

# PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MATERI POLA HIDUP GOTONG ROYONG MELALUI METODE *GAME BASED LEARNING* DI KELAS 4 MI SIRAJUT THALIBIN RACEK TIRIS PROBOLINGGO

Nur Fatimah\*

Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Kraksaan Probolinggo

[nurfatimahh0804@gmail.com](mailto:nurfatimahh0804@gmail.com)\*

## Abstrak

Indonesia dikenal bukan hanya negara yang sangat indah, namun juga dikenal dengan negara yang sangat ramah dan bermoral. Namun kenyataannya masih marak kasus yang menunjukkan degradasi moral. Degradasi moral penurunan sikap dan perilaku positif. Degradasi moral terjadi hampir disetiap lini kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk gerak cepat dalam mengatasi degradasi moral adalah dengan memberikan pendidikan moral sedini mungkin pada siswa tingkat dasar. Salah satu pelajaran yang berfokus membentuk moral serta akhlak secara umum adalah PPKn. Salah satu upaya pengikisan degradasi moral dilakukan pada siswa kelas 4 MI Sirajut Thalibin Racek Probolinggo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan di kelas 4 MI Sirajut Thalibin Racek Probolinggo pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan subjek yang berjumlah 28 siswa. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data verbal dan data non verbal. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah (1) observasi, (2) dokumentasi, dan (3) tes akademik. Penelitian ini berlangsung sebanyak dua siklus pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan akademik yang signifikan dari siklus I hingga siklus II. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata yang terus meningkat dari siklus I sebesar 86,3 hingga 89,4 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa kelas MI Sirajut Thalibin Racek Probolinggo siklus I sebesar 100% dan siklus II sebesar 100%. Secara personal, seluruh siswa mengalami peningkatan nilai dari siklus I hingga siklus II sehingga diakhir siklus persentasenya bertahan sebesar 100%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode GBL dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi pola hidup gotong royong siswa kelas 4 MI Sirajut Thalibin Racek Probolinggo.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, *Game Based Learning*

## Abstract

Indonesia is known not only as a very beautiful country, but also known as a very friendly and moral country. However, in reality there are still many cases showing moral degradation. Moral degradation decreased positive attitude and behavior. Moral degradation occurs in almost every line of life, including in the world of education. One form of rapid action in overcoming moral degradation is to provide moral education as early as possible to elementary school students. One of the lessons that focuses on forming morals and morals in

general is Civics. One of the efforts to reduce moral degradation was carried out in class 4 students at MI Sirajut Thalibin Racek Probolinggo. The research was carried out in class 4 MI Sirajut Thalibin Racek Probolinggo in learning Pancasila Education with a total of 28 students. The data used in this study are verbal data and non-verbal data. Data collection techniques used in this study were (1) observation, (2) documentation, and (3) academic tests. This research lasted for two learning cycles. The results showed that there was a significant academic increase from cycle I to cycle II. This is evidenced by the increasing average score from cycle I of 86.3 to 89.4 in cycle II. Percentage of learning completeness class 4 students of MI Sirajut Thalibin Racek Probolinggo cycle I was 100% and Cycle II was 100%. Personally, all students experienced an increase in value from cycle I to cycle II so that at the end of the cycle the percentage remained at 100%. Based on the results of this study, it can be concluded that the use of the GBL method can improve learning outcomes in Pancasila Education in the material of mutual cooperation for class 4 students at MI Sirajut Thalibin Racek Probolinggo.

**Keywords:** Learning Outcomes, Pancasila Education, Game Based Learning

## PENDAHULUAN

Indonesia dikenal bukan hanya negara yang sangat indah, namun juga dikenal dengan negara yang sangat ramah dan bermoral. Namun tawuran pelajar, bullying, kasus korupsi, perampokan, narkoba, seks bebas, pelecehan seksual, pembunuhan, kasus mutilasi, dan lain sebagainya yang terjadi saat ini membuat anggapan itu semuanya sirna seketika. Memang tidak dapat dipungkiri dalam suatu kehidupan pasti ada problematika. Namun hal tersebut menandakan masyarakat Indonesia saat ini sedang mengalami gejala degradasi moral. Degradasi moral yang terjadi di bangsa ini melanda berbagai lini masyarakat, salah satunya yang sering terjadi pada generasi muda. Generasi muda tentunya memiliki peranan sangat penting bagi suatu bangsa. Karena dipundaknya lah nasib bangsa kedepannya ditentukan. Namun pada kenyataannya kondisi saat ini banyak remaja atau generasi muda yang bersikap amoral dan tentunya jauh dari harapan para pendiri bangsa ini.

