

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD) BERBASIS *GAME BASED LEARNING* DALAM
PEMBELAJARAN PPKn UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS II
SDN 1 KETEGUHAN**

(Tesis)

Oleh

TRISYA DAMAYANTI



**MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS *GAME BASED LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN PPKn UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS II SDN 1 KETEGUHAN

Oleh

TRISYA DAMAYANTI

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Game Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SDN 1 Keteguhan, mengingat pembelajaran PPKn selama ini masih didominasi metode konvensional dan kurangnya media menarik yang berdampak pada rendahnya motivasi serta hasil belajar peserta didik. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*, dimulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis *Game- Based Learning* yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sangat baik, praktis digunakan, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan LKPD ini memberikan kontribusi dalam menghadirkan media pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan di sekolah dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran PPKn.

Kata Kunci: LKPD, Game- Based Learning , Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Hasil Belajar

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF STUDENT WORKSHEETS (LKPD) BASED ON GAME- BASED LEARNING IN CIVIC EDUCATION TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF GRADE II STUDENTS AT SDN 1 KETEGUHAN

By

TRISYA DAMAYANTI

This study aims to develop a Game- Based Learning -based Student Worksheet (LKPD) in Pancasila and Citizenship Education (PPKn) learning to improve the learning outcomes of grade II students of SDN 1 Keteguhan, considering that PPKn learning has so far been dominated by conventional methods and the lack of interesting media which has an impact on low motivation and student learning outcomes. The study uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation, starting from needs analysis to product effectiveness evaluation. The results of the study indicate that the Game- Based Learning -based LKPD developed has a very good level of validity, is practical to use, and is effective in increasing students' understanding and active involvement during the learning process. Thus, the development of this LKPD contributes in presenting innovative learning media that can be applied in elementary schools to improve the quality of learning and student learning outcomes, especially in the PPKn subject.

Keywords: Student Worksheets (LKPD), Game- Based Learning , Civic Education, Learning Outcomes

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD) BERBASIS *GAME BASED LEARNING* DALAM
PEMBELAJARAN PPKn UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS II
SDN 1 KETEGUHAN**

Oleh

TRISYA DAMAYANTI

(Tesis)

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2026**

Judul Tesis

: **PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA
DIDIK (LKPD) BERBASIS GAME BASED
LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PPKn
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS II SDN 1 KETEGUHAN**

Nama Mahasiswa

: **Trisya Damayanti**

No. Pokok Mahasiswa

: 2423053004

Program Studi

: Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

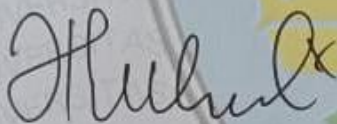
: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

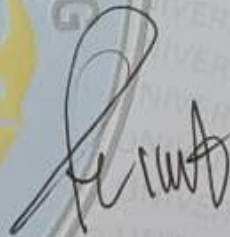
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing



Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.

NIP 19791117 200501 1 002



Dr. Muhammad Kaulan Karima, M.Pd.

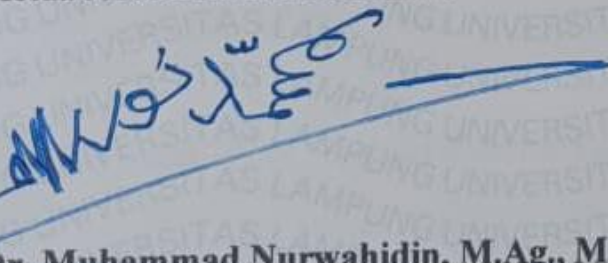
NIP 19880723 202406 1 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

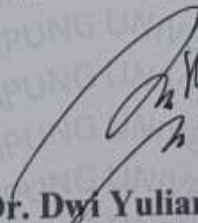
Ketua Program Studi

Magister Keguruan Guru SD



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.

NIP 19741220 200912 1 002



Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.

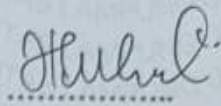
NIP 19670722 199203 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

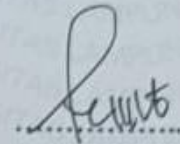
Ketua

: **Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd**

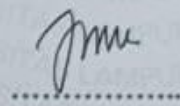


Sekretaris

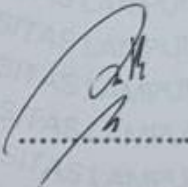
: **Dr. Muhammad Kaulan Karima, M.Pd.**



Anggota Penguji : **1. Dr. Pramudiyanti, S.Si., M.Si**



2. Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Baydiantoro, M.Pd.

NIP. 19870504 201404 1 001

3. Direktur Program Pascasarjana

Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.

NIP. 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis: **24 Februari 2026**

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Trisya Damayanti
NPM : 2423053004
Prodi : Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar
Jurusan / Fakultas : Ilmu Pendidikan / Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

1. Tesis dengan judul : "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Game Based Learning* Dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN 1 Keteguhan" adalah karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut *plagiatisme*
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya, saya bersedia sanggup dituntut sesuai dengan hukuman yang berlaku.

Bandar Lampung, 24 Februari 2026

Pembuat Pernyataan



TRISYA DAMAYANTI
NPM. 2423053004

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Bandar Lampung, 29 September 1989. Anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Amrullah (Alm) dan Ibu Hasanah, S.Pd. Penulis menamatkan pendidikan dari SDN 3 Sukabumi pada tahun 2001, selanjutnya SMP Negeri 5 Bandar Lampung pada tahun 2004, SMA Negeri 5 Bandar Lampung pada tahun 2007. Lalu pada tahun 2007 melanjutkan pendidikan S1 di STKIP PGRI Bandar Lampung Fakultas FKIP Prodi Pendidikan Bahasa Inggris.

Pada tahun 2012 penulis diterima bekerja di SDN 2 Sukabumi sebagai guru dan pada tahun 2014 penulis mendaftar sekolah di UT Fakultas FKIP Prodi S1 PGSD dan lulus pada tahun 2016. Setelah itu pada tahun 2024 penulis melanjutkan pendidikan kembali pada Program Pascasarjana Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar Fakultas FKIP dan menamatkannya pada tahun 2026.

MOTTO

**“Dalam setiap huruf yang diajarkan, terselip doa dan harapan.
Meneladani Rasulullah ﷺ, semoga langkah kecil dalam mendidik menjadi
jalan
menuju ridha Allah.”**

**“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lain.”
(HR. Ahmad)**

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahillāhi rabbil ‘ālamīn, segala puji bagi Allah SWT atas rahmat, nikmat, dan pertolongan-Nya sehingga tesis ini dapat terselesaikan.

Karya sederhana ini kupersembahkan dengan penuh cinta dan rasa syukur kepada:

🌿 **Kedua orang tuaku tercinta**, yang selalu menjadi sumber doa, kekuatan, dan inspirasi dalam setiap langkah perjuanganku. Terima kasih atas kasih sayang, pengorbanan, dan dukungan tanpa batas.

🌿 **Suami dan keluarga tersayang**, yang senantiasa memberikan semangat, kesabaran, serta doa tulus dalam setiap proses yang tidak mudah ini.

🌿 **Para dosen pembimbing dan pengajar**, yang telah membimbing dengan sabar, memberikan ilmu, arahan, dan motivasi sehingga penulis mampu menyelesaikan tesis ini.

🌿 **Anak-anakku dan peserta didik tercinta**, yang menjadi alasan untuk terus belajar, berkembang, dan memberikan yang terbaik dalam dunia pendidikan.

🌿 **Almamater tercinta**, yang telah menjadi tempat bertumbuhnya ilmu dan pengalaman.

Semoga setiap huruf yang tertulis dalam karya ini menjadi amal jariyah dan membawa manfaat bagi dunia pendidikan, sebagaimana teladan Nabi Muhammad ﷺ dalam menebar ilmu dan kebaikan.

SANWACANA

Puji syukur terucap kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat serta rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Game Based Learning* dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN 1 Keteguhan. Shalawat serta salam selalu terucap kepada Rasullulah Muhamad SAW.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M, ASEAN Eng. Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., Direktur Pascasarjana Universitas Lampung
3. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
4. Dr. M. Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Dr. Dwi Yulianti, M.Pd., Ketua Program Studi Magister Keguruan Sekolah Dasar sekaligus Penguji II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan nasihat kepada peneliti sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
6. Dr. Pramudiyanti, M.Si., Dosen Pembahas/Penguji I yang telah memberikan motivasi, bimbingan dan ilmu yang berharga dalam proses penyelesaian tesis ini.
7. Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, memberikan nasihat, saran, motivasi dan penuh kesabaran sehingga penyusunan tesis ini dapat diselesaikan.
8. Dr. Muhammad Kaulan Karima, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah membimbing, memberikan nasihat, saran, motivasi dan penuh kesabaran sehingga penyusunan tesis ini dapat diselesaikan.

9. Dr. Rangga Firdaus, M.Kom., Validator ahli Media yang telah bersedia meluangkan waktunya, memberikan motivasi dan saran kepada penulis
10. Siska Meirita, M.Pd., Validator ahli Bahasa yang telah bersedia meluangkan waktunya, memberikan motivasi dan saran kepada penulis
11. Berchah Pitoewas, M.H., Validator ahli Materi yang telah bersedia meluangkan waktunya, memberikan motivasi dan saran kepada penulis
12. Bapak dan Ibu dosen serta staf Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu, motivasi dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
13. Sahabat-sahabat Kelelah Sikop tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada peneliti.
14. Seluruh rekan-rekan Angkatan 2024 Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar yang memberikan motivasi dan dukungan kepada peneliti.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan tesis ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah SWT melindungi dan membalas kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Aamiin.

Bandar Lampung, 24 Februari 2026
Peneliti,

TRISYA DAMAYANTI
NPM. 2423053004

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
 I. PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	11
1.3 Rumusan Masalah.....	12
1.4 Tujuan Penelitian	12
1.5 Batasan Masalah	12
1.6 Manfaat Penelitian	13
1.7 Spesifikasi Produk	15
 II. TINJAUAN PUSTAKA.....	 18
2.1 Teori Belajar yang relevan dengan GBL	18
2.1.1 Teori konstruktivisme	18
2.1.2 Teori kognitivisme	19
2.1.3 Teori behaviorisme.....	19
2.2 Bahan Ajar	20
2.2.1 Karakteristik Bahan Ajar.....	20
2.2.2 Fungsi Bahan Ajar.....	21
2.3 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	22
2.3.1 Komponen LKPD.....	23
2.3.2 Fungsi Penyusunan LKPD	24
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan LKPD.....	25
2.4 Game Based Learning (GBL).....	26
2.4.1 Bentuk-bentuk Model Pembelajaran GBL	27
2.4.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran GBL.....	28
2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran GBL.....	30
2.5 Hasil Belajar	32
2.5.1 Jenis-Jenis Hasil Belajar.....	32
2.5.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	34
2.6 Pendidikan PPKn di Sekolah Dasar.....	34
2.6.1 Relevansi LKPD Berbasis GBL dalam Pembelajaran PPKn.....	37
2.7 Penelitian yang Relevan	39
2.8 Kerangka Konseptual.....	41
2.9 Hipotesis Penelitian	42

III.METODOLOGI PENELITIAN.....	44
3.1 Jenis Penelitian	44
3.2 Setting Penelitian.....	45
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	45
3.4 Subjek Validasi Produk	46
3.5 Varibel Penelitian	46
3.6 Prosedur Penelitian	46
3.6.1 Analyze (Analisis).....	47
3.6.2 Design (Perancangan)	47
3.6.3 Development (Pengembangan)	47
3.6.4 Implementation (Penerapan)	48
3.6.5 Evaluation (Evaluasi)	48
3.7 Teknik Pengumpulan Data	49
3.8 Uji Prasyarat Instrumen	50
3.9 Teknik Analisis Data	50
3.9.1 Analisis data kevalidan.....	50
3.9.2 Analisis data kepraktisan.....	51
3.9.3 Analisis Data Keefektifan	52
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Hasil Penelitian.....	56
4.2 Pembahasan	80
4.2.1 Uji Kevalidan	80
4.2.2 Uji Praktikalitas.....	83
4.2.3 Uji Efektivitas	85
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	89
5.1 Simpulan	89
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN	99

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Observasi guru kelas II SDN 1 Keteguhan.....	5
2. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik pada PPKn.....	6
3. Hasil Angket Kebutuhan Guru terhadap LKPD berbasis GBL	7
4. Spesifikasi Jenis Produk.....	16
5. Sintak Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	28
6. Kriteria Derajat Reliabilitas	50
7. Penskoran Item pada Angket Kevalidan.	51
8. Kategori Kevalidan	51
9. Penkonversian Nilai Kemenarikan, Kemudahan dan Kemanfaatan Produk...	52
10. Kriteria Penilaian.	53
11. Kategori <i>N-Gain</i>	53
12. Rancangan LKPD berbasis GBL	65
13. Rekapitulasi Hasil Validitas terhadap Instrumen	68
14. Hasil Uji Kepraktisan LKPD Berbasis GBL.....	70
15. Hasil Uji Validitas Soal Pilihan Ganda.....	71
16. Hasil Uji Reliabilitas <i>Instrument Test</i>	72
17. Hasil Validasi Ahli Materi	73
18. Hasil Validasi Ahli Media.....	74
19. Hasil Validasi Ahli Bahasa	75
20. Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Prosttest</i>	77
21. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	77
22. Hasil Uji-t Hasil Belajar	78
23. Hasil Perhitungan <i>Effect Size (Cohen'sd)</i>	79
24. Hasil Uji <i>N-Gain</i> Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Langkah-langkah penyusunan LKPD	24
2. Alur Sintaks GBL Menurut (Prensky, 2001)	30
3. Kerangka Berpikir.....	42
4. Model Pengembangan ADDIE (<i>Sumber Lumen Learning</i>).....	45
5. Desain LKPD	62
6. Uji Coba skala kecil	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian UNILA.....	99
2. Surat Balasan Izin Penelitian SDN 1 Keteguhan	100
3. Instrumen Penelitian Validasi	101
4. Lembar Angket Kepraktisan Oleh Pendidik	110
5. Lembar Angket Kepraktisan Oleh Peserta Didik.....	112
6. Modul Ajar <i>Game Based Learning</i>	113
7. Kisi-Kisi Soal PPkn	118
8. Rubrik Penilaian Sikap dan Psikomotorik	119
9. Soal Kognitif (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>).....	120
10. Hasil Pre dan Post Tes Kelas Eksperimen	123
11. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	125
12. Hasil Uji Validitas Butir Soal	126
13. Hasil Tingkat Kesukaran.....	129
14. Hasil Uji Reliabilitas	131
15. Hasil Uji Normalitas	131
16. Hasil Uji Homogenitas.....	132
17. Hasil Uji <i>Independent Sample Test</i>	133
18. Hasil Uji <i>Effect Size (Cohen's d)</i>	134
19. Dokumentasi Kelas Eksperimen	135
20. Dokumentasi Kelas Kontrol.....	138
21. Gambar Produk LKPD Berbasis <i>Game Based Learning</i>	139
22. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> peserta didik	140

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya dunia pendidikan di Indonesia, berbagai inovasi dan kebijakan terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas serta akses pendidikan. Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi masa mendatang, hal ini sesuai dengan fungsi pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat (Kemdikbud, 2020). Saat ini pendidikan dirancang untuk dapat menghadapi tuntutan perkembangan zaman (Mulyasa, 2022). Perkembangan teknologi informasi tersebut memberikan perubahan pada seluruh aspek kehidupan khususnya di bidang pendidikan (Pratama *et al.*, 2020; Nugroho, 2021; Arifin, 2019). Adha *et al* (2025) mengatakan bahwa peserta didik tidak lagi cukup dibekali teori semata, melainkan perlu menguasai kemampuan berpikir tingkat tinggi, berkomunikasi, bekerja sama, serta berkreasi keterampilan yang dikenal sebagai *21st-century skill*. Bahkan kurikulum pendidikan di Indonesia pun terus mengalami perubahan agar lebih relevan dengan kebutuhan zaman.

