GeoScienceEd *7(4) (2026)*

Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika

http://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/index

Penerapan PBL Berbasis Permainan *Civic of Champions* untuk Meningkatkan Keaktifan Murid SMA

Rivan Kusnan Haris Salahudin[1]*, Afief Maula Novendra[1], Aam Effendi[1]
[1] SMA Pasundan 1 Bandung, Bandung, Indonesia.

DOI: https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3553

Article Info
Received: August,12th2026
Revised : August, 31st2026
Accepted: October, 1st2026

Correspondence:

Phone: +62-8953-7671-9441

Abstract: Keaktifan murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila cenderung rendah ketika materi disampaikan melalui ceramah dan bersifat abstrak. Penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif deskriptif ini bertujuan mendeskripsikan penerapan Problem-Based Learning (PBL) berbasis permainan Civics of Champions (CoC) dan perkembangan keaktifan belajar murid pada materi Berpancasila dalam kehidupan global. Subjek penelitian adalah 36 murid kelas XII-9 SMA Pasundan 1 Bandung. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing dua pertemuan, dengan tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi keaktifan, catatan lapangan, wawancara, angket refleksi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan dengan triangulasi. Persentase murid berkategori aktif dan sangat aktif meningkat dari 22,2% pada pra-siklus menjadi 52,8% pada Siklus I dan 83,3% pada Siklus II sehingga melampaui indikator keberhasilan 75%. Peningkatan terbesar tampak pada indikator bertanya dan menyampaikan pendapat. Murid mengaku lebih antusias dan berani berpartisipasi. Permainan CoC dapat menjadi alternatif strategi untuk menumbuhkan keaktifan murid dalam mengaitkan nilai Pancasila dengan tantangan kehidupan global.

Keywords: *Problem-Based Learning*, Permainan Edukatif, Keaktifan Belajar, Pendidikan Pancasila, Penelitian Tindakan Kelas

Citation: Salahudin, R. K. H., Novendra, A. M., & Effendi, A. (2026). Penerapan PBL Berbasis Permainan Civic of Champions untuk Meningkatkan Keaktifan Murid SMA . *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, *7*(4), 6508–6513. https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3553

Pendahuluan

Kehidupan global menghadirkan arus informasi, budaya, dan gaya hidup lintas negara yang hampir tanpa sekat, terutama melalui media sosial dan ekonomi digital. Bagi murid kelas XII yang sebentar lagi memasuki usia pemilih dan dunia kerja, arus tersebut membawa peluang berupa keterbukaan wawasan, sekaligus tantangan berupa hoaks, ujaran kebencian, konsumtivisme, dan melemahnya penghayatan nilai Pancasila (Regiani & Dewi, 2021). Pendidikan Pancasila karenanya dituntut tidak berhenti pada hafalan rumusan sila, tetapi membiasakan murid menalar, menimbang, dan bertindak sesuai nilai Pancasila, sebagaimana tercermin dalam capaian pembelajaran fase F tentang peluang dan tantangan penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan global (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2022).

Pembelajaran yang ideal menempatkan murid sebagai pembelajar aktif yang melakukan sesuatu dengan informasi yang diterimanya, misalnya bertanya, berpendapat, menanggapi, dan menyajikan hasil. Keterlibatan belajar bersifat multidimensi, mencakup dimensi perilaku, emosi, dan kognisi (Fredricks et al., 2016). Kenyataan di kelas XII-9 SMA Pasundan 1 Bandung belum sepenuhnya demikian. Observasi awal menunjukkan pembelajaran didominasi ceramah dan

Email: rvanksnan23@gmail.com

Copyright © 2020, Author et al.
This open access article is distributed under a (CC-BY License

tanya jawab satu arah, hanya sebagian kecil murid yang bertanya atau berpendapat, dan diskusi kelompok dikuasai satu atau dua murid. Wawancara awal dengan guru kolaborator memperkuat temuan itu: murid cenderung menghafal rumusan nilai tanpa mampu mengaitkannya dengan kasus yang mereka temui sehari-hari.

