terintegrasi melalui QR Code mencakup penjelasan materi, ilustrasi pendukung, serta soal-soal evaluasi yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Media yang telah dikembangkan kemudian diperiksa dan disempurnakan berdasarkan masukan guru agar media mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Tahap implementasi dilaksanakan pada 20 peserta didik kelas IV SD Negeri Pandean Lamper 05 dengan pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok. Peserta didik mengikuti jalur permainan dari titik Start hingga Finish dengan mengunjungi setiap pos permainan secara berurutan. Pada setiap pos, peserta didik memindai QR Code untuk mengakses materi dan soal yang harus diselesaikan sebelum melanjutkan ke pos berikutnya. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi, aktif berdiskusi dengan anggota kelompok, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keaktifan, kerja sama, dan fokus belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan, serta membantu peserta didik memahami nilai-nilai Pendidikan Pancasila secara lebih kontekstual dan bermakna melalui pengalaman belajar langsung.

Tabel 1. Analisis Kesalahan

Indikator Soal	Jumlah Kesalahan	Keterangan
Keragaman Rumah Adat	6	Perlu penguatan
Tarian Daerah	4	Cukup
Alat Musik Tradisional	3	Baik
Nilai-nilai Pancasila	2	Sangat Baik



Hasil tes menunjukkan adanya penurunan kesalahan siswa pada indikator pemahaman nilai-nilai Pancasila. Hal ini menunjukkan bahwa media Peta Petualangan Pendidikan Pancasila efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep secara bertahap dan menyenangkan.

Gambar 1. Media *Peta Petualangan Pendidikan Pancasila*



Gambar 2. Media Pembelajaran



Gambar 3. Implementasi Media Pembelajaran

DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Peta Petualangan Pendidikan Pancasila memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Dampak positif tersebut terlihat dari meningkatnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, baik dalam bentuk keaktifan mengikuti kegiatan, antusiasme dalam menyelesaikan tugas, maupun partisipasi dalam diskusi kelompok. Temuan ini sejalan dengan berbagai hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran disajikan dalam suasana yang menyenangkan dan tidak monoton. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan memungkinkan peserta didik untuk belajar tanpa merasa terbebani, sehingga mereka lebih terbuka dalam menerima materi pembelajaran dan berani terlibat secara aktif.

Media Peta Petualangan Pendidikan Pancasila memberikan pengalaman belajar yang kontekstual karena materi yang disajikan tidak hanya berupa penjelasan teoritis, tetapi dikaitkan dengan situasi nyata yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Peserta didik tidak hanya membaca atau mendengarkan penjelasan guru, tetapi secara langsung terlibat dalam aktivitas bermain yang menuntut mereka untuk berpikir, berdiskusi, dan mengambil keputusan bersama kelompok. Proses ini mendorong terbentuknya pembelajaran kolaboratif, di mana peserta didik saling berbagi ide, menghargai pendapat teman, serta bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Interaksi sosial yang terjadi selama permainan berkontribusi pada peningkatan keterampilan komunikasi dan kerja sama peserta didik.

Integrasi teknologi QR Code menjadi salah satu keunggulan utama dari media ini dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. QR Code berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan media cetak dengan sumber belajar digital, sehingga peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran secara lebih luas dan variatif. Penggunaan QR Code tidak hanya mempermudah peserta didik dalam mengakses materi dan soal, tetapi juga mendorong kemandirian belajar karena peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan masing-masing. Selain itu, pemanfaatan teknologi QR Code turut berkontribusi dalam mengembangkan literasi digital peserta didik, yang merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21.

Lebih jauh, penggunaan media ini tidak hanya berdampak pada peningkatan pemahaman kognitif peserta didik terhadap materi Pendidikan Pancasila, tetapi juga pada penguatan aspek afektif dan psikomotorik. Nilai-nilai Pancasila seperti gotong royong, tanggung jawab, disiplin, toleransi, dan nasionalisme tidak hanya disampaikan secara lisan, tetapi dialami secara langsung melalui aktivitas permainan. Peserta didik belajar bekerja sama dalam kelompok, mematuhi aturan permainan, menyelesaikan tugas secara bertanggung jawab, serta menghargai perbedaan pendapat antar anggota kelompok. Pengalaman belajar semacam ini membantu peserta didik menginternalisasi nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam dan bermakna.