Kurikulum Merdeka Belajar merupakan salah satu kebijakan baru Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia yang ditujukan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang inovatif dan mengikuti kebutuhan peserta didik (Kemdikbudristek, 2022). Selain itu, Kurikulum Merdeka Belajar juga bertujuan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik, baik *soft skill* maupun *hard skill* (Utari *et al* ., 2023; Sari & Winarsih, 2022; Hidayat, 2021). Adapun ciri khas dari Kurikulum Merdeka yaitu pembelajaran yang lebih berfokus pada materi yang esensial dan pengembangan kompetensi peserta didik

pada fasenya. Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan pada guru untuk memilih berbagai strategi, model, media dan bahan ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik.

Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peran fundamental dalam membentuk dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan, serta karakter peserta didik. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik semata, tetapi juga pada pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh, meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, pemahaman terhadap karakteristik peserta didik pada pendidikan dasar menjadi aspek yang sangat penting bagi guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan peserta didik.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya. Tilaar (2009) menyebutkan Pendidikan adalah suatu upaya untuk menciptakan kondisi dan metode belajar yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kecerdasannya secara maksimal, dengan tujuan memperoleh kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya dan masyarakat. Pendidikan juga adalah upaya yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Pendidikan merupakan sektor yang sangat penting dalam mempersiapkan generasi masa depan yang berkualitas (Zamroni, 2020; Daryanto, 2014). Di Indonesia, pendidikan tidak hanya bertujuan untuk *mentransfer knowledge*, tetapi juga untuk membentuk karakter dan keterampilan hidup yang bermanfaat bagi peserta didik dalam menghadapi tantangan kehidupan. Pendidikan mengajarkan peserta didik cara berpikir yang tepat, serta memberikan informasi yang akurat untuk membawa keterampilan berpikir yang benar dan akan membuat seseorang memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam

membentuk keberadaan seseorang, baik melalui bimbingan dan pengarahan orang tua maupun pendidik. Dalam konteks pendidikan dasar, proses pendidikan harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar yang masih berada tahap awal pembentukan kemampuan berpikir dan sikap sosial.

Karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar termasuk ke dalam kelompok usia 7-8 tahun, yaitu secara psikologis berada pada tahap perkembangan operational konkret.

Pada tahap ini, anak mulai mampu memahami konsep-konsep sederhana yang bersifat nyata dan kontekstual, namun masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak. Hidayatulloh *et al* (2023) mengatakan bahwa kelas 1 dan 2 Sekolah Dasar berorientasi pada pembelajaran fakta, lebih bersifat konkret atau kejadian-kejadian yang ada di sekitar lingkungan mereka. Oleh karena itu, proses pembelajaran di kelas II SD menuntut penggunaan strategi, media, dan bahan ajar yang konkret, menarik, serta dekat dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Pemahaman terhadap karakteristik peserta didik menjadi landasan penting bagi guru dalam merancang pembelajaran yang efektif, termasuk dalam pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik, khususnya pada tingkat pendidikan dasar. Mata pelajaran PPKn di Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara, mengembangkan sikap demokratis, serta menumbuhkan rasa cinta tanah air dan kesadaran akan hak dan kewajiban kepada peserta didik sejak dini. Pemerintah pun mengesahkan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2022 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang mengamanatkan Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran atau mata kuliah wajib di seluruh jenjang pendidikan. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah untuk membangun karakter peserta didik sehingga mereka dapat memahami dan menerapkan nilai-nilai ini dalam kehidupan sehari-hari (Pratiwi, 2021; Suryani & Wahyuni, 2020; Kemendikbudristek, 2022). Tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di

sekolah dasar adalah agar peserta didik memahami bahwa selain memiliki kebebasan, mereka juga harus mematuhi peraturan yang membatasi hak dan kewajiban individu dalam masyarakat (Ambarwati, Aryaningrum, & Arafat, 2022; Wulandari, 2020; Rosyidah, 2023).

Pendidikan dan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan diharapkan mampu memberikan perhatiannya kepada pengembangan nilai, moral, dan sikap perilaku peserta didik. Sejatinya PPKn adalah studi tentang kehidupan sehari-hari, mengajarkan bagaimana menjadi warga negara yang baik dan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila yang merupakan dasar negara Indonesia (Chindy et al., 2023; Rahmawati, 2021; Sujarwo, 2019). Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan (PPKn) memiliki sejumlah hambatan yang dapat mempengaruhi pencapaian peserta didik di sekolah. Astia (2020) mengatakan bahwa faktor-faktor seperti kurangnya sumber daya, baik itu buku teks maupun fasilitas pembelajaran, dapat menjadi penghalang bagi proses pembelajaran yang efektif. Selain itu ada pendapat lain dari Jannah (2020), perbedaan gaya belajar antara peserta didik dan metode pengajaran yang dilakukan oleh pendidik sebagai *facilitator* terkadang kurang sesuai dengan kebutuhan individual juga dapat menjadi hambatan pembelajaran (Mustika, 2021; Kusumawardani, 2020).

Pembelajaran di kelas II Sekolah Dasar (SD), terutama dalam mata pelajaran PPKn, sering kali lebih menekankan pada penyampaian teori secara verbal dan tertulis yang terkadang tidak menarik bagi anak-anak yang pada usia tersebut lebih membutuhkan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Akibatnya motivasi dan hasil belajar peserta didik menjadi rendah (Sari & Fitria, 2019; Nugraheni, 2021; Putri & Kurniawan, 2022). Banyak penelitian mengungkapkan bahwa pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah atau *conventional* dapat menyebabkan ketidakaktifan peserta didik, yang pada akhirnya menghambat pemahaman mereka terhadap materi (Dewi, 2022; Andini, 2020; Wijayanti, 2023). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih kreatif untuk menarik

perhatian peserta didik dan meningkatkan efektivitas pembelajaran PPKn.

Berdasarkan hasil wawancara langsung yang sudah dilakukan oleh peneliti kepada 4 wali kelas dua SDN 1 Keteguhan pada tanggal 8 sampai dengan 11 Januari 2025 diperoleh informasi bahwasanya rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan karena model pembelajaran yang kurang variatif. Berikut ini adalah hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap 4 guru kelas 2.

Tabel 1. Hasil Observasi guru kelas II SDN 1 Keteguhan

No	Aspek	Indikator Observasi	Total Skor	Persentase (%)
1.	Kebutuhan	Peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran PPKn	11	68,75 %
2.	Kebutuhan	Peserta didik cepat bosan saat hanya mendengarkan	15	93,75 %
3.	Media Pembelajaran	Media/LKPD yang digunakan masih monoton	13	81,25 %
		Guru jarang menggunakan aktivitas fisik dalam pembelajaran	11	68,75 %
4.	Metode Pembelajaran	Guru lebih sering ceramah atau jawab satu arah	16	100 %
		Peserta didik tidak diberi kesempatan kerja kelompok atau permainan	13	81,25 %
5.	Potensi <i>Game Based Learning</i>	Terlihat peluang untuk menyisipkan aktivitas permainan dalam pembelajaran PPKn	9	56,25 %
		Peserta didik bersemangat saat diajak bermain di luar kelas	15	93,75 %
Total Skor (max 128)		103	80,47 %	

Berdasarkan hasil observasi, diperoleh total skor sebesar 103 dari skor maksimal 128 dengan presentase 80,47 % yang menunjukkan dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar indikator yang diamati menunjukkan adanya banyak permasalahan dilapangan. Banyak guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti metode ceramah, tanya jawab, belum lagi penggunaan sumber belajar hanya buku paket dari pihak sekolah saja sehingga peserta didik merasa bosan, selain itu peserta didik juga cenderung pasif saat menerima materi yang diajarkan guru, peserta cenderung kurang fokus sehingga menjadikan peserta didik kurang aktif selama mengikuti kegiatan pembelajaran

terlebih pada pelajaran PPKn. Hal ini dapat mempersulit peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran PPKn dan mengakibatkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Selain itu masih ada guru yang belum memanfaatkan bahan ajar secara maksimal yaitu penggunaan bahan ajar pembelajaran seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) padahal sekolah sudah memberikan sarana dan prasarana yang memadai.

Hasil observasi ini memperkuat fakta bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn terutama dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam keluarga dipengaruhi kurangnya inovasi dalam metode dan media pembelajaran. Selain observasi di atas peneliti juga mendapatkan tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn Semester 1 kelas II untuk mendapatkan data yang lebih akurat. Berikut ini adalah tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn Semester 1 kelas II SDN 1 Keteguhan :

Tabel 2. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik pada PPKn

Kelas	Jumlah Peserta didik	KKM	Ketuntasan			
			Tuntas		Belum Tuntas	
			Angka	Persentase	Angka	Persentase
II A	30	70	18	60 %	12	40 %
II B	30	70	15	50 %	15	50 %
II C	30	70	10	33 %	20	67 %
II D	30	70	9	30 %	21	70 %
JMLH	120		52	43 %	68	57 %

(Sumber : Dokumentasi Pendidik Kelas II SDN 1 Keteguhan)

Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas II masih banyak yang mendapat nilai di bawah KKM dan sebanyak 68 dari 120 peserta didik belum tuntas dalam mata pelajaran PPKn dibuktikan dengan 57 %. Jadi terlihat kelas yang paling rendah untuk ketuntasan terdapat 2 kelas yaitu kelas II C dan Kelas II D.

Keberhasilan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik ditunjang dengan keahlian guru membuat peserta didik dapat dengan mudah untuk memahami suatu materi pembelajaran. Guru biasanya menggunakan alat bantu

yang disebut dengan bahan ajar bagi guru untuk membantu proses pembelajaran di kelas. Bahan ajar menjadikan guru lebih mudah untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Sedangkan bagi peserta didik dengan adanya bahan ajar akan lebih mudah memahami materi pelajaran. Selain itu melalui bahan ajar peserta didik dapat belajar sendiri baik di kelas maupun di rumah, karena dengan adanya bahan ajar peserta didik akan menjadi mandiri untuk belajar menyelesaikan permasalahan namun tetap terbimbing. Mengingat pentingnya bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran maka perlu diperhatikan kualitasnya baik dari segi isi, bahasa, unsur grafika, ilustrasi dan metode pengembangannya. Sebagaimana yang dijelaskan dalam "tujuan penyusunan bahan ajar adalah untuk : (1) menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, sekolah dan daerah, (2) membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar, dan (3) memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran". Salah satu bahan ajar adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Tabel 3. Hasil Angket Kebutuhan Guru terhadap LKPD berbasis GBL

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah (ya)	Persentase
1.	Membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif	4	0	4	100%
2.	LKPD saat ini kurang menarik perhatian peserta didik	3	1	3	75%
3.	Peserta didik cepat bosan jika menggunakan LKPD tanpa aktivitas permainan	4	0	4	100%
4.	Pernah kesulitan meningkatkan semangat peserta didik saat belajar PPKn	3	1	3	75%
5.	Tertarik menggunakan LKPD yang memuat unsur <i>Game Based Learning</i>	4	0	4	100%
6.	LKPD berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik	4	0	4	100%
7.	Permainan bisa menumbuhkan nilai kerjasama dan sikap sosial peserta didik	3	1	3	75%
8.	Bersedia menggunakan LKPD berbasis permainan jika tersedia di sekolah	4	0	4	100%
TOTAL				29	90,6%

Berdasarkan hasil angket dari kebutuhan guru terhadap LKPD berbasis GBL diperoleh persentase sebesar 90,6%. Hal ini menunjukkan bahwa guru ingin menggunakan LKPD yang lebih menarik, interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Guru mengungkapkan bahwa LKPD yang digunakan saat ini masih kurang menarik dan membuat peserta didik cepat bosan, khususnya dalam pembelajaran PPKn yang bersifat konseptual dan bersumber pada nilai. Selain itu, guru juga menyatakan bahwa mereka pernah mengalami kesulitan dalam membangkitkan semangat belajar peserta didik, terutama saat menggunakan metode atau media yang bersifat monoton. Oleh karena itu salah satu inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah penggunaan LKPD berbasis GBL dipandang sebagai kebutuhan pembelajaran abad 21 dengan mengintegrasikan aktivitas fisik, sosial, dan nilai-nilai Pancasila secara lebih menyenangkan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi *et al.* (2022), penggunaan LKPD berbasis permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta hasil belajar mereka secara signifikan. Hal ini dikarenakan elemen

permainan dapat memberikan tantangan yang menyenangkan serta meningkatkan daya tarik pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni dan Setiawan (2023) menunjukkan bahwa LKPD berbasis permainan dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep abstrak, khususnya dalam mata pelajaran PPKn. Dengan metode yang interaktif, peserta didik lebih mudah memahami materi karena dapat langsung menerapkannya dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata.