Problem-Based Learning (PBL) relevan untuk mengatasi hal tersebut karena menempatkan masalah kontekstual sebagai titik tolak belajar. PBL berkaitan dengan pendekatan belajar yang lebih mendalam (Dolmans et al., 2016), meskipun efektivitasnya dipengaruhi oleh desain dan pendampingan yang diberikan (Hung et al., 2019). Di sisi lain, permainan edukatif dan gamifikasi dapat menumbuhkan keterlibatan melalui tantangan dan kompetisi yang sehat (Sailer & Homner, 2020; Srimuliyani, 2023).

Sejumlah penelitian tindakan kelas di Indonesia telah menerapkan PBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan PKn (Rohan & Iksam, 2025; Rosfiani et al., 2024; Wulandari & Indarini, 2025). Adha et al. (2024) memadukan PBL dengan media permainan untuk meningkatkan keaktifan murid sekolah dasar, sementara Na'im dan Utaminingsih (2025) serta Puspitasari et al. (2023) memadukan permainan dengan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Sebagian besar penelitian tersebut dilakukan pada jenjang sekolah dasar dan berfokus pada hasil belajar atau berpikir kritis. Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan menerapkan PBL berbasis permainan *Civics of Champions* (CoC) pada murid SMA kelas XII dengan fokus pada keaktifan belajar dalam materi kehidupan global. Kebaruannya terletak pada pemanfaatan sembilan kartu situasi kehidupan global sebagai masalah kontekstual yang dianalisis murid melalui tiga tantangan bertahap (*Memorize*, *Recall*, *Examine*) yang dipadukan dengan pemilihan penyaji dan penanggap secara acak. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan (1) penerapan PBL berbasis permainan CoC pada materi Berpancasila dalam kehidupan global dan (2) perkembangan keaktifan belajar murid kelas XII-9 selama tindakan.

.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu mendeskripsikan proses dan perubahan keaktifan murid secara mendalam dalam konteks alaminya (Sugiyono, 2020). Siklus tindakan mengikuti tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2021; Utomo et al., 2024) dan dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas dua pertemuan (masing-masing 2 JP × 40 menit). Pertemuan pertama memuat orientasi masalah, pengorganisasian murid, serta tantangan *Memorize* dan *Recall*; pertemuan kedua memuat tantangan *Examine*, penyajian hasil, analisis dan evaluasi, serta refleksi. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2026/2027 di SMA Pasundan 1 Bandung dengan subjek 36 murid kelas XII-9 yang dikode M01 sampai M36. Peneliti bertindak sebagai guru pelaksana dan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai observer kolaborator. Penelitian telah memperoleh izin sekolah dan persetujuan murid; identitas murid dirahasiakan dengan kode tersebut.

Tindakan berupa pembelajaran PBL lima sintaks yang dikemas dalam permainan CoC dengan tiga tantangan, sembilan kartu situasi kehidupan global, pemilihan penyaji secara acak menggunakan *random name picker*, dan Lembar Kerja Murid (LKM) (Lampiran 1). Data dikumpulkan melalui (a) observasi keaktifan dengan lembar observasi lima indikator berskala 1–4 (skor maksimum 20; Lampiran 2), yaitu menanggapi pendapat teman, menyampaikan pendapat dan argumen, tanggung jawab menyelesaikan LKM, bertanya atau meminta klarifikasi, serta keberanian menyajikan hasil dan rancangan aksi nyata; (b) catatan lapangan; (c) wawancara semi-terstruktur (Lampiran 3) dengan informan yang dipilih secara purposif, yaitu 6–8 murid dari kategori keaktifan yang berbeda (kurang aktif hingga sangat aktif) berdasarkan hasil observasi dan satu guru kolaborator; (d) angket refleksi murid; dan (e) dokumentasi. Data pra-siklus diambil dengan instrumen dan indikator yang sama pada pembelajaran reguler sebelum tindakan. Skor setiap murid ditetapkan oleh peneliti dan observer berdasarkan rubrik dan disepakati bersama, dengan pembagian tugas pengamatan menurut kelompok duduk murid.