Pembelajaran menggunakan media Peta Petualangan Pendidikan Pancasila juga menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif. Peserta didik terlihat lebih fokus dan bersemangat dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran, sehingga waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan secara lebih efektif. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan aktivitas belajar peserta didik. Perubahan peran guru ini turut mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), yang merupakan salah satu prinsip utama dalam pembelajaran modern.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran inovatif seperti Peta Petualangan Pendidikan Pancasila memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan, tetapi juga mendukung pembentukan karakter serta pengembangan keterampilan abad ke-21. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan yang terintegrasi dengan teknologi layak dipertimbangkan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih bermakna, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Peta Petualangan Pendidikan Pancasila layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Media ini mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, serta pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila melalui pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Integrasi unsur permainan dan teknologi QR Code menjadikan media ini sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, disarankan agar guru dapat memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran serupa pada materi lain, baik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila maupun mata pelajaran lainnya. Guru juga diharapkan dapat mengintegrasikan teknologi secara bijak dan kreatif untuk mendukung pembelajaran yang aktif dan bermakna. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan subjek penelitian yang lebih luas, waktu implementasi yang lebih panjang, serta pengukuran yang lebih mendalam terhadap dampak penggunaan media pembelajaran terhadap sikap dan karakter peserta didik.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru kelas IV, serta seluruh peserta didik SD Negeri Pandean Lamper 05 yang telah memberikan izin, dukungan, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian ini. Peneliti juga menyampaikan apresiasi kepada berbagai pihak yang telah memberikan masukan dan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian dan pengembangan media Peta Petualangan Pendidikan Pancasila dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Nurfauzi, B., Trieyani, E. T., Karmila, S. H., Khadijah, S., Husna, N., Aulia, Z., Nugraha, R. G., Indonesia, P., Info, A., Of, V., Tunggal, B., Comic, D., & Media, L. (2024). *Pengembangan Komik Digital Tentang Bhinneka*. 18(2), 285–297.
- Ulum, M. K., S, E. E., Ysh, A. Y. S., Kunci, K., & Belajar, H. (2020). *Keefektifan Model Pembelajaran ADDIE terhadap Hasil Belajar Matematika*. 4, 98–106.
- Hidayat, R., & Suyanto, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 85–94.
- Prastowo, A. (2020). Pengembangan bahan ajar tematik terpadu. Jakarta: Kencana.
- Rahmawati, D., & Nugraha, A. (2023). Pemanfaatan QR Code dalam pembelajaran sekolah dasar berbasis digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 33–41.
- Susanto, A. (2022). Pendidikan karakter dalam pembelajaran Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Civic Education*, 7(3), 201–210.
- Astuti, R., & Pratama, D. (2024). Media permainan edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 14(1), 45–54.
- Nugroho, D., & Santoso, B. (2020). Implementasi pendidikan Pancasila berbasis aktivitas kontekstual di sekolah dasar. *Jurnal Civic Education*, 5(2), 101–110.

- Rahman, A., & Fitriani, L. (2023). Pemanfaatan QR Code sebagai media pembelajaran digital di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(3), 211–220.
- Sari, N., Putra, A., & Lestari, S. (2021). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 16(2), 87–96.
- Wibowo, H., & Ananda, R. (2022). Pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 23–31.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Hwang, G. J., Wu, P. H., & Chen, C. C. (2021). An online game-based learning approach for improving students' learning motivation. *Computers & Education*, 162, 104094.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2020). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 55(4), 253–267.
- Wahyudin. (2020). Pendidikan Pancasila di sekolah dasar berbasis pembelajaran kontekstual. *Jurnal Civic Education*, 5(2), 101–110.