Menurut penelitian Rahayu dan Nugroho (2022), integrasi permainan dalam LKPD juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan sosial peserta didik. Peserta didik tidak hanya belajar secara individu tetapi juga berkolaborasi dengan teman sekelas mereka dalam menyelesaikan tantangan dalam permainan yang telah disusun dalam LKPD. Hasil penelitian dari Rahman *et al.* (2023) menegaskan bahwa LKPD berbasis permainan yang dirancang dengan pendekatan

berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dengan pendekatan ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi, menyelesaikan masalah, dan mengembangkan kreativitas mereka dalam memahami materi pembelajaran. Penerapan LKPD berbasis GBL menjadi salah satu strategi yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik. Menurut Putra *et al.* (2023), pendekatan ini memungkinkan peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik untuk lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Guru yang belum maksimal dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran masih menggunakan *teacher centered* atau berpusat pada guru tanpa melibatkan interaksi antar peserta didik sehingga menyebabkan peserta didik menjadi pasif karena hanya berlangsung komunikasi satu arah. Belum lagi rendahnya hasil belajar ini salah satunya disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan penugasan tertulis yang monoton. Guru cenderung menggunakan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar, sementara penggunaan bahan ajar pendukung seperti LKPD belum dimaksimalkan secara optimal. LKPD yang digunakan umumnya hanya berisi soal-soal isian atau pilihan ganda tanpa melibatkan aktivitas eksploratif yang dapat merangsang kemampuan berpikir peserta didik. Kesulitan-kesulitan tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Melihat kondisi tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran yang menarik agar menumbuhkan semangat belajar peserta didik dan dapat tercapailah tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sebagai alternatif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Game Based Learning* yang dapat mendorong keterlibatan aktif dan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sapitri *et al.* (2021) mengungkapkan bahwa tujuan LKPD sebagai bahan ajar adalah untuk menarik perhatian peserta didik dalam belajar melalui desain yang

ringkas dan menarik. Guru dapat berkreasi dengan memasukkan unsur permainan dalam LKPD agar peserta didik tidak merasa jenuh saat belajar. Dalam hal ini, guru perlu memilih metode yang tepat saat pembelajaran berlangsung. Metode yang cocok untuk anak-anak sekolah dasar adalah metode permainan (Wandini, 2019). Untuk karakteristik anak-anak SD, permainan yang sesuai sebaiknya bersifat edukatif, menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Penerapan permainan dalam pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menurut Piaget (1970), permainan merupakan salah satu cara yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran pada anak-anak, karena melalui permainan, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Selain itu, permainan juga dapat membuat peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dibutuhkan bahan ajar yang menarik agar peserta didik tidak merasa bosan dan lebih tertarik untuk belajar. Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan oleh guru adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran dan berbagai kegiatan (Rasyidah & Rambe, 2022). Saringatun (2021) mengatakan bahwa LKPD memiliki berbagai manfaat pada materi-materi tertentu, antara lain: memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik, membantu variasi belajar di kelas, membangkitkan minat peserta didik, meningkatkan potensi belajar mengajar, dan memanfaatkan waktu secara efektif. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan atau kegagalan dalam mencapai

tujuan pendidikan sangat bergantung pada cara merancang dan mendesain proses kegiatan pembelajaran (Rasyid *et al.*, 2024). Tujuan LKPD sebagai alat bantu mengajar adalah untuk menarik perhatian peserta didik melalui desain yang sederhana namun menarik. Manfaat lainnya adalah dapat meminimalkan peran guru dan memaksimalkan peran peserta didik dalam mengekspresikan diri secara mandiri selama proses pembelajaran (Bayu, *et al.*, 2022).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti ingin mengembangkan inovasi bahan ajar yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik, untuk membantu meningkatkan hasil belajar mereka. Karena itu peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Game Based Learning* Dalam Pembelajaran PPKn untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas II SDN 1 Keteguhan”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Game Based Learning* yang dapat digunakan dalam pembelajaran PPKN di kelas II SDN 1 Keteguhan, serta untuk mengkaji pengaruh penggunaan LKPD berbasis *Game Based Learning* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, khususnya dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik terhadap mata pelajaran PPKn pada materi Penerapan Pancasila dalam Keluarga. Oleh karena itu, pengembangan LKPD berbasis *Game Based Learning* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Banyak guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional
2. Rendahnya nilai mata pelajaran PPKn peserta didik dibuktikan dengan 68 dari 120 peserta didik atau 57 % belum tuntas.
3. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (teacher centered).
4. Kurang maksimalnya penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang mendukung pembelajaran.
5. Guru hanya menggunakan satu sumber belajar yaitu buku teks Kemendikbud.

1.3 Rumusan Masalah

Dengan merinci konteks masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, pernyataan permasalahan penelitian dapat diungkapkan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat validitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Game Based Learning* Dalam Pembelajaran PPKn untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas II SDN 1 Keteguhan?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Game Based Learning* Dalam Pembelajaran PPKn untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas II SDN 1 Keteguhan?
3. Bagaimana tingkat keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Game Based Learning* Dalam Pembelajaran PPKn untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas II SDN 1 Keteguhan?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses kevalidan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Game Based Learning* Dalam Pembelajaran PPKn untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas II SDN 1 Keteguhan.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Game Based Learning* Dalam Pembelajaran PPKn untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas II SDN 1 Keteguhan.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Game Based Learning* Dalam Pembelajaran PPKn untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas II SDN 1 Keteguhan.

1.5 Batasan Masalah

Dengan merinci identifikasi masalah di atas, peneliti mempersempit fokus masalah pada Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Game Based Learning* Dalam Pembelajaran PPKn untuk meningkatkan Hasil

Belajar Peserta didik Kelas II SDN 1 Keteguhan

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi peserta didik, guru, sekolah, dan para peneliti. Secara khusus, keuntungan dari penelitian ini dapat disajikan sebagai berikut:

1. Bagi Peserta didik

- a. Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Game Based Learning* peserta didik diharapkan lebih tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran PPKn. Hal ini dapat meningkatkan semangat dan motivasi mereka dalam mengikuti pelajaran.
- b. Pembelajaran berbasis permainan yang dikemas dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat menyajikan materi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami, sehingga peserta didik lebih cepat menguasai konsep-konsep dalam mata pelajaran PPKn
- c. Melalui permainan yang melibatkan interaksi antar peserta didik, mereka dapat mengembangkan keterampilan sosial, bekerja sama dalam kelompok, serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah secara bersama- sama.

2. Bagi Guru

- a. Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Game Based Learning* memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih variatif, sehingga guru dapat mengembangkan cara-cara yang lebih menarik dalam mengajar dan mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran.
- b. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Game Based Learning* , guru dapat lebih mudah menarik perhatian peserta didik dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam setiap sesi pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pengajaran.
- c. Pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik, serta meningkatkan efektivitas proses pengajaran.

3. Bagi Sekolah

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan mengenai pengembangan sumber belajar dalam pembelajaran PPKn di sekolah.
- b. Sekolah dapat merasakan peningkatan dalam kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran PPKn, karena adanya inovasi metode yang diterapkan. Hal ini dapat meningkatkan reputasi sekolah dalam menyediakan pendidikan yang kreatif dan efektif
- c. Dengan meningkatnya motivasi dan pemahaman peserta didik, hasil belajar peserta didik di sekolah dapat mengalami peningkatan yang signifikan. Ini dapat mencerminkan keberhasilan program pembelajaran yang inovatif.
- d. Sekolah dapat mengadopsi pendekatan baru yang dikembangkan dalam penelitian ini untuk diterapkan lebih luas, serta mendorong pengembangan kurikulum yang lebih inovatif dan berbasis pada kebutuhan peserta didik.

4. Bagi Peneliti

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan untuk mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan keadaan peserta didik sehingga layak dan menarik untuk dipelajari peserta didik.
- b. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Game Based Learning*, dan memberikan wawasan baru tentang penerapan metode tersebut dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- c. Peneliti dapat memperoleh pengalaman dan keterampilan dalam melakukan penelitian pengembangan yang berfokus pada inovasi pembelajaran, serta dapat memvalidasi penerapan teori-teori pembelajaran dalam konteks praktis di lapangan.
- d. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran, serta memberikan dasar bagi penelitian lebih lanjut dalam meningkatkan pembelajaran di sekolah dasar.

1.7 Spesifikasi Produk

pesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk Utama

Produk utama yang dikembangkan adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Game Based Learning* dalam pembelajaran PPKn untuk peserta didik kelas II SD. LKPD ini dirancang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui aktivitas permainan edukatif yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar kelas rendah.

LKPD berbasis *Game Based Learning* ini memadukan unsur permainan (game) seperti aturan bermain, tantangan, skor, umpan balik, dan kerja kelompok ke dalam kegiatan belajar PPKn. Permainan yang dikembangkan disesuaikan dengan materi Sila sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga mampu menanamkan sikap dan perilaku sesuai sila Pancasila.

LKPD disusun dalam bentuk cetak dan dapat digunakan secara fleksibel baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran kelompok. Desain LKPD menggunakan bahasa yang sederhana, kalimat pendek, ilustrasi menarik, serta petunjuk yang jelas agar mudah dipahami oleh peserta didik kelas II.

2. Konten Materi

Konten materi dalam LKPD berbasis *Game Based Learning* ini berfokus pada mata pelajaran PPKn kelas II Sekolah Dasar dengan materi Sila sila Pancasila. Materi disajikan melalui aktivitas permainan edukatif seperti menyusun potongan gambar puzzle, mencocokkan gambar sikap dengan sila, dan menjawab pertanyaan sederhana tentang kehidupan sehari-hari.

Setiap aktivitas permainan dirancang untuk menstimulasi keaktifan peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, serta melatih kemampuan berpikir sederhana, bekerja sama, dan berkomunikasi. LKPD ini juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, kegiatan bermain-belajar, serta refleksi sederhana yang membantu peserta didik memahami makna Sila Pancasila dalam kehidupan nyata sehari-hari.

Materi dalam LKPD disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) PPKn Fase A kelas II serta mengacu pada Kurikulum Merdeka, dengan penekanan pada pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Tabel 4. Spesifikasi Jenis Produk

Spesifikasi Produk	Deskripsi
Judul	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis <i>Game Based Learning</i> dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas II SDN 1 Keteguhan
Muatan	Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kelas II Sekolah Dasar sesuai Kurikulum Merdeka, dikemas dalam bentuk LKPD berbasis permainan edukatif yang menarik dan mudah dipahami peserta didik.
Materi	Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari peserta didik kelas II.
Capaian Pembelajaran	Mengenal bendera negara, lagu kebangsaan, simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila dan simbol Pancasila beserta sila-sila Pancasila; menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga
Tujuan Pembelajaran	Melalui permainan Puzzle Pancasila, peserta didik mampu mengenali simbol setiap sila Pancasila dengan tepat. Melalui permainan Kartu Pancasila, peserta didik mampu menghubungkan gambar sikap dengan simbol sila Pancasila yang sesuai penerapan nilai Pancasila Melalui permainan Menara Pancasila, peserta didik mampu menerapkan nilai pancasila kedalam situasi nyata sehari-hari.
Bentuk Produk	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) cetak berbasis <i>Game Based Learning</i> .
Karakteristik Produk	Interaktif, berbasis permainan, berpusat pada peserta didik, menggunakan bahasa sederhana, dilengkapi ilustrasi menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II SD.
Pengguna	Guru dan peserta didik kelas II SDN 1 Keteguhan.

Meningkatkan motivasi belajar,
melibatkan peserta didik secara aktif,
membantu pemahaman konsep PPKn,
serta menanamkan nilai Pancasila melalui
pengalaman belajar yang menyenangkan

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Belajar yang relevan dengan GBL

Dalam dunia pendidikan, pendekatan GBL semakin banyak digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. GBL memungkinkan peserta didik belajar melalui pengalaman bermain yang interaktif, menantang, dan menyenangkan. Agar implementasi GBL lebih efektif, diperlukan landasan teori belajar yang kuat. Teori belajar pada dasarnya menjelaskan bagaimana belajar terjadi atau bagaimana pikiran peserta didik memproses data (Trianto, 2011). Beberapa teori yang mendukung konsep ini adalah *konstruktivisme*, *kognitivisme*, dan *behaviorism*.

2.1.1 Teori konstruktivisme

Salah satu teori utama yang mendukung GBL adalah teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Piaget menyatakan bahwa belajar adalah proses aktif di mana peserta didik membangun pemahaman mereka sendiri berdasarkan pengalaman. Sementara itu, Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam belajar, terutama dalam *Zone of Proximal Development (ZPD)*—area di mana seorang peserta didik dapat menyelesaikan tugas dengan bimbingan orang lain. Dalam konteks GBL, permainan menyediakan lingkungan yang mendorong *eksplorasi*, *problem-solving*, dan interaksi sosial, yang memungkinkan peserta didik membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman bermain.

2.1.2 Teori kognitivisme

Dari perspektif teori kognitivisme, Robert Gagné dan Jerome Bruner menjelaskan bahwa belajar melibatkan berbagai tahapan, termasuk perhatian, pemahaman, dan penerapan. Gagné menyatakan bahwa proses belajar harus dimulai dengan menarik perhatian peserta didik, diikuti dengan penyampaian materi yang sistematis. Bruner menambahkan bahwa belajar harus berbasis pada penemuan, di mana peserta didik secara aktif menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan yang telah mereka miliki. Dalam GBL, permainan dirancang dengan tantangan yang bertahap, memungkinkan peserta didik memahami dan mengingat konsep secara lebih baik melalui eksplorasi dan pengalaman langsung.

2.1.3 Teori behaviorisme

Teori behaviorisme dari B.F. Skinner dan Edward Thorndike juga berperan penting dalam GBL. Skinner mengemukakan bahwa pembelajaran terjadi melalui penguatan (*reinforcement*), seperti hadiah atau umpan balik positif. Thorndike menambahkan bahwa menurut Hukum Efek, perilaku yang menghasilkan konsekuensi positif lebih mungkin diulang. Dalam GBL, elemen-elemen seperti level permainan, poin, hadiah, serta sistem umpan balik langsung membantu memperkuat pemahaman dan motivasi peserta didik untuk terus belajar.

Dari perspektif teori kognitivisme, Robert Gagné dan Jerome Bruner menjelaskan bahwa belajar melibatkan berbagai tahapan, termasuk perhatian, pemahaman, dan penerapan. Gagné menyatakan bahwa proses belajar harus dimulai dengan menarik perhatian peserta didik, diikuti dengan penyampaian materi yang sistematis. Bruner menambahkan bahwa belajar harus berbasis pada penemuan, di mana peserta didik secara aktif menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan yang telah mereka miliki. Dalam GBL, permainan dirancang dengan tantangan yang bertahap, memungkinkan peserta didik memahami dan mengingat konsep secara lebih baik melalui eksplorasi dan pengalaman langsung.

Berdasarkan berbagai teori ini, dapat disimpulkan bahwa *Game Based Learning* bukan sekadar bermain dalam proses pembelajaran, tetapi merupakan strategi berbasis teori yang efektif dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan

pengalaman belajar peserta didik. Dengan perancangan yang tepat, GBL dapat menjadi alat pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik di berbagai jenjang pendidikan.

2.2 Bahan Ajar

Bahan Ajar adalah segala bentuk materi yang membantu guru atau instruktur dalam proses pembelajaran. Bahan ajar dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis, yang disusun secara sistematis untuk memungkinkan peserta didik belajar dan mencapai kompetensi yang diharapkan. Majid dalam Akmal (2020) mengatakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk materi yang digunakan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar- mengajar yang dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis.

Widodo dan Jasmani dalam Lestari (2013) mendefinisikan bahan ajar sebagai seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Bahan ajar adalah materi, informasi, alat atau teks yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan, Prastowo (2015).

Dari beberapa definisi para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan alat bantu pembelajaran yang berisi materi yang telah disusun secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan.

2.2.1 Karakteristik Bahan Ajar.

Berikut adalah karakteristik bahan ajar menurut beberapa ahli :

Menurut Majid, (2008) bahan ajar yang baik memiliki karakteristik :

Self – Instructional (dapat digunakan untuk belajar mandiri)

Self – Cointained (memuat materi secara lengkap)

Stand – Alone (dapat digunakan tanpa terlalu bergantung pada sumber lain)

Adaptive (dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik) *User Friendly* (mudah digunakan oleh guru dan peserta didik).