Analisis mengikuti Miles et al. (2020), yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Skor observasi hanya dideskripsikan melalui frekuensi, persentase, dan rerata untuk memperkaya pemaknaan, bukan untuk menguji hipotesis. Kategori keaktifan adalah sangat aktif (17–20), aktif (13–16), cukup aktif (9–12), dan kurang aktif (5–8). Keabsahan data diupayakan melalui triangulasi sumber (murid, guru kolaborator, peneliti) dan teknik (observasi, wawancara, angket, dokumentasi), serta kesepakatan dua pengamat berdasarkan rubrik yang eksplisit. Indikator keberhasilan tindakan ialah sekurang-kurangnya 75% murid berada pada kategori aktif atau sangat aktif dan partisipasi tampak merata**.**

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Kondisi pra-siklus

Pada pembelajaran sebelum tindakan, partisipasi terpusat pada beberapa murid yang itu-itu saja, sedangkan mayoritas bersikap pasif dan baru menjawab ketika ditunjuk. Dalam wawancara awal, beberapa murid mengaku takut salah dan malu berpendapat. Kondisi ini menjadi pembanding bagi dua siklus tindakan (Tabel 1 dan Tabel 2).

Siklus I

Perencanaan. Peneliti menyusun modul ajar PBL, LKM CoC, sembilan kartu situasi kehidupan global, slide materi, tautan *random name picker*, instrumen observasi, dan angket refleksi. Kartu mencakup lima sila dan memuat praktik yang sesuai maupun bertentangan dengan Pancasila, misalnya sikap menghormati teman berbeda keyakinan di grup daring, perundungan siber, donasi digital lintas negara, penggunaan produk lokal, penyebaran hoaks bernuansa SARA, dan gaya hidup konsumtif.

Tindakan. Pada pertemuan pertama, murid membandingkan dua tanggapan terhadap isu viral global (orientasi masalah), mengikuti *ice breaking* dan aturan CoC (pengorganisasian), lalu menjalani tantangan *Memorize* dan *Recall* dengan pendampingan guru. Pada pertemuan kedua, murid yang terpilih secara acak menyajikan hasil tantangan *Examine* dan rancangan aksi nyata, murid lain menanggapi, guru menguatkan pemahaman, dan pembelajaran ditutup dengan penyimpulan serta refleksi.

Observasi. Keaktifan paling ramai tampak pada tahap *Recall* dan *Examine*, terutama saat murid memperdebatkan sila yang tepat untuk kartu 7. Muncul pertanyaan seperti "*Kalau donasi digital ke luar negeri, itu Sila kedua atau ketiga, Pak?*". Pemilihan penyaji secara acak membuat murid yang biasanya diam ikut bersiap. Namun, sebagian murid masih mengikuti arus teman sebangkunya, waktu tantangan *Examine* terlalu sempit sehingga tidak semua penyaji sempat ditanggapi, dan tanggapan antarmurid masih didominasi murid yang sama.

Refleksi. Peneliti dan observer menyimpulkan bahwa kekuatan Siklus I ialah antusiasme dan kejelasan alur permainan, sedangkan kelemahannya ialah waktu *Examine* yang sempit (10 menit) dan tanggapan yang belum merata. Atas dasar itu disusun perbaikan untuk Siklus II.

Siklus II

Perencanaan. Perbaikan yang dirancang meliputi (a) penyederhanaan LKM agar tidak menyita waktu, (b) *timer* visual untuk membagi waktu secara spesifik (*Memorize* 5 menit, *Recall* 10 menit, *Examine* 20 menit), dan (c) penggunaan *random name picker* untuk memilih penanggap, bukan hanya penyaji. Materi dan sembilan kartu tetap sama, dengan posisi kartu diacak ulang.

Tindakan dan observasi. Sintaks PBL dan tiga tantangan CoC dijalankan kembali pada dua pertemuan dengan perbaikan tersebut. Murid tampak lebih berani bertanya dan menanggapi tanpa menunggu ditunjuk. Kesulitan dalam mengisi LKM berkurang karena format yang lebih sederhana, dan penanggap yang dipilih acak mendorong semua murid menyimak serta bersiap. Meski demikian, masih ada murid yang tetap pasif.

Refleksi. Indikator keberhasilan tercapai karena persentase murid berkategori aktif dan sangat aktif melampaui 75% dan partisipasi tampak lebih merata, sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II.

Rekapitulasi keaktifan belajar

Distribusi murid menurut kategori keaktifan disajikan pada Tabel 1 dan Gambar 1, sedangkan capaian per indikator disajikan pada Tabel 2. Keaktifan meningkat bertahap dari pra-siklus hingga Siklus II, baik pada rerata skor total maupun proporsi murid pada kategori yang lebih tinggi.

Tabel 1. Distribusi murid menurut kategori keaktifan, f (%), N = 36

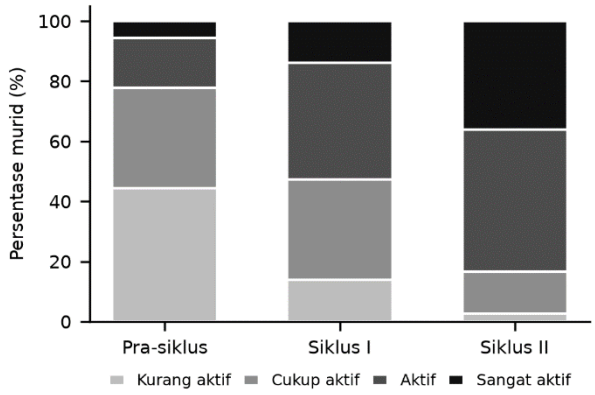
Kategori	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II
Sangat aktif (17–20)	2 (5,6)	5 (13,9)	13 (36,1)
Aktif (13–16)	6 (16,7)	14 (38,9)	17 (47,2)
Cukup aktif (9–12)	12 (33,3)	12 (33,3)	5 (13,9)
Kurang aktif (5–8)	16 (44,4)	5 (13,9)	1 (2,8)
Aktif + sangat aktif	8 (22,2)	19 (52,8)	30 (83,3)
Rerata skor total	9,81	12,72	15,42

Tabel 2. Rerata skor indikator keaktifan (skala 1–4)

Indikator	Pra	SI	SII	Sel.
1. Menanggapi pendapat teman	1,97	2,31	3,11	1,14
2. Menyampaikan pendapat dan argumen	2,00	2,56	3,25	1,25
3. Tanggung jawab menyelesaikan LKM	2,08	2,50	2,83	0,75
4. Bertanya atau meminta klarifikasi	1,81	2,53	3,22	1,41
5. Keberanian menyajikan hasil dan rancangan aksi nyata	1,94	2,83	3,00	1,06

Indikator bertanya dan menyampaikan pendapat mengalami peningkatan terbesar, sedangkan tanggung jawab menyelesaikan LKM paling rendah

peningkatannya karena sudah relatif tinggi sejak awal. Indikator keberanian menyajikan hasil naik paling tajam pada Siklus I, lalu melandai pada Siklus II.



Gambar 1. Komposisi kategori keaktifan murid pada setiap tahap

Dinamika keaktifan individu

Lembar observasi memperlihatkan bahwa perubahan tidak seragam. Dari 36 murid, sebagian besar naik kategori dari pra-siklus ke Siklus II, lima murid bertahan, dan tiga murid turun (M10, M17, dan M27). Dari 16 murid berkategori kurang aktif pada pra-siklus, 14 murid mencapai kategori aktif atau sangat aktif dan dua murid cukup aktif pada Siklus II; hanya M27 yang masih berkategori kurang aktif. Pola naik-turun juga tampak. Sembilan murid (misalnya M09, M10, dan M30) mendapat skor lebih rendah pada Siklus I daripada pra-siklus, lalu pulih atau melonjak pada Siklus II, sedangkan sepuluh murid (misalnya M01, M23, dan M24) mendapat skor lebih rendah pada Siklus II daripada Siklus I meski tetap di atas pra-siklus. Temuan ini menunjukkan bahwa keaktifan bersifat situasional dan dipengaruhi kesempatan tampil serta peran murid pada setiap pertemuan.

Temuan kualitatif dari wawancara dan refleksi

Analisis wawancara, angket refleksi, dan catatan lapangan menghasilkan empat tema yang dirangkum pada Tabel 3. Cuplikan ditulis sesuai ucapan asli dengan kode murid.