Menurut Tomlinson, (2012), bahan ajar yang berkualitas harus (1). Memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan, (2). Memberikan kesempatan eksplorasi bagi peserta didik, (3). Bersifat fleksibel dan dapat digunakan dalam berbagai kondisi, dan (4). Mendorong interaksi antara peserta didik dan guru.

Menurut Prastowo, (2015), karakteristik bahan ajar yang efektif adalah:

(1). Memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, (2). Disusun secara sistematis dan logis, (3). Dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, (4). Mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik, dan (5). Menarik dan interaktif.

Secara keseluruhan, bahan ajar yang berkualitas adalah bahan ajar yang mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal, membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan, serta dapat digunakan dalam berbagai metode pembelajaran, baik secara mandiri maupun dalam bimbingan guru. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar harus memperhatikan aspek-aspek diatas agar pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan menyenangkan bagi peserta didik.

2.2.2 Fungsi Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki beberapa fungsi utama dalam proses pembelajaran, antara lain:

a. Sebagai Panduan Pembelajaran.

(1). Membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara sistematis,
(2). Memberikan struktur yang jelas tentang apa yang harus dipelajari oleh peserta didik.

b. Sebagai Sumber Belajar

(1). Memberikan informasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran,
(2). Memudahkan peserta didik memahami konsep tanpa selalu bergantung pada guru.

c. Sebagai Alat Penilaian

Dapat digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik tentang latihan dan soal-soal yang tersedia. Membantu guru dalam menentukan seberapa efektif metode pengajaran mereka.

d. Meningkatkan Keinginan untuk Belajar

Bahan ajar yang menarik dan interaktif dapat menarik peserta didik sehingga membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

e. Menyesuaikan dengan Kebutuhan Belajar

Bahan ajar dapat disusun sesuai dengan tingkat kemampuan dan gaya belajar peserta didik sehingga peserta didik tidak cepat bosan dalam hal belajar.

2.3 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD adalah singkatan dari Lembar Kerja Peserta Didik. Armansyah (2025) mengatakan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan lembar kegiatan yang berisi serangkaian pedoman untuk memahami sesuai kompetensi dasar yang ditentukan dan dikemas secara menarik oleh guru agar peserta didik mudah menyerap materi serta mendorong peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran. LKPD merupakan kumpulan lembaran yang mencakup kegiatan peserta didik, yang memungkinkan mereka untuk terlibat dalam aktivitas nyata dengan objek dan masalah yang sedang dipelajari (Khikmiyah, 2021). Selain itu LKPD juga adalah panduan yang digunakan untuk melakukan kegiatan pemecahan masalah. LKPD juga dapat diartikan bahan ajar yang dapat membimbing proses belajar dengan menyediakan berbagai latihan dan materi yang praktis untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran (L.H.Rahmawati & Wulandari, 2020). LKPD memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya penguatan kemampuan dasar sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh (Habibah, 2019). Menurut Prastowo (2015), LKPD adalah bahan ajar yang berisi tugas-tugas yang harus dikerjakan peserta didik dilengkapi dengan petunjuk, langkah kerja dan ruang untuk menuliskan hasil belajar. Sementara itu, Trianto (2013) menjelaskan bahwa LKPD berfungsi sebagai panduan kegiatan belajar yang membantu peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar langsung. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan bahan ajar yang dirancang secara sistematis untuk membimbing peserta didik dalam mencapai kompetensi dan indikator

pembelajaran yang telah ditetapkan. LKPD berisi rangkaian kegiatan, petunjuk, langkah kerja, serta latihan yang memungkinkan peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui pengalaman belajar langsung dan pemecahan masalah. Dengan penyajian yang menarik dan terstruktur, LKPD tidak hanya membantu peserta didik memahami materi pelajaran secara lebih mudah dan mendalam, tetapi juga mendorong keaktifan, kemandirian, serta pengembangan kemampuan dasar peserta didik. Oleh karena itu, LKPD memiliki peran penting sebagai panduan belajar yang efektif dalam mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal.

2.3.1 Komponen LKPD

Komponen LKPD dipenuhi untuk menciptakan bahan ajar yang baik sehingga proses pembelajaran berhasil mencapai tujuan pembelajaran (Malik, 2016).

Komponen tersebut adalah:

Nomor Lembar Kerja Peserta Didik, hal ini dimaksudkan untuk memudahkan pendidik dalam mengenali dan menggunakannya.

Judul Kegiatan, berisi topik kegiatan sesuai dengan KD

Tujuan, adalah tujuan pembelajaran sesuai dengan KD.

Alat dan bahan, jika kegiatan pembelajaran memerlukan alat dan bahan, maka dituliskan alat dan bahan yang diperlukan.

Prosedur Kerja, berisikan petunjuk kerja yang dimaksud mempermudah peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Tabel Data, berisikan tabel-tabel tempat peserta didik dapat mencatat hasil observasi atau pengukuran. Untuk aktivitas yang tidak memerlukan data, maka bisa diganti dengan menggunakan kotak kosong di mana peserta didik dapat menulis, menggambar, atau berhitung. Bahan diskusi meliputi pertanyaan-pertanyaan yang membantu peserta didik melakukan analisis data dan melakukan konseptualisasi. Untuk beberapa mata pelajaran, misalnya bahan diskusi, pertanyaan ini dapat berbentuk pertanyaan refleksi.

Tujuan Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Tujuan LKPD dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

Sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran pendidik, namun lebih

mengaktifkan peserta didik. Sebagai bahan ajar yang mempermudah peserta didik untuk memahami LKPD yang diberikan.

Sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih.

Memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik.

2.3.2 Fungsi Penyusunan LKPD

Sari (2019), menyatakan bahwa fungsi penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik adalah sebagai berikut: 1) Membantu peserta didik menemukan suatu konsep dengan mengetengahkan terlebih dahulu suatu fenomena yang bersifat konkrit, sederhana, dan berkaitan dengan konsep yang akan dipelajari, memuat apa yang harus dilakukan peserta didik meliputi melakukan, mengamati, dan menganalisis. 2) Membantu peserta didik menerapkan dan mengintegrasikan berbagai konsep yang telah ditemukan. 3) Sebagai penuntun belajar, penguatan, dan juga berfungsi sebagai petunjuk praktikum.

Langkah-Langkah Menyusun LKPD menurut Habibah (2019), menyatakan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik disusun untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik. Langkah-langkah membuat LKPD disajikan pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Langkah-langkah penyusunan LKPD

Adapun langkah-langkah membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yaitu:

1. Analisis Kurikulum Analisis yang dimaksudkan untuk menentukan kompetensi mana yang memerlukan bahan ajar LKPD. Analisis dilakukan dengan cara mempelajari kompetensi, kompetensi dasar, LKPD pokok, pengalaman belajar, dan indikator ketercapaian hasil belajar.

2. Menyiapkan Peta kebutuhan LKPD Peta kebutuhan LKPD digunakan untuk mengetahui LKPD apa saja yang harus di tulis dalam LKPD, juga dapat dilihat dalam menentukan prioritas penulisan LKPD.
 3. Menetapkan Judul LKPD Menentukan judul LKPD ditentukan atas dasar kompetensikompetensi dasar atau LKPD pokok yang terdapat dalam kurikulum. Penentuan judul akan lebih menjadi mudah apabila pengalaman belajar peserta didik diuraikan terlebih dahulu.
 4. Menuliskan LKPD dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 1. Mengembangkan keterampilan dasar Keterampilan dasar dapat diperoleh langsung dari kurikulum masing-masing.
 2. Menetapkan instrumen evaluasi Evaluasi didasarkan pada proses kerja peserta didik dan hasil kerja
 3. Penyusunan LKPD sangat berkesinambungan dengan KD yang dicapai.
- LKPD dapat memuat informasi pendukung berupa gambar umum atau serangkaian zat yang akan diuji. Selain itu, diperlukan referensi tambahan agar peserta didik dapat mempelajari lebih lanjut tentang LKPD.
- LKPD tersedia dari berbagai sumber antara lain buku, majalah, internet, dan jurnal penelitian. Tugas perlu diartikulasikan dengan jelas untuk mengurangi pertanyaan peserta didik tentang apa yang harus mampu mereka lakukan.
- Struktur LKPD Secara umum struktur sistematika LKPD adalah sebagai berikut: (1) judul, (2) petunjuk pembelajaran, (3) kompetensi yang ingin dicapai, (4) informasi pendukung, (5) tugas dan tata cara tugas, (6) evaluasi.

2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan LKPD

Fitri (2025) berpendapat bahwa dapat dipahami bahwa LKPD memiliki kelebihan yang membuatnya menjadi media pembelajaran yang efektif dan efisien. Kelebihan lain yaitu meliputi kemudahan penggunaan, harga yang terjangkau, serta penyampaian materi yang singkat dan padat. LKPD memicu keaktifan peserta didik, meningkatkan pemahaman mereka, dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga waktu pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak membosankan. Dirancang untuk digunakan secara mandiri oleh peserta didik dengan guru sebagai fasilitator, LKPD unggul dalam aspek penggunaan,

pengajaran dan kualitas penyampaian pesan pembelajaran, serta lebih ekonomis dibandingkan media pembelajaran lainnya.

Kekurangan LKPD memiliki keterbatasan dalam mendukung pembelajaran yang optimal apabila digunakan secara tunggal. Soal yang cenderung monoton dan berulang berpotensi menimbulkan kebosanan, sementara fokus LKPD yang lebih menekankan pada latihan menjawab soal membuat pemahaman konsep peserta didik kurang mendalam. Selain itu, perbedaan konsep antara LKPD terbitan penerbit dengan tujuan pembelajaran guru, penggunaan gambar statis, serta dominasi aspek kognitif menyebabkan aspek afektif dan sikap peserta didik kurang berkembang. Oleh karena itu, LKPD perlu dirancang secara lebih variatif, kontekstual dan dipadukan dengan media pembelajaran lain agar proses pembelajaran lebih menarik, efektif dan bermakna bagi peserta didik.

2.4 Game Based Learning (GBL)

Game Based Learning (GBL) adalah model pembelajaran yang memanfaatkan permainan (games) sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. GBL bukan sekedar bermain, melainkan proses belajar yang mengintegrasikan unsur edukatif ke dalam mekanisme permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan bermakna.

Menurut Pulukadang dan Jannah (2025) *Game Based Learning* (GBL) adalah model pengajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan, seperti aturan, tantangan, skor dan interaksi untuk menyampaikan konsep, keterampilan, atau pengetahuan tertentu kepada peserta didik.

Pembelajaran dengan model GBL mampu mengubah paradigma pembelajaran yang semula teacher centerd menuju student center. Berdasarkan teori belajar konstruktivisme dinyatakan bahwa belajar lebih bermakna ketika peserta didik terlibat dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. GBL menurut Firoza (Mukaromah dkk,2021) merupakan model pembelajaran yang memadukan materi belajar dengan game sebagai bagian dari edukasi agar peserta didik saling terlibat.

Menurut Azan & Wong (Asmaka, 2019) Model GBL adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.

GBL menjadi salah satu cara memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keikutsertaan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran (Kudri & Maisharoh, 2021). Menurut Gee (2003), GBL dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik melalui tantangan yang diberikan dalam permainan.

Permainan yang dirancang dengan baik dapat merangsang pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama antar peserta didik.

Dalam konteks ini, permainan bukan hanya sebagai hiburan, tetapi sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan sering digunakan untuk memberikan pembelajaran formal baik secara online atau di dalam kelas. Dari penjabaran diatas model pembelajaran GBL secara sederhana dapat diartikan memasukkan unsur permainan dalam pembelajaran, permainan akan menghadirkan pengalaman sehingga proses belajar akan lebih melekat.

2.4.1 Bentuk-bentuk Model Pembelajaran GBL

Latief *et al* (2021), mengklasifikasikan model pembelajaran model *Game Based Learning* menjadi 2 yaitu *digital* dan *non-digital*. Pada *digital* menggunakan permainan digital untuk mengajarkan keterampilan atau pengetahuan tertentu.

Permainan ini biasanya diakses melalui komputer, konsol game, atau perangkat *mobile* dan dirancang khusus untuk mendukung tujuan pendidikan. Sementara

Game Based Learning non-digital melibatkan permainan papan, kartu, atau aktivitas fisik yang dirancang untuk mengajarkan konsep atau keterampilan tertentu.

Contoh permainan ini termasuk permainan papan edukatif, permainan kartu pancasila, *Puzzle Pancasila* dan permainan peran (*role-playing game*)

Wahyuning (2022), membagi model *Game Based Learning* menjadi *serious game*, *gamification*, dan *simulation*. *Serious game* adalah permainan yang dirancang dengan tujuan utama untuk mendidik daripada sekadar menghibur. Permainan ini

sering digunakan dalam pelatihan profesional, militer, dan pendidikan kesehatan. Sementara *gamification* adalah menerapkan unsur-unsur permainan di luar konteks permainan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi. Elemen ini termasuk poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan yang mengarah pada tujuan pembelajaran. Serta *simulation* adalah jenis permainan yang meniru situasi atau lingkungan dan keterampilan mereka untuk mencapai tujuan tertentu. Contoh termasuk simulasi bisnis, simulasi penerbangan, dan permainan strategi.

Disisi lain Maulidina *et al.*, (2022), mengelompokkan model pembelajaran *Game Based Learning* menjadi 2 yaitu *role playing games* dan *immersive game*. *Role playing games* adalah permainan di mana peserta didik mengambil peran karakter tertentu dan harus menyelesaikan tugas atau misi yang berkaitan dengan materi pelajaran. Hal tersebut akan mengasah kemampuan sosial, pemecahab masalah, dan berpikir kritis. Sementara *immersive game* adalah permainan yang memberikan pengalaman mendalam dan interaktif, sering kali menggunakan teknologi relaitas virtual atau *augmented reality*. Ini menciptakan lingkungan belajar yang sangat efektif dan menarik siswa.

Dari berbagai pendapat para ahli yang telah dijabarkan, peneliti memperoleh pemahaman bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kategori, yaitu *Game Based Learning digital dan non-digital, serious game, gamification, simulation, role playing game dan immnersive game*. Dalam penelitian ini, peneliti fokus pada model pembelajaran *Game Based Learning non-digital*.

2.4.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran GBL

Sintak model *Game Based Learning* dijabarkan dalam Tabel .

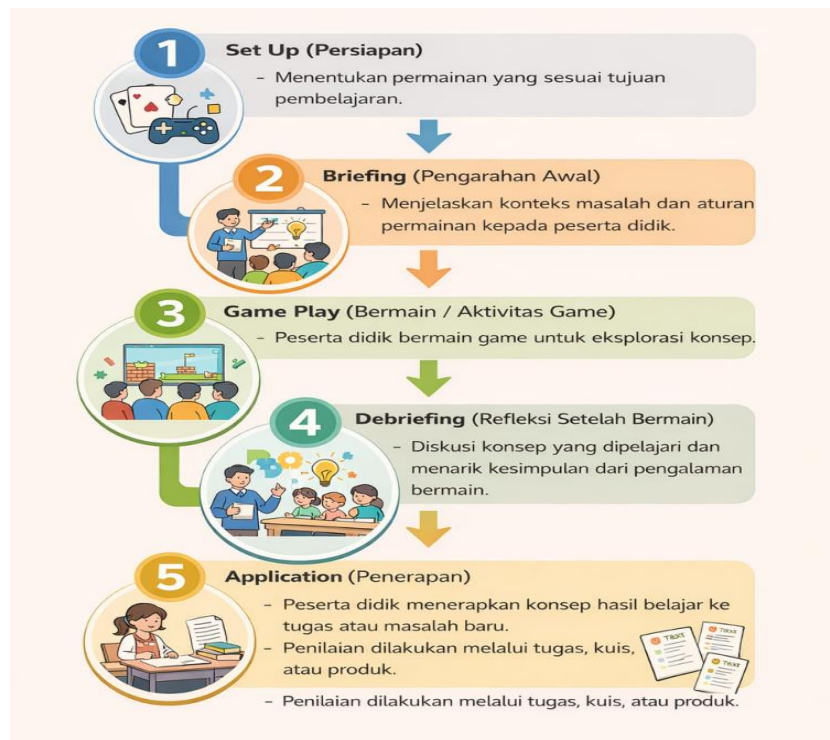
Tabel 5. Sintak Model Pembelajaran Game Based Learning

Indikator	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Memilih permainan yang sesuai dengan topik (Set Up)	Guru menentukan jenis permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi sila-sila Pancasila serta menyiapkan media dan LKPD	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru dan memahami tujuan pembelajaran serta jenis permainan yang akan digunakan.
Penjabaran konsep dan pengarahan awal (Briefing)	Guru menjelaskan konsep dasar sila-sila Pancasila, tujuan pembelajaran, aturan permainan, serta tata cara	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru dan memahami aturan permainan serta langkah kegiatan

	penggunaan LKPD.	pembelajaran
Pelaksanaan permainan (Game Play)	Guru memfasilitasi dan membimbing peserta didik selama permainan berlangsung serta memberikan bantuan apabila terdapat kesulitan.	Peserta didik terlibat aktif dalam permainan, seperti menyusun puzzle simbol Pancasila, mencocokkan kartu sila dengan sikap yang sesuai, dan menyusun menara Pancasila sesuai petunjuk LKPD.
Refleksi setelah bermain (Debriefing)	Guru memandu diskusi dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan terkait pengalaman bermain dan konsep sila-sila Pancasila.	Peserta didik menyampaikan pendapat, pengalaman bermain, serta pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari
Penerapan dan penguatan konsep (Application)	Guru memberikan tugas atau evaluasi untuk mengaitkan hasil permainan dengan materi pembelajaran serta menilai pemahaman peserta didik.	Peserta didik mengerjakan tugas, menjawab pertanyaan pada LKPD, dan menyelesaikan evaluasi pembelajaran.

(Prensky, 2001)

Alur model pembelajaran *Game-Based Learning* menurut Prensky (2001) yang meliputi tahapan *set up*, *briefing*, *game play*, *debriefing*, dan *application*. Alur ini menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui permainan yang terstruktur untuk membantu pemahaman konsep pembelajaran secara bermakna dan menyenangkan, serta menjadi dasar dalam perancangan kegiatan pembelajaran berbasis *Game- Based Learning* pada penelitian ini yang dapat kita lihat dalam Gambar 1.



Gambar 2. Alur Sintaks GBL Menurut (Prensky, 2001)

2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran GBL

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda, dengan demikian model pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Berikut kelebihan dan kekurangan model pembelajaran berbasis permainan.

1. Kelebihan Model *Game Based Learning*

Menurut Asmaka (2019) kelebihan model GBL, yaitu: (1). Peserta didik berinteraksi dan berperan langsung dalam pembelajaran, (2). Mudah memahami materi tersebut, (3). Aktif dalam pembelajaran, (4). Peserta didik senang, gembira dan ceria serta (5). Menumbuhkan rasa solidaritas dan kekompakkan.

Selanjutnya Cinta *et al* (2021), menjelaskan kelebihan GBL yaitu :

(1). Interaktif, menyenangkan dan melatih kerja sama serta pemikiran baru, (2). Memudahkan dalam tahap pembelajaran karena bisa menghilangkan stress, (3). Memiliki daya tarik tersendiri untuk belajar serta mendapat umpan balik yang

menyenangkan dan bermanfaat, dan (5). Dapat mengukur tingkat pemahaman, melatih daya ingat, merilekkan diri setelah pembelajaran, serta memicu semangat belajar.

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan model GBL adalah peserta didik dapat langsung berinteraksi dan berperan dalam pembelajaran, peserta didik aktif dalam pembelajaran dan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan.

2. Kekurangan Model *Game Based Learning*

Menurut Asmaka (2019) kekurangan model GBL, yaitu: (1). Waktu lebih lama., (2). Membutuhkan alat dan media tambahan, (3). Lebih sulit mengkondisikan peserta didik, (5). Setting pembelajaran perlu dipersiapkan dengan matang.

Selanjutnya kekurangan GBL dijelaskan oleh Pambudi (2022) yaitu : (1). Membutuhkan alat dan media tambahan, (2). Suasana kelas sering menjadi tidak kondusif, (3). Membutuhkan waktu pembelajaran yang relatif banyak, (4). Setting pembelajaran perlu dipersiapkan dengan matang

Dapat disimpulkan bahwa kelemahan model GBL dalam pembelajaran memerlukan alat tambahan, suasana kelas menjadi tidak kondusif bahkan membuat sulit mengkondisikan peserta didik dan membutuhkan waktu pembelajaran yang lebih banyak. Model pembelajaran GBL memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya. Kelebihannya mencakup peningkatan interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, kemudahan dalam memahami materi, serta suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, metode ini dapat meningkatkan solidaritas, kerja sama, serta daya ingat peserta didik, sekaligus mengurangi stres dalam proses pembelajaran. Namun, model ini juga memiliki beberapa kekurangan, seperti kebutuhan akan alat dan media tambahan, waktu pembelajaran yang lebih lama, serta tantangan dalam mengkondisikan suasana kelas yang sering menjadi kurang kondusif. Oleh karena itu, penerapan GBL memerlukan persiapan yang matang agar dapat berjalan efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2.5 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah wujud pencapaian dari proses yang telah dilewati selama proses pembelajaran (Damayanti, 2022). Sedangkan menurut pendapat Hutapea, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran dari guru (Agusti & Aslam, 2022). Hasil Belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam diri individu yang belajar, baik perubahan dalam pengetahuan dan tingkah laku, yang ditunjukkan melalui nilai tes (Gulo, 2022), sedangkan menurut pendapat (Sappaile *et al.*, 2022) hasil belajar adalah proses untuk menilai pencapaian peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui kegiatan evaluasi atau pengukuran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, baik berupa perubahan pengetahuan, sikap, maupun tingkah laku. Hasil belajar mencerminkan kemampuan peserta didik sebagai dampak dari pengalaman belajar yang diberikan oleh guru dan dapat diukur melalui kegiatan evaluasi atau pengukuran, seperti tes. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya menunjukkan tingkat penguasaan materi, tetapi juga menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan..

2.5.1 Jenis-Jenis Hasil Belajar.

Menurut Bloom (1956), hasil belajar terbagi menjadi tiga domain utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Setiap ranah tersebut, kemudian dibagi menjadi beberapa kategori dan subkategori yang berurutan secara bertingkat, mulai dari paling sederhana ketingkat yang paling kompleks (Mahmudi *et al.*, 2022).

Berikut merupakan deskripsi dari ketiga ranah tersebut :

a. Domain kognitif

Domain kognitif (*cognitive*) merupakan domain yang berisi penekanan pada aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan berpikir. Ranah kognitif menggolongkan dan mengurutkan keahlian berpikir yang menggambarkan tujuan yang diharapkan, mencakup:

1. *Knowledge* (mengetahui, mengingat)
2. *Comprehension* (memahami, menjelaskan)
3. *Application* (menerapkan)
4. *Analysis* (menganalisis)
5. *Evaluating* (mengevaluasi)
6. *Creating* (menciptakan)

b. Domain afektif

Domain afektif (*effective*) berisi tentang perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi seperti minat, sikap, apresiasi dan cara penyesuaian diri. Ranah ini berhubungan dengan respon emosional terhadap tugas, mencakup

1. *Receiving/accepting* (menerima)
2. *Responding* (merespon/menanggapi)
3. *Valuing* (menghargai)
4. *Organizing* (mengorganisasikan)
5. *Characterizing* (karakterisasi)

c. Domain psikomotorik

Domain psikomotorik (*psychomotor*) berisi tentang perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, menulis, mengetik, dll. Ranah ini berkaitan dengan spek-aspek keterampilan jasmani, mencakup :

1. *Imitation* (meniru)
2. *Manipulataion* (manipulasi)
3. *Precision* (presisi)
4. *Articulation* (artikulasi)
5. *Naturalization* (naturalisasi)

Hasil belajar yang diteliti dan di nilai dalam penelitian ini hanya mencakup domain atau ranah kognitif saja, yang meliputi aspek-aspek memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan. Fokus penelitian adalah mengukur dan menilai pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran secara kognitif, tanpa mempertimbangkan apek afektif dan

pskimotorik.

2.5.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal mencakup motivasi belajar, kecerdasan, bakat, serta kondisi fisik dan mental peserta didik. Semakin tinggi motivasi seseorang, semakin baik hasil belajarnya. Begitu pula dengan kecerdasan dan kestabilan emosional yang berperan dalam pemahaman materi. Sementara itu, faktor eksternal meliputi kualitas pengajaran, lingkungan belajar, serta ketersediaan sumber belajar seperti buku dan teknologi.

Untuk mengukur hasil belajar, terdapat berbagai metode yang dapat digunakan, di antaranya tes formatif yang dilakukan selama proses pembelajaran, tes sumatif yang dilakukan di akhir pembelajaran, serta observasi terhadap perubahan sikap dan keterampilan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penugasan dan proyek juga dapat menjadi alat ukur kemampuan peserta didik dalam menerapkan ilmu yang telah dipelajari. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar menjadi indikator utama keberhasilan peserta didik dalam memahami, menguasai, dan menerapkan ilmu yang telah mereka pelajari. Oleh karena itu, faktor internal dan eksternal harus diperhatikan agar proses pembelajaran dapat menghasilkan hasil yang optimal.

2.6 Pendidikan PPKn di Sekolah Dasar

PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) adalah mata pelajaran yang mengajarkan tentang nilai-nilai Pancasila, norma, hukum, hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta sikap dan perilaku yang mencerminkan karakter kebangsaan. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik, bertanggung jawab, dan memiliki kesadaran berbangsa serta bernegara.

Pendidikan kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar ada pada lampiran Permendiknas No. 22 tahun 2006, dalam lampiran tersebut dikemukakan bahwa

“mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”. Sedangkan tujuan jelasnya adalah agar peserta didik sekolah dasar memiliki kemampuan seperti : berpikir secara kritis dan rasional sejak dini, berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab dalam kegiatan bermasyarakat, berkembang secara positif dan membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia, berinteraksi dengan bangsa lain dan mampu memanfaatkan teknologi sebaik-baiknya.

Dalam jenjang Sekolah Dasar (SD), PPKn diajarkan dengan pendekatan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, seperti melalui cerita, diskusi, permainan edukatif, serta aktivitas interaktif untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan, gotong royong, dan toleransi. Ninawati, Mimin, et al (2025) mengatakan bahwa Pendidikan PPKn pada jenjang sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik sejak usia dini. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran PPKn diarahkan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila secara kontekstual, bermakna dan berpusat pada peserta didik. Pada kelas II sekolah dasar, materi sila-sila Pancasila disajikan dengan pendekatan yang sederhana, konkret, dan dekat dengan pengalaman keseharian peserta didik agar mudah di pahami dan diinternalisasikan.

Yanti, Yuli, *et al* (2024) Kurikulum merdeka menekankan bahwa pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan keterampilan sosial yang tercermin dalam perilaku peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran PPKn di kelas II dirancang untuk mengembangkan dimensi Profil Pelajar Pancasila, khususnya beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Penanaman nilai Pancasila dilakukan melalui pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik tidak hanya mengetahui makna Pancasila, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Materi sila pertama, Ketuhanan Yang Maha Esa, pada kelas II difokuskan pada pembiasaan sikap religius dan toleransi. Peserta didik dikenalkan pada makna berdoa, bersyukur, serta menghormati perbedaan agama dan kepercayaan. Nilai-nilai tersebut diperkuat melalui contoh-contoh sederhana yang sering ditemui di lingkungan sekolah dan rumah, seperti berdoa sebelum dan sesudah belajar, bersikap sopan, serta tidak mengganggu teman yang sedang beribadah. Pada tahap ini, peserta didik diarahkan untuk memahami bahwa setiap orang memiliki keyakinan yang perlu dihormati.

Sila kedua, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, menanamkan nilai kepedulian, empati, dan sikap saling menghargai. Peserta didik diajak untuk memahami pentingnya bersikap adil, menolong teman yang membutuhkan, serta memperlakukan orang lain dengan sopan dan beradab. Dalam pembelajaran di kelas II, nilai kemanusiaan diwujudkan melalui aktivitas sederhana seperti berbagi alat tulis, bekerja sama saat belajar kelompok, serta meminta dan memberi maaf. Dengan demikian, peserta didik belajar bahwa setiap manusia memiliki hak dan kewajiban yang harus dihormati.

Sila ketiga, Persatuan Indonesia, mengajarkan peserta didik tentang pentingnya hidup rukun dalam keberagaman. Peserta didik dikenalkan pada perbedaan yang ada di lingkungan sekitarnya, seperti perbedaan suku, kebiasaan, maupun kesukaan, namun tetap diajak untuk menjaga persatuan. Melalui pembelajaran sila ini, peserta didik dibimbing untuk bekerja sama, tidak memilih-milih teman, serta mencintai lingkungan sekolah sebagai bagian dari kehidupan berbangsa dan bernegara.

Sila keempat, Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan, diperkenalkan melalui konsep musyawarah sederhana. Peserta didik diajak untuk menyampaikan pendapat, mendengarkan pendapat orang lain, dan menerima keputusan bersama. Dalam konteks kelas II, nilai sila keempat diterapkan melalui kegiatan seperti menentukan ketua kelompok, memilih permainan atau menyepakati aturan kelas. Pembelajaran ini

bertujuan untuk menumbuhkan sikap demokratis sejak dini.