Tabel 3. Tema temuan kualitatif

Tema dan temuan	Cuplikan
Antusiasme. Kegiatan terasa seperti kompetisi sehat, bukan belajar yang membosankan.	"*Biasanya saya cuma nyatet, kemarin jadi pengin ikut ngejawab karena kayak main game*." (M21)
Keberanian berpendapat. Murid lebih berani karena tertarik dan penyaji dipilih secara adil.	"*Permainan dalam pembelajaran ini sangat menarik sehingga keinginan untuk menyampaikan pendapatpun meningkat*." (M29)
Pemahaman kontekstual sila. Sila dikaitkan dengan situasi media sosial dan ekonomi digital, bukan sekadar hafalan.	"*Ternyata nyebar hoaks SARA itu bertentangan sama Sila ketiga, nggak cuma soal sopan santun*." (M24)
Kendala dan saran. Waktu *Examine* pada Siklus I terasa terburu-buru; murid menginginkan lebih banyak pembelajaran berbasis permainan.	"*Kadang deg-degan karena tidak tahu siapa yang akan terpilih untuk menyajikan hasil ataupun memberikan tanggapan, akan tetapi saya lebih antusias karena pembelajaran ini menarik. Lain waktu, buat lagi pembelajaran yang banyak permainannya dong Pak*." (M33)

Pembahasan

Peningkatan keaktifan yang bertahap dari pra-siklus hingga Siklus II sejalan dengan temuan Adha et al. (2024) yang melaporkan peningkatan keaktifan murid sekolah dasar pada setiap siklus ketika PBL dipadukan dengan media permainan. Penelitian ini memperluas bukti tersebut ke jenjang SMA dan materi kehidupan global. Pola serupa pada penelitian lain yang menerapkan PBL dalam dua siklus dengan dua pertemuan per siklus (Wulandari & Indarini, 2025) memperkuat bahwa pembelajaran berbasis masalah memerlukan pengulangan dan perbaikan agar partisipasi murid terbentuk.

Peningkatan yang paling besar pada indikator bertanya dan menyampaikan pendapat tampak berkaitan dengan karakter tindakan. Pertama, kartu situasi berfungsi sebagai masalah kontekstual PBL sehingga murid memilah dan menalar situasi yang dekat dengan pengalaman bermedia sosial mereka, selaras dengan temuan bahwa PBL mendorong pendekatan belajar mendalam ketika masalah bermakna bagi pembelajar (Dolmans et al., 2016) dan dengan penerapan PBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila (Rohan & Iksam, 2025; Rosfiani et al., 2024). Kedua, urutan *Memorize*, *Recall*, dan *Examine* memberi tangga partisipasi sehingga murid dengan kemampuan awal berbeda tetap dapat terlibat, sejalan dengan pentingnya desain dan pendampingan dalam PBL (Hung et al., 2019).

Ketiga, unsur permainan berupa tantangan, waktu yang terukur, dan pemilihan penyaji serta penanggap secara acak menumbuhkan ketegangan positif dan rasa

keadilan kesempatan. Hal ini sesuai dengan gagasan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar (Sailer & Homner, 2020; Srimuliyani, 2023) serta temuan penelitian tindakan kelas yang memadukan permainan dengan pembelajaran (Na'im & Utaminingsih, 2025; Puspitasari et al., 2023). Bila dilihat dari dimensi keterlibatan (Fredricks et al., 2016), observasi menangkap dimensi perilaku, wawancara menangkap dimensi emosional berupa antusiasme dan rasa percaya diri, sedangkan kemampuan mengaitkan sila dengan situasi nyata menandakan keterlibatan kognitif.

Perbaikan pada Siklus II berupa penyederhanaan LKM, *timer* visual, dan pemilihan penanggap secara acak tampak berkontribusi pada partisipasi yang lebih merata dan tanggapan antarmurid yang lebih banyak. Namun, karena penelitian tidak memakai kelas pembanding, kontribusi masing-masing perbaikan tidak dapat dipisahkan secara tegas. Dinamika individu juga mengingatkan bahwa unsur kompetisi dan ketidakpastian terpilih dapat menimbulkan tekanan, sebagaimana diungkapkan M33, sehingga penekanan pada poin partisipasi dan suasana yang suportif tetap penting. Kasus M27 yang tetap berkategori kurang aktif menunjukkan perlunya pendampingan yang lebih personal bagi murid tertentu.