Sila kelima, Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia, menekankan nilai keadilan, tanggung jawab, dan kepatuhan terhadap aturan. Peserta didik dikenalkan pada pentingnya berbagi secara adil, menggunakan fasilitas bersama dengan tertib, serta melaksanakan tugas sesuai dengan tanggung jawab masing-masing. Nilai keadilan sosial dipahami melalui pengalaman nyata yang dekat dengan kehidupan peserta didik, sehingga mudah dipraktikkan.

Sejalan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, penyampaian materi sila-sila Pancasila perlu didukung oleh bahan ajar yang inovatif. Salah satu bahan ajar tersebut adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Game Based Learning* (GBL). LKPD berbasis permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas yang menantang, menyenangkan dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

2.6.1 Relevansi LKPD Berbasis GBL dalam Pembelajaran PPKn

LKPD berbasis GBL memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran PPKn di kelas II SD. Dengan mengintegrasikan unsur permainan dalam LKPD, peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, merasa lebih termotivasi, serta mampu memahami materi secara lebih mendalam melalui pengalaman yang menyenangkan. Selain itu, LKPD berbasis GBL juga dapat membantu guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi peserta didik.

Penerapan LKPD berbasis GBL telah terbukti meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Susanto dan Wulandari (2022), penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik hingga 30% dibandingkan dengan metode konvensional. Dengan demikian, penerapan LKPD berbasis GBL dalam pembelajaran PPKn di kelas II SD dapat menjadi strategi

yang efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai kebangsaan dan norma sosial.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dan Prasetyo (2023) menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan LKPD berbasis permainan memiliki tingkat pemahaman konsep yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan LKPD konvensional. Hal ini dikarenakan permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih mudah menyerap informasi.

LKPD berbasis GBL juga berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Menurut studi yang dilakukan oleh Ananda dan Suryani (2022), peserta didik yang belajar menggunakan pendekatan permainan cenderung lebih aktif dalam berkomunikasi, bekerja sama, serta memiliki sikap empati yang lebih tinggi terhadap teman sekelasnya. Oleh karena itu, pengembangan LKPD berbasis GBL dalam pembelajaran PPKn tidak hanya berdampak pada pemahaman akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter peserta didik.

Lebih lanjut, penerapan LKPD berbasis GBL dalam pembelajaran PPKn dapat membantu mengurangi kejenuhan peserta didik selama proses pembelajaran. Studi yang dilakukan oleh Nugraha dan Fitriani (2023) menemukan bahwa peserta didik yang belajar dengan pendekatan permainan menunjukkan tingkat kepuasan belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang belajar dengan metode ceramah. Dengan meningkatnya kepuasan belajar, diharapkan peserta didik akan lebih termotivasi untuk mendalami materi PPKn secara lebih serius.

Dengan adanya pengembangan LKPD berbasis GBL, diharapkan peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi PPKn, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas penggunaan LKPD Berbasis GBL dalam Pembelajaran PPKn untuk

meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas II SDN 1 Keteguhan.

2.7 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merujuk pada penelitian yang telah dilaksanakan oleh individu tertentu dan menghasilkan data yang valid sesuai dengan tujuan dan judul penelitian. Berdasarkan judul penelitian yang diangkat, peneliti menemukan beberapa referensi yang dapat digunakan sebagai pembanding dan tambahan informasi.

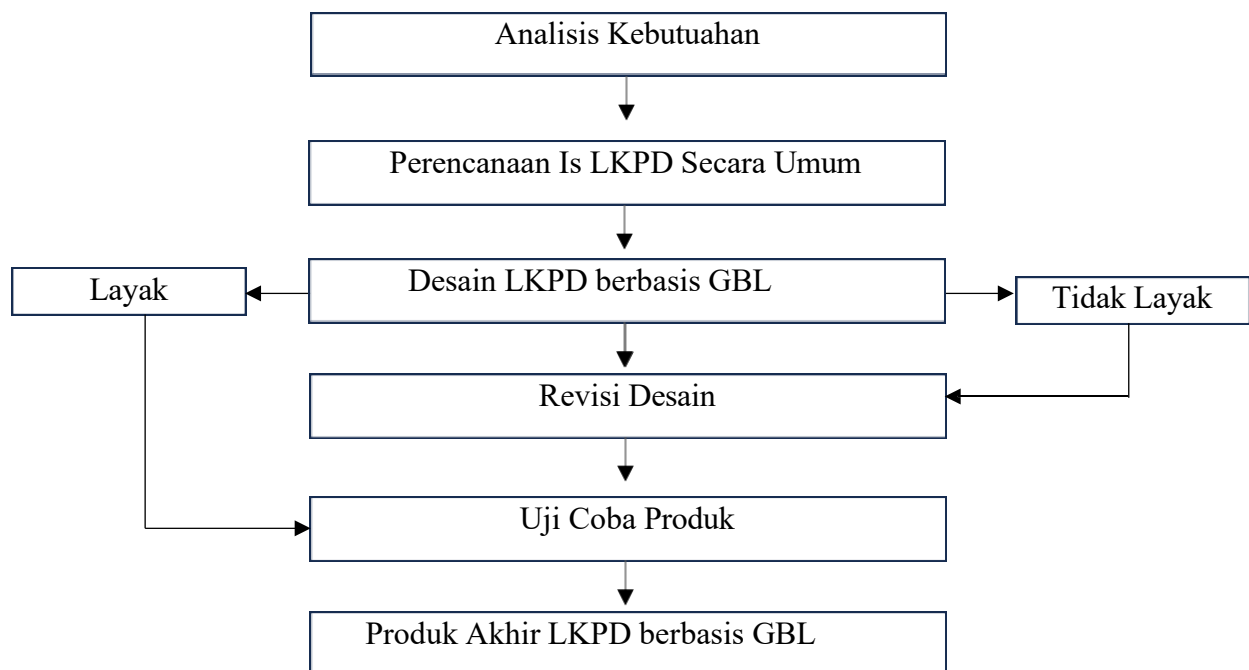
1. Surya (2019) menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam LKPD dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.
2. Putra (2020) juga menemukan bahwa permainan dalam LKPD dapat mengurangi kecemasan peserta didik dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.
3. Dewi dan Lestari (2021) menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam LKPD dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik, seperti kerja sama dan komunikasi. Permainan juga dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran kolaboratif.
4. Najib, M. (2023), penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Peserta didik lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran karena metode yang lebih menarik dibandingkan dengan metode konvensional.
5. Widiyanti, A., & Sari, R. (2022), Penelitian ini menyimpulkan bahwa LKPD interaktif berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam memahami materi, terutama dalam mata pelajaran PPKN di tingkat sekolah dasar.
6. Prabandari, Y., *et al* (2022), Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan LKPD berbasis game edukasi membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep PPKN dengan lebih mudah. Model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta

didik.

7. Mardianto, R., *et al.* (2021), Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi LKPD berbasis permainan dalam pembelajaran PPKn dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Aktivitas permainan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan pemahaman konsep.
8. Astuti, N. (2021), Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis media digital dalam pembelajaran PPKn dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. LKPD ini juga meningkatkan interaksi peserta didik dengan materi ajar dan guru.
9. Dermawati, T., Suprpta, R., & Muzakkir, M. (2019), Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan LKPD berbasis permainan mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Peserta didik lebih aktif dalam bertanya dan berdiskusi karena adanya tantangan dalam permainan yang disajikan dalam LKPD.
10. Juwita, P., *et al.* (2019), Penelitian ini menyimpulkan bahwa LKPD berbasis teka-teki dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik. Model ini membantu peserta didik lebih fokus dalam memahami materi yang diajarkan dan meningkatkan kolaborasi antar peserta didik.
11. Ambarwati, R., Aryaningrum, W., & Arafat, M. (2022), Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis permainan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran konseptual di sekolah dasar. Peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik melalui pendekatan berbasis permainan.
12. Bayu, R., *et al.* (2022), Penelitian ini menemukan bahwa strategi pengembangan LKPD berbasis gamifikasi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Gamifikasi dalam LKPD membantu meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi pembelajaran.
13. Saringatun, S. (2021), Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa desain LKPD berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SD secara signifikan. Model ini lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional karena mampu menarik minat peserta didik.

2.8 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah suatu struktur atau diagram yang mengilustrasikan keterkaitan antara konsep-konsep yang akan dikembangkan. Tujuan dari kerangka konseptual adalah untuk memfasilitasi penelitian, memastikan bahwa penelitian dilakukan dengan lebih terarah sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Dalam konteks penelitian ini, kerangka konseptualnya dapat diuraikan sebagai berikut: Kerangka berpikir pada penelitian ini didasarkan pada pengembangan LKPD model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan LKPD yang valid, praktis, dan efektif pada pembelajaran PPKN. Dalam kerangka berpikir ini akan dilakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui permasalahan yang ada dan memperoleh data yang diperlukan, lalu perencanaan produk melalui Kompetensi Dasar, pengembangan produk ada beberapa langkah seperti menentukan cover serta materi pembelajaran, validasi dilakukan oleh validator, revisi produk, uji coba produk untuk menguji kepraktisan LKPD kepada peserta didik. Setelah dilakukan uji coba untuk mengetahui kepraktisan LKPD, jika produk tersebut dinyatakan praktis maka tidak perlu melakukan revisi produk kembali tetapi jika hasil uji coba menyatakan produk tersebut tidak praktis maka dilakukan revisi produk. Uji efektivitas produk dalam keterpakiannya dikelas. Adapun kerangka berpikir yang disajikan pada bagan sebagai berikut:



Gambar 3. Kerangka Berpikir

2.9 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap hasil penelitian yang akan dibuktikan kebenarannya melalui analisis data yang diperoleh di lapangan (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini, hipotesis dirumuskan berdasarkan permasalahan utama yang diangkat, yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) serta perlunya inovasi media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, khususnya melalui pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Game Based Learning*.

Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. H_0 (Hipotesis Nol):

Penggunaan LKPD berbasis *Game Based Learning* tidak berpengaruh

signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn kelas II SDN 1 Keteguhan.

2. H_1 (Hipotesis Alternatif):

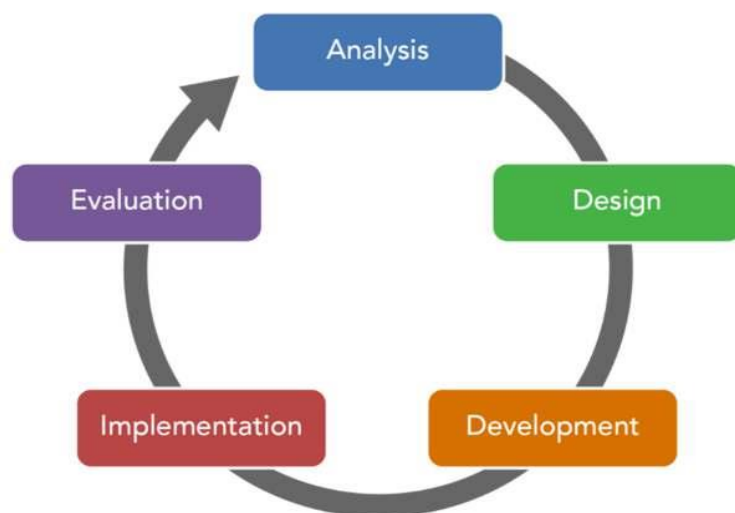
Penggunaan LKPD berbasis *Game Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn kelas II SDN 1 Keteguhan.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Menurut Nurafrani & Mulyawati (2023) teknik penelitian yang disebut dalam penelitian pengembangan digunakan untuk menciptakan atau menyempurnakan suatu produk. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Game Based Learning* dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II.

Menurut (Tegeh and Kirna 2013) Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan strategi efektif dalam meningkatkan praktik pembelajaran. Melalui pendekatan ini, masalah-masalah pembelajaran dapat diatasi dengan menghasilkan produk-produk yang relevan. Pengembangan LKPD berbasis *Game Based Learning* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SDN 1 Keteguhan. LKPD berbasis *Game Based Learning* ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik dan efektif. LKPD berbasis *Game Based Learning* ini dikembangkan dengan berpedoman kepada Tujuan Pembelajaran (TP) dalam Kurikulum Merdeka.



Gambar 4. Model Pengembangan ADDIE (Sumber *Lumen Learning*)

3.2 *Setting Penelitian*

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 60 peserta didik kelas II SDN 1 Keteguhan.

2. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Keteguhan yang beralamat di Jl. Laks. RE Martadinata No. 13, Kelurahan keteguhan Kecamatan Teluk Betung Timur, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung.

3. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada pembelajaran semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

3.3 *Populasi dan Sampel Penelitian*

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan subjek yang diamati oleh peneliti dalam penelitian. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik SDN 1 Keteguhan yang berjumlah 120

peserta didik.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik tertentu. Sampel penelitian merupakan sampel yang ditetapkan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian. Menurut Sugiyono (2017) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini sampel berjumlah 2 kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah 60 sampel. Kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas II D dan II C sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan LKPD berbasis GBL, sedangkan kelas kontrol menggunakan buku teks yang rutin digunakan di sekolah dan dibeli dari penerbit.

3.4 Subjek Validasi Produk

Subjek validasi pada tahap validasi pembuatan LKPD adalah ahli dibidang materi, ahli media dan ahli bahasa.

3.5 Variabel Penelitian

Terdapat dua variable yang ada dalam penelitian ini yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen).

Adapun variabel dalam penelitian ini antara lain :

1. Variabel bebas (independen)
Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi (X), yakni Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Game Based Learning* (GBL).
2. Variabel terikat (dependen)
Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi (Y), yakni Hasil Belajar PPkn.

3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini

menggunakan model ADDIE meliputi 5 tahapan sebagai berikut :

3.6.1 *Analyze (Analisis)*

Langkah ini adalah bagian dari persiapan perancangan untuk mengenali produk yang sesuai dengan kebutuhan. Tahap ini dilaksanakan untuk menganalisis masalah yang menjadi latar belakang pengembangan produk. Analisis kebutuhan dilaksanakan untuk mengidentifikasi masalah dan menemukan produk yang sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Tahapan analisis yang dilakukan mencakup langkah-langkah seperti: mengevaluasi kompetensi yang diperlukan oleh peserta didik, menilai karakteristik peserta didik termasuk kemampuan belajar, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sudah dimiliki, dan mengevaluasi materi pelajaran sesuai dengan kebutuhan kompetensi yang diinginkan.

3.6.2 *Design (Perancangan)*

Setelah analisis lebih lanjut, langkah berikutnya adalah merancang atau mendesain produk yang akan dikembangkan. Tahap awal melibatkan penentuan materi dan perancangan tampilan LKPD berbasis GBL berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dengan fokus pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Indikator yang akan dicapai melalui bahan ajar yang akan dibuat. Perancangan bahan ajar disesuaikan dengan mata pelajaran PPKn. Selain itu, pada tahap ini, peneliti juga mencari informasi terkait kelayakan bahan ajar dengan melibatkan beberapa ahli yang memiliki keahlian sesuai dengan bidangnya.

3.6.3 *Development (Pengembangan)*

Langkah berikutnya melibatkan pengembangan atau pembuatan produk yang telah direncanakan, yaitu LKPD berbasis GBL sesuai dengan spesifikasinya. Produk yang telah selesai dikembangkan kemudian akan menjalani uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh dua ahli materi (dosen yang memiliki keahlian dalam memberikan masukan terkait materi yang diteliti) dan dua ahli desain (dosen yang memiliki keahlian dalam desain). Proses validasi bertujuan untuk menilai kelayakan materi dan bahan ajar yang dikembangkan, serta mendapatkan komentar dan saran yang dapat digunakan sebagai dasar untuk revisi tahap I.

Produk hasil pengembangan ini akan direvisi berdasarkan masukan dari para validator. Setelah tahap revisi I selesai, produk akan diajukan kembali kepada ahli materi untuk tahap validasi II. Jika telah dianggap layak untuk diujicobakan, langkah selanjutnya adalah uji coba LKPD berbasis GBL kepada pengguna.

3.6.4 Implementation (Penerapan)

Setelah produk divalidasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli desain, kemudian produk LKPD berbasis GBL sudah memenuhi kriteria baik, maka langkah selanjutnya yaitu mengimplementasikan produk kepada peserta didik tepatnya peserta didik kelas II SDN 1 Keteguhan.

Implementasi LKPD berbasis GBL ini dilakukan secara langsung/tatap muka. Sebelum LKPD berbasis GBL diimplementasikan terlebih dahulu peneliti menjelaskan kepada guru kelas bagaimana cara penggunaannya. Maka selanjutnya guru akan menggunakan LKPD berbasis GBL tersebut kepada peserta didik. Setelah guru memberikan pemahaman materi melalui LKPD berbasis GBL. Dari jawaban peserta didik dapat diketahui bagaimana keberhasilan LKPD berbasis GBL yang telah diterapkan di kelas II SDN 1 Keteguhan melalui jawaban-jawaban peserta didik. Dalam konteks ini, peneliti juga menyusun kuesioner tanggapan peserta didik yang nantinya akan diisi oleh peserta didik sebagai pertanyaan terkait pemanfaatan materi pembelajaran selama pelaksanaan pembelajaran. Peneliti juga menyusun kuesioner tanggapan pendidik yang akan disampaikan kepada guru kelas untuk mengevaluasi penggunaan materi ajar selama proses pembelajaran.

3.6.5 Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi, sebagai langkah terakhir, disebut sebagai evaluasi formatif dan sumatif pada setiap fase di atas. Evaluasi formatif melibatkan pengumpulan data pada setiap tahap model ADDIE, dengan tujuan untuk meningkatkan produk. Sementara itu, evaluasi sumatif melibatkan pengumpulan data akhir penelitian untuk menilai respons peserta didik. Tujuan evaluasi dalam penelitian ini adalah

mengukur pemahaman peserta didik kelas II SDN 1 Keteguhan. Evaluasi bertujuan untuk mendapatkan umpan balik pada proses pembelajaran dan mengukur pencapaian melalui indikator pembelajaran. Selain itu, pada tahap ini, peneliti juga mencari informasi terkait kelayakan bahan ajar melalui evaluasi oleh ahli dalam bidangnya.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh informasi yang relevan, valid dan dapat dipertanggungjawabkan guna menjawab rumusan masalah serta menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi:

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mencari data mengenai hasil belajar peserta didik. Pada penelitian bentuk tes berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dengan bentuk soal pilihan ganda.

2. Teknik Nontes

1. Dokumentasi, teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekunder berupa foto penelitian kegiatan yang mencakup proses pengembangan, pelaksanaan uji coba produk, dan aktivitas pembelajaran peserta didik. Selain foto, dokumentasi juga dapat berupa catatan lapangan, observasi, dokumentasi administrasi, maupun lembar kerja yang digunakan selama penelitian. Teknik ini bertujuan untuk mendukung data utama dan memberikan gambaran visual serta bukti autentik dari proses pelaksanaan penelitian.
2. Angket, pengumpulan data awal pada penelitian ini menggunakan angket analisis kebutuhan. Instrumen lembar angket juga digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan penilaian rancangan LKPD yang dibuat yang ditujukan pada ahli materi dan ahli media dan ahli bahasa, guru dan siswa (Megalia *et al.*, 2024)

3.8 Uji Prasyarat Instrumen

1. Uji Validitas

Uji coba instrumen tes dilakukan untuk mengetahui dan mengukur apakah instrumen yang digunakan telah memenuhi syarat dan layak digunakan sebagai pengumpul data. Uji Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen tes. Uji validitas untuk 20 soal Pilihan Ganda (PG) dengan menggunakan SPSS versi 27 dengan taraf signifikan 5% dengan kriteria soal dikatakan valid jika:

$$r_{hitung} = r_{tabel}$$

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen tes menghasilkan hasil yang konsisten jika diujikan berulang kali dalam kondisi sama. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kepercayaan instrumen penelitian yang digunakan sebagai alat pengumpul data. Analisis reliabilitas dengan menggunakan SPSS versi 27 dengan melihat *Cronbach's Alpha* kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan derajat reliabilitas alat evaluasi menurut Guilford yang dapat dilihat pada Tabel

Tabel 6. Kriteria Derajat Reliabilitas

Derajat reliabilitas r_{11}	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Sedang
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Cukup
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Rendah

(Arikunto, 2018)

3.9 Teknik Analisis Data

3.9.1 Analisis data kevalidan

Pada penelitian ini menggunakan skala *Likert* pada alternatif jawaban angket kelayakan bahan ajar dengan lima macam jawaban dalam setiap item pertanyaan. Tujuan penggunaan dari skala *Likert* ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar secara kuantitatif berdasarkan persepsi responden, sehingga dapat diperoleh gambaran yang objektif mengenai kelebihan dan kekurangan

bahan ajar yang dikembangkan. Dengan demikian, hasil penelitian dapat dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan, pengembangan, serta pengambilan keputusan terkait implementasi bahan ajar tersebut. Data tersebut diberi skor sebagai berikut:

Tabel 7. Penskoran Item pada Angket Kevalidan.

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang	1

(Sugiyono, 2019)

Analisis deskriptif dilakukan dengan perhitungan sebagai berikut :

Skor Penilaian =

$$\frac{\text{Skor Perolehan pada Instrumen}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 5$$

Hasil perhitungan di atas kemudian digunakan untuk menentukan kelayakan LKPD Berbasis GBL. Klasifikasi di bagi menjadi lima kategori pada skala Likert. Berikut merupakan pembagian rentang kategori kelayakan LKPD.

Tabel 8. Kategori Kevalidan

Kriteria	Skor
Sangat Layak	81 - 100
Layak	61 - 80
Cukup Layak	41 - 60
Tidak Layak	21 - 40
Sangat Tidak Layak	0 - 20

3.9.2 Analisis data kepraktisan

Uji Kepraktisan diukur melalui angket guru dan peserta didik, dianalisis dengan menghitung rata-rata persentase kepraktisan:

Skor Penilaian =

$$\frac{\text{Skor Perolehan pada Instrumen}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 5$$

Uji kepraktisan produk dilakukan dengan menganalisis hasil angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik. Instrumen angket ini mengevaluasi penggunaan produk ini terdiri dari lima pilihan jawaban, yang disesuaikan dengan konten masing-masing pertanyaan. Hasil angket ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana produk dianggap praktis dan mudah digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Nilai evaluasi sampel uji coba kemudian dirata-rata untuk menghasilkan pernyataan evaluasi dan kegunaan produk seperti Tabel dibawah ini .

Tabel 9. Penkonversian Nilai Kemenarikan, Kemudahan dan Kemanfaatan Produk.

Skor	Uji Kemenarikan	Uji Kemudahan	Uji Kemanfaatan
5	Sangat Menarik	Sangat Mudah	Sangat Bermanfaat
4	Menarik	Mudah	Bermanfaat
3	Cukup Menarik	Cukup Mudah	Cukup Bermanfaat
2	Kurang Menarik	Kurang Mudah	Kurang Bermanfaat
1	Tidak Menarik	Tidak Mudah	Tidak Bermanfaat

3.9.3 Analisis Data Keefektifan

1. Analisis Hasil Belajar

Untuk hasil belajar dianalisis dengan menggunakan rumus statistik sederhana dengan perhitungan persentase yang disebut dengan distribusi frekuensi, yaitu :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P : Persentase

F : Frekuensi

N : Sampel

100% : Bilangan Tetap

Untuk mengetahui tingkat kriteria tersebut, selanjutnya skor yang diperoleh dalam (%) dengan analisis deskriptif persentase dengan norma standar kriteria dapat dilihat pada Tabel 10. sebagai berikut :

Tabel 10. Kriteria Penilaian.

Interval	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
20% - 40 %	Kurang Baik

Sumber : Hadi, (2020)

2. Uji N-Gain

N-Gain (Normalized Gain) adalah salah satu teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar setelah diberikan suatu perlakuan, dengan cara membandingkan skor *pretest* dan *pretest*. Rumus n-Gain dikembangkan oleh Hake (1999) untuk menilai efektivitas suatu pembelajaran. Nilai n-Gain menunjukkan seberapa besar peningkatan yang terjadi relatif terhadap skor maksimum yang mungkin dicapai siswa. Dengan demikian, n-Gain tidak hanya melihat perbedaan mutlak antara skor *pretest* dan *pretest*, tetapi juga mempertimbangkan ruang peningkatan yang tersedia. Hasil analisis n-Gain kemudian dapat dikategorikan menjadi tiga kriteria, yaitu: tinggi ($g \geq 0,7$), sedang ($0,3 \leq g < 0,7$), dan rendah ($g < 0,3$).

Adapun rumus n-Gain sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{(\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest})}{(100 - \text{Skor Pretest})}$$

Hasil perhitungan n-Gain kemudian dikategorikan menggunakan Tabel klasifikasi yang dinyatakan pada Tabel 11.

Tabel 11. Kategori N-Gain.

Besarnya N-Gain	Kategori
$n\text{-Gain} \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$n\text{-Gain} < 0,3$	Rendah

Sumber: Hake (1999)

3. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji untuk mengukur apakah data kita memiliki distribusi normal sehingga dapat digunakan dalam statistik parametrik. Uji normalitas dalam penelitian ini ialah uji Shapiro Wilk yang digunakan untuk mengetahui apakah

sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 27.

Dalam penelitian ini, data pretest dan pretest dimasukkan kedalam program SPSS untuk dianalisis. Proses analisis dilakukan melalui menu *Analyze* sehingga diperoleh nilai residual, kemudian nilai residual tersebut di analisis lebih lanjut dengan menggunakan uji nonparametrik melalui menu *Legacy Dialog* pada sampel Shapiro Wilk untuk mendapatkan output uji normalitas. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini adalah apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan asumsi dasar pengaruh dan perbandingan (Gunawan, 2016). Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah kedua (atau lebih) kelompok objek sampel mempunyai varians yang sama. Uji homogenitas dilakukan sebagai syarat untuk melakukan analisis uji t. Langkah-langkah uji homogenitas dalam penelitian ini diawali dengan menentukan hipotesis, yaitu H_0 : data penelitian homogen

H_1 : data penelitian tidak homogen

Selanjutnya, data penelitian berupa nilai pretest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dimasukkan ke dalam program SPSS versi 27 *for windows* dengan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki varians yang sama atau berbeda, sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan analisis statistik selanjutnya. Kriteria pengujian adalah terima H_0 , jika nilai *sig based on mean* > 0,05 dan terima H_1 , jika nilai *sig based on mean* < 0,05.

5. Effect Size

Berbeda dengan uji-t yang hanya menunjukkan ada atau tidak adanya perbedaan signifikan, perhitungan *effect size* digunakan untuk mengetahui tingkat kekuatan pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Dalam konteks penelitian ini, *effect size* di hitung dengan menggunakan rumus *Cohen's d*, yaitu selisih rata-rata hasil

belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dibagi dengan standar deviasi gabungan (*Sdpooled*). Hasil perhitungan *effect size* memberikan informasi seberapa besar dampak LKPD berbasis *Game Based Learning* dalam praktik pembelajaran.

Dengan demikian, meskipun uji-t dapat membuktikan bahwa ada perbedaan signifikan, *effect size* berperan untuk menjelaskan seberapa besar makna praktis dari perbedaan tersebut. Misalnya, jika uji-t menyatakan perbedaan signifikan, tetapi nilai *effect size* kecil, maka pengaruh LKPD berbasis *Game Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar tidak terlalu besar. Namun, jika *effect size* berada pada kategori sedang atau besar, maka dapat dipastikan bahwa LKPD berbasis *Game Based Learning* tersebut tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan dampak nyata dan substantif dalam pembelajaran.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, penelitian ini menghasilkan beberapa simpulan yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Dari aspek uji validitas, penelitian ini menunjukkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Game Based Learning* yang dikembangkan untuk pembelajaran PPKn di SDN 1 Keteguhan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi. Berdasarkan uji validitas yang dilakukan, LKPD ini memperoleh nilai validitas sebesar 92,5% yang sesuai dengan kriteria validitas yang ditetapkan oleh Aiken (2014). Hal ini menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan tidak hanya relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran PPKn, tetapi juga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Dari aspek Uji praktikalitas yang dilakukan terhadap LKPD berbasis *Game Based Learning* menunjukkan bahwa instrumen pembelajaran ini praktis digunakan oleh guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil penilaian, LKPD ini mendapat nilai rata-rata 90,67% dari guru dan 83,77% dari peserta didik. Angka ini menandakan bahwa LKPD ini mudah dipahami dan diterapkan dalam pembelajaran, serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Kepraktisan ini sangat penting dalam konteks pembelajaran sehari-hari, karena dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan pengalaman belajar peserta didik.
3. Dari aspek uji efektivitas menunjukkan bahwa LKPD berbasis *Game Based Learning* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar

0,82 (kategori tinggi) sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 0,63 (kategori sedang). Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan LKPD berbasis GBL lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan yang signifikan ini mengindikasikan bahwa LKPD berbasis *Game Based Learning* sangat efektif dalam membantu peserta didik memahami materi dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis GBL pada mata pelajaran PPKn untuk kelas II SD telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif, serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. LKPD ini layak digunakan sebagai alternatif inovasi pembelajaran PPKn di SD dan dapat menjadi referensi dalam pengembangan bahan ajar berbasis permainan pada mata pelajaran lainnya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah dijelaskan, berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Mengingat efektivitas dan kepraktisan LKPD berbasis *Game Based Learning* yang telah terbukti dalam penelitian ini, disarankan agar LKPD ini diterapkan di sekolah-sekolah lain dengan konteks yang serupa. Penerapan ini dapat menjadi model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran PPKn.
2. LKPD berbasis *Game Based Learning* yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat terus diperbaiki dan dikembangkan, terutama dalam hal variasi tugas dan elemen permainan yang digunakan. Peneliti selanjutnya disarankan untuk menambahkan lebih banyak variasi dalam bentuk permainan, agar peserta didik tidak hanya aktif secara kognitif, tetapi juga dalam aspek sosial dan

emosional mereka.