Keterbatasan

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian dilakukan pada satu kelas dengan satu materi sehingga temuan bersifat kontekstual dan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi. Kedua, peneliti sekaligus guru pelaksana sehingga potensi bias subjektif tetap ada, meskipun dikurangi melalui rubrik, kesepakatan dua pengamat, dan triangulasi. Ketiga, efek kebaruan permainan dapat ikut memengaruhi antusiasme murid. Keempat, penelitian tidak mengukur hasil belajar kognitif. Penelitian selanjutnya dapat menambahkan kelas pembanding, mengukur hasil belajar dan sikap, serta menguji permainan ini pada jenjang dan materi lain.

Kesimpulan

Penerapan PBL berbasis permainan *Civics of Champions* melalui dua siklus dengan dua pertemuan per siklus diikuti oleh peningkatan keaktifan belajar murid kelas XII-9. Rerata skor keaktifan naik dari 9,81 pada pra-siklus menjadi 12,72 pada Siklus I dan 15,42 pada Siklus II, sedangkan proporsi murid aktif dan sangat aktif naik dari 22,2% menjadi 52,8% dan 83,3%, sehingga indikator keberhasilan 75% tercapai. Peningkatan terbesar terjadi pada indikator bertanya dan menyampaikan pendapat. Guru disarankan menyesuaikan kartu situasi dengan isu aktual, menyediakan waktu *Examine* yang memadai, dan memberi pendampingan khusus bagi murid yang masih pasif.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMA Pasundan 1 Bandung, guru kolaborator, dan murid kelas XII-9 yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.

Daftar Pustaka

Adha, N., Azizah, & Warda. (2024). Implementasi model PBL dan media permainan ubur-ubur untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas, 5*(1), 207–222. https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.515

Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi revisi). Bumi Aksara.

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila fase F*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Dolmans, D. H. J. M., Loyens, S. M. M., Marcq, H., & Gijbels, D. (2016). Deep and surface learning in problem-based learning: A review of the literature. *Advances in Health Sciences Education, 21*(5), 1087–1112. https://doi.org/10.1007/s10459-015-9645-6

Fredricks, J. A., Filsecker, M., & Lawson, M. A. (2016). Student engagement, context, and adjustment: Addressing definitional, measurement, and methodological issues. *Learning and Instruction, 43*, 1–4. https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2016.02.002

Hung, W., Dolmans, D. H. J. M., & van Merriënboer, J. J. G. (2019). A review to identify key perspectives in PBL meta-analyses and reviews: Trends, gaps and future research directions. *Advances in Health Sciences Education, 24*(5), 943–957. https://doi.org/10.1007/s10459-019-09945-x

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.

Na'im, S., & Utaminingsih, S. (2025). Penerapan metode game-based learning untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V. *Tunas Nusantara, 7*(1), 51–62. https://doi.org/10.34001/jtn.v7i1.8019

Puspitasari, D., Ulfah, M., Ramadhan, I., & Wijayati, Y. F. D. R. (2023). Penerapan model pembelajaran problem-based learning (PBL) dengan media games

dadu dan Kahoot terhadap hasil belajar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas, 4*(1), 135–148. https://doi.org/10.53624/ptk.v4i1.295

Regiani, E., & Dewi, D. A. (2021). Pudarnya nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan masyarakat di era globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan, 5*(1), 30–38. https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1402

Rohan, M. R., & Iksam, I. (2025). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui model problem based learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 9*(6), 1974–1982. https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.11340

Rosfiani, O., Wahyuni, S., Irawan, M. D., Nurdianto, W., & Guna, A. P. M. (2024). Problem-based learning in Civics Education (PKN): A classroom action research in Indonesia. *Edutrend: Journal of Emerging Issues and Trends in Education, 1*(3), 176–185.

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review, 32*(1), 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w

Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan, 1*(1), 29–35. https://doi.org/10.37985/jedu.v1i1.2

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia, 1*(4), 19. https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821

Wulandari, D. A., & Indarini, E. (2025). Upaya peningkatan berpikir kritis dan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui model problem based learning (PBL) siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(1). https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22951