3. Agar penerapan LKPD berbasis *Game Based Learning* lebih maksimal, diperlukan pelatihan dan pembekalan bagi guru mengenai cara penggunaan dan implementasinya dalam kelas. Hal ini penting untuk memastikan bahwa guru dapat memanfaatkan LKPD ini dengan baik, serta dapat mengatasi tantangan yang mungkin muncul selama pembelajaran berlangsung.
4. Penelitian ini hanya mengukur dampak LKPD berbasis *Game Based Learning* dalam jangka pendek. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk menilai efektivitas jangka panjang dari penggunaan LKPD ini, serta dampaknya terhadap pengembangan karakter dan keterampilan sosial peserta didik.
5. Selain PPKn, *Game Based Learning* juga memiliki potensi besar untuk diterapkan pada mata pelajaran lainnya, seperti Matematika, Bahasa Indonesia, atau Ilmu Pengetahuan Alam. Oleh karena itu, disarankan untuk mengeksplorasi penerapan model pembelajaran ini di mata pelajaran lain guna melihat apakah dampak positif yang ditemukan dalam penelitian ini juga dapat diterapkan di bidang studi lainnya.

Dengan adanya saran-saran tersebut, diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan untuk pengembangan dan implementasi lebih lanjut dari LKPD berbasis *Game Based Learning* dalam dunia pendidikan, serta dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. M., Dkk. (2021). *Nilai Pluralistik: Eksistensi Jatidiri Bangsa Indonesia Dilandasi Aktualisasi Penguatan Identitas Nasional*. Jurnal Civic Hukum, Volume 6, Nomor 1, Mei 2021 Hal. 10-20. <https://doi.org/10.22219/jch.v6i1.14931> P-ISSN 2443-1591 E-ISSN 2460-0873.
- Ambarwati, R., Aryaningrum, W., & Arafat, M. (2022). *Peran LKPD Berbasis Permainan Dalam Pembelajaran Konseptual Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dan Inovasi, 20(2), 111-126.
- Ambarwati, S., Aryaningrum, R., & Arafat, Y. (2022). *Implementasi nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Karakter, 12(2), 101–112.
- Amirin, T. M. (2012). *Kurikulum Berbasis Kearifan Lokal: Strategi Penguatan Karakter Bangsa*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Andini, L. (2020). *Efektivitas Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 6(1), 45–53.
- Anita, Y., Thahir, A., Komarudin, K., Suherman, S., & Rahmawati, N. D. (2021). *Buku Saku Digital Berbasis STEM: Pengembangan Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah*. Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 10(3), 401–412. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i3.1004>
- Ardiansyah, R. (2022). *Peran Pendidikan Informal Dalam Pengembangan Karakter Anak*. Jurnal Pendidikan Karakter, 12(1), 33–45.
- Arifin, Z. (2019). *Teknologi Informasi Dalam Pendidikan: Peluang Dan Tantangan*. Jurnal Ilmu Pendidikan dan Teknologi, 5(2), 81–89.
- Astia, L. (2020). *Kendala Pembelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar: Studi Kasus Di Wilayah 3T*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 5(1), 88–97.
- Astuti, N. (2021). *LKPD Berbasis Media Digital Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Peserta didik Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 7(2), 87-102.
- Azwar, S. (2022). "Psychometric Theory in Educational Research." *Journal of*

Educational Measurement, 39(1), 63-75.

- Bayu, R., Dkk. (2022). *Strategi Pengembangan LKPD Berbasis Gamifikasi Dalam Mata Pelajaran PPKN*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 16(2), 90-105.
- Chindy, A. M., Lestari, D. P., & Nugroho, H. (2023). *Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Karakter Generasi Muda*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 14(1), 55–67.
- Daryanto. (2014). *Pendidikan Karakter Di Sekolah: Pedoman Untuk Guru Dan Kepala Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dermawati, T., Suprpta, R., & Muzakkir, M. (2019). *Penerapan LKPD Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik SD*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 12(1), 33-48.
- Dewi, R. (2022). *Dampak Pembelajaran Konvensional Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik*. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 9(2), 76–85.
- Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Oktora, A. H., & Yasella, M. (2017). *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial SD Kelas V (D. P. Ratriningsih (Ed.))*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan.
- Hidayat, D. (2021). *Transformasi pendidikan Indonesia melalui kebijakan Merdeka Belajar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 7(1), 23–31.
- Jannah, N. (2020). *Gaya Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Kewarganegaraan*. Jurnal Didaktik, 10(1), 40–47.
- Jayanti, E. R., Yulianti, D., & Adha, M. M. (2024). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Learning Cycle 7e Pada Muatan Ipas Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar . Qalam, Al, Jurnal Ilmiah Keagamaan” 18(4): 2825–39.*
- Juwita, E., Ardiawan, Y., & Darma, Y. (2022). *Pengembangan E-LKPD Berbasis Etnomatematika Dalam Permainan Senaporan Dan Selimban Berbantuan Live Worksheet*. Jurnal Riset Rumpun Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, 1(2), 209–220. <https://doi.org/10.55606/Jurrimipa.V1i2.752>
- Juwita, P., dkk. (2019). *Efektivitas LKPD Berbasis Teka-Teki Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Peserta didik*. Jurnal Pendidikan Dasar, 14(3), 60-75.
- Kasmini, L., Mardhatillah, Munandar, H., & Mukhroji. (2023). *The Development Of E-Lkpd (Student Worksheet) In Science Learning In Grade V At Siem Primary School*. Journal Visipena, 13(2), 114–129.
- Kemdikbud, Pengelola Web. (2020). *Kemendikbud Terbitkan Pedoman*

Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah. Jakarta, 28 Mei 2020.

Kemdikbud. (2020). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kemdikbudristek. (2022). *Buku panduan implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

Kemendikbudristek. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

Kudsiah, M., Apriana, D., Alwi, M., & Kesatria, L. A. W. 2022. *Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Kearifan Lokal (Permainan Tradisional) Suku Sasak Lombok Di Sekolah Dasar*. Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(2), 242–251. <https://doi.org/10.29408/Didika.V8i2.7199>

Kusumawardani, M. (2020). *Tantangan Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran Kewarganegaraan*. Jurnal Cakrawala Pendidikan, 39(1), 12–19.

Malau, R., & Juniar, A. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kps Peserta didik Dan Hasil Belajar Pada Materi Asam Basa*. Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia. <https://doi.org/10.24114/Jipk.V2i1.17850>

Manuaba, I. A. L. N., & Sukihana, I. A. (2020). *Perlindungan Hak Cipta Pada Buku Elektronik (E-Book) Di Indonesia*. Kerta Semaya, 8(10), 1589– 2597. <https://doi.org/10.24843/Ks.2020.V08.I10.P09>

Mardiana, A. K., Artharina, F. P., & Fajriyah, K. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Pendidikan Pancasila Berbasis Profil Pelajar Pancasila Kelas V SDN 2 Tubanan Jepara*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(4), 70–80. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V9i04.1631>

Mardianto, R., Dkk. 2021. *Implementasi LKPD Berbasis Permainan Dalam Pembelajaran PPKN Di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 9(4), 57-72.

Mulyasa, E. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Mewujudkan Pembelajaran Yang Bermakna*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mustika, N. R. (2021). *Penyesuaian Metode Pengajaran Terhadap Kebutuhan Peserta Didik: Kajian Pada Pembelajaran PPKn*. Jurnal Pendidikan Moral Pancasila, 3(1), 23–31.

- Najib, M. 2023. *Pengaruh Penggunaan LKPD Berbasis Permainan Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 15(2), 45-58.
- Nata, A. (2015). *Pendidikan Islam Dan Tantangan Zaman*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Natalia, I. A. G., Prasasti, P. A. T., & Kusumawati, N. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis STL (Scienc Technology Literacy) Dalam Meningkatkan Literasi Sains Peserta didik Kelas 5 Di SDN Winong 01 Kabupaten Madiun*. Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 7(4), 1476–1485. <https://doi.org/10.35931/Am.V7i4.2568>
- Nugroheni, A. (2021). *Pembelajaran Aktif Dan Menyenangkan Di Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 4(1), 70–79.
- Nugroho, H. A. (2021). *Peran Teknologi Informasi Dalam Mendukung Transformasi Digital Pendidikan*. Jurnal Teknologi dan Pembelajaran, 9(3), 12–20.
- Nurhayati, I., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2019). *Pengembangan Media-Media Komik Digital Pada Pembelajaran Ppkn Di SMA (The Development Of Digital Comic Media On Learning Of Civic Education In Senior High School)*. Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, 6(1), 65–72.
- Nurlaelah, E., Sudihartinih, E., & Gozali, S. M. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Untuk Pembelajaran Hybrid Pada Mata Kuliah Teori Grup*. Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matemarika, 7(1), 604–614. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V7i1.1954>
- Nyimpado, H. D., Halidjah, S., & Salimi, A. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Fiksi Dalam Pembelajaran Tematik Subtema Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia Kelas III Di SD*. Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 11(2), 1–8. <https://doi.org/10.26418/Jppk.V11i2.52810>
- Perdana, D., & Adha, M. (2020). *Implementasi Blended Learning Untuk Penguatan Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan Citizenship, 8(2), 89–101
- Perdana, Dayu Rika, Dan Muhammad Mona Adha. (2020). *Implementasi Blended Learning Untuk Penguatan Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan Available Online At : Print ISSN: 2302-433X Online ISSN : 2579-5740. <http://E-Journal.Unipms.Ac.Id/Index.Php/Citizenship>

- Perdana, R., & Adha, M. A. (2020). *Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Multikultural di Indonesia*. Jurnal Pendidikan Sosial, 25(2), 87–95.
- Prabandari, Y., Dkk. 2022. *Pengembangan LKPD Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep PPKN*. Jurnal Pendidikan Karakter, 18(3), 101-116.
- Pratama, A., Susanto, D., & Lestari, Y. (2020). *Peran Teknologi Informasi Dalam Dunia Pendidikan Era Digital*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(1), 45–53.
- Pratiwi, E. (2021). *Internalisasi Nilai Pancasila Dalam Pendidikan Kewarganegaraan*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 9(1), 1–10.
- Prensky, M. (2023). "The Impact of Game- Based Learning on Student Engagement." *Journal of Educational Technology*, 24(3), 145-158.
- Putri, A., & Kurniawan, R. (2022). *Meningkatkan motivasi belajar PPKn melalui Pembelajaran Berbasis Proyek*. Jurnal Edukasi dan Inovasi, 11(3), 89–98.
- Putri, M. L., & Syofyan, H. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 3 SD*. Jurnal Efektor, 10(2), 263–273. <https://doi.org/10.29407/E.V10i2.20640>
- Qalam, H., Zulkifli, R., & Wahyuni, D. (2024). *Transformasi Model Pendidikan Di Era Disrupsi: Integrasi Antara Formal, Nonformal, Dan Informal*. Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kebudayaan, 14(2), 56–68.
- Quiroga, J. M., & Kim, D. (2020). *Designing A History Museum Based Outreach Program With Digital Content*. European Journal Of Open, Distance And E-Learning, 22(2), 1–26. <https://doi.org/10.2478/Eurodl-2019-0007>
- Rafli, Y., & Adri, M. (2019). *Pengembangan Modul Berbasis E-Book Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis*. Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika), 7(1), 106–113. <https://doi.org/10.24036/Voteteknika.V7i1.103787>
- Rahmawati, A., Fauziah, D. R., Leni, & Aliyyah, R. R. (2020). *Menjadi Guru Profesional : Dengan Menciptakan Bahan Ajar Yang Kreatif Dan Mengevaluasi Pembelajaran*. Universitas Djuanda Bogor.
- Ratnasari, D. T., & Ginanjar, A. (2020). *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam*. NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran, 4(1), 481–488. <https://doi.org/10.35568/Naturalistic.V4i1.679>
- Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). *Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik*. Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/Jrpm.V2i2.1684>

- Rosyidah, N. (2023). *Peran UU No. 3 Tahun 2022 dalam penguatan pendidikan karakter*. Jurnal Legislasi Pendidikan, 2(2), 44–53.
- Sari, L., & Winarsih, W. (2022). *Efektivitas Kurikulum Merdeka dalam meningkatkan keterampilan abad 21*. Jurnal Kurikulum dan Teknologi Pembelajaran, 10(1), 17–25.
- Sari, M., & Fitria, D. (2019). *Strategi pembelajaran interaktif untuk peserta didik kelas rendah SD*. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 4(2), 45–53.
- Saringatun, S. 2021. *Desain LKPD Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik SD*. Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 8(1), 25–40.
- Smith, J., & Lee, H. (2022). "Effectiveness of Game- Based Learning on Critical Thinking Skills." *Journal of Learning and Instruction*, 31(4), 255–271
- Sugiyono. (2012). *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta Metode
- Sujarwo, H. (2019). *Pendidikan karakter dan nilai-nilai Pancasila dalam konteks global*. Jurnal Wawasan Pendidikan, 8(1), 31–39.
- Sumarauw, J. M., Ibrahim, M., & Prastowo, T. (2017). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Inkuiri Terbimbing Berbantuan Simulasi Phet Dalam Pembelajaran IPA*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 34(1), 25–36. <https://doi.org/10.15294/jpp.v34i1.10909>
- Suryani, L., & Wahyuni, D. (2020). *Penguatan karakter peserta didik melalui pendidikan PPKn di sekolah dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Kewarganegaraan, 7(2), 60–69.
- Suyanto, S. (2021). *Pendidikan karakter berbasis budaya lokal*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 6(2), 34–42.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). *Studi Tentang Prestasi Belajar Peserta didik Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 115. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.114>
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). *Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Peserta Didik*. Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(1), 30–41. <https://doi.org/10.33487/mgr.v1i1.326>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model*. Jurnal IKA, 11(1), 12–26. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Tilaar, H. A. R. (2009). *Standarisasi pendidikan nasional: Suatu tinjauan kritis*.

Jakarta: Rineka Cipta.

- Utari, F., Maulida, N., & Setiawan, B. (2023). *Penerapan Kurikulum Merdeka: Perspektif guru dan peserta didik*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 11(2), 29–38.
- Widianti, A., & Sari, R. 2022. *Penggunaan LKPD Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik SD*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 10(1), 34-49.
- Wijayanti, F. (2023). *Strategi pengajaran berbasis peserta didik dalam pembelajaran kewarganegaraan*. Jurnal Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran, 5(1), 18–27.
- Wulandari, A. (2020). *Hak dan kewajiban warga negara dalam pembelajaran PPKn*. Jurnal Civic Education, 9(1), 77–86.
- Yusuf, A., & Arum, M. (2023). "The Role of Practicality in Developing Effective Learning Tools." *Journal of Educational Research*, 45(2), 79-91
- Zamroni, Z. (2020). *Tantangan pendidikan di era globalisasi*. Jurnal Pendidikan Nasional, 18(1), 66–74
- Zebua, E., & Harefa, A. T. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik*. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 251–262. <https://doi.org/10.56248/Educativo.V1i1.3>