Degradasi moral seperti ini tidak terjadi begitu saja dan tentunya ada beberapa faktor yang menjadi penyebabnya. Menurut Lickona (2010), terdapat setidaknya 10 faktor yang menjadi penyebab degradasi moral. Faktor tersebut antara lain; 1) kejahatan/kriminalitas; 2) tidak sportif dalam perbuatan; 3) pencurian; 4) melanggar aturan; 5) tawuran antar siswa; 6) tidak menghargai orang lain; 7) sikap merusak diri; 8) keinginan seksual diluar nikah; 9) penggunaan bahasa kotor; 10) pemakaian obat terlarang/narkoba. Dengan mengetahui faktor tersebut, degradasi dapat dicegah atas dasar kemungkinan yang akan terjadi. Memperbaiki moralitas pada tingkat dewasa tentunya sangat sulit. Hal tersebut dikarenakan orang dewasa sudah mempunyai moral yang terbentuk. Salah satu bentuk gerak cepat dalam mengatasi degradasi moral adalah dengan memberikan pendidikan moral sedini mungkin pada siswa tingkat dasar. Dimana pada tingkat dasar, siswa sedang berada pada tahap awal pembentukan karakter dimana karakter tersebut menentukan moralnya hingga dimasa dewasa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PPKn, diperoleh informasi bahwa guru melaksanakan pembelajaran PPKn dengan menggunakan metode konvensional. Hal ini berdampak pada motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn rendah. Siswa menjadi bosan dalam melakukan pembelajaran dan cenderung mencari kesenangan lain seperti mengobrol dan bercanda dengan teman terdekat. Hal ini mengakibatkan materi yang dijelaskan tidak tersampaikan pada siswa. Ruang lingkup materi PPKn sangat luas dan cenderung seperti mengulang-ngulang materi. Sehingga siswa merasa materi sudah dipelajari dan bersifat acuh pada penjelasan guru. Namun setelah melakukan asesmen, perolehan nilai yang didapat pada pembelajaran PPKn masih rendah. Perolehan rata-rata kelas sebesar 75 dengan ketuntasan siswa

sebesar 60%. Maka dapat diketahui dari 28 siswa hanya terdapat 17 siswa yang tuntas dan masih terdapat siswa 11 yang perlu bimbingan untuk melewati ambang kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70. Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PPKn siswa kelas 4 MI Sirajut Thalibin Racek Probolinggo perlu melakukan peningkatan hasil belajar.

Salah satu upaya meningkatkan hasil belajar tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan metode *Game Based Learning* (GBL). GBL merupakan sebuah *system* yang diterapkan dalam proses pendidikan, dimana guru dapat mengadopsi sebuah permainan untuk kebutuhan minat kognitif dan motivasi belajar (Vusié, Bemik, & Geek, 2018). Menurut Tsai (2017:59) *Game based learning* adalah sebuah permainan (*game*) yang sengaja dibuat untuk keperluan edukasi sebagai penunjang media pembelajaran, karena dianggap lebih menarik dibandingkan proses belajar mengajar yang konvensional. *Game based learning* terbukti dapat meningkatkan prestasi siswa dan menunjang proses pendidikan. Connolly berpendapat, GBL berarti menggunakan permainan dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut McGonical dalam Hidayat (2018) GBL mempunyai 4 komponen utama dalam aspek pendidikan, yaitu: 1) *goals* (tujuan) atau hasil yang akan diperoleh oleh peserta dari aktivitasnya di dalam game; 2) *rules* (aturan), merupakan batasan-batasan mengenai bagaimana caranya pemain dapat mencapai tujuannya di dalam game; 3) *feedback system*, menunjukkan kepada peserta seberapa dekat mereka dengan tujuan yang ingin diraih di dalam permainan; dan 4) *voluntary participation*, setiap orang terlibat di dalam sebuah game atas dasar pemahaman bahwa mereka secara sukarela menerima adanya *goals*, *rules*, dan *feedback system* yang sudah ditetapkan.

Karakteristik GBL yang menyenangkan dianggap mampu memberikan counter terhadap permasalahan pembelajaran PPKn yang cenderung membosankan sebab materi yang disampaikan terlalu luas dan berulang. Melalui sebuah permainan, pembelajaran berlangsung dengan pola *learning by doing*. Pembelajaran yang dilakukan merupakan suatu konsekuensi dari sang pemain game untuk dapat melalui tantangan yang ada dalam suatu permainan. Pola pembelajaran diperoleh dari factor kegagalan yang telah dialami sang pemain, sehingga mendorong untuk tidak mengulangi kegagalan di tahapan selanjutnya. Pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang sangat besar dalam membangun motivasi pada proses pembelajaran. Pada penerapan metode konvensional untuk menciptakan motivasi belajar sebesar motivasi dalam game dibutuhkan seorang guru atau instruktur yang cakap dan piawai dalam pengelolaan proses pembelajaran. Di samping pembangkitan motivasi, game juga mempunyai beberapa aspek yang lebih unggul dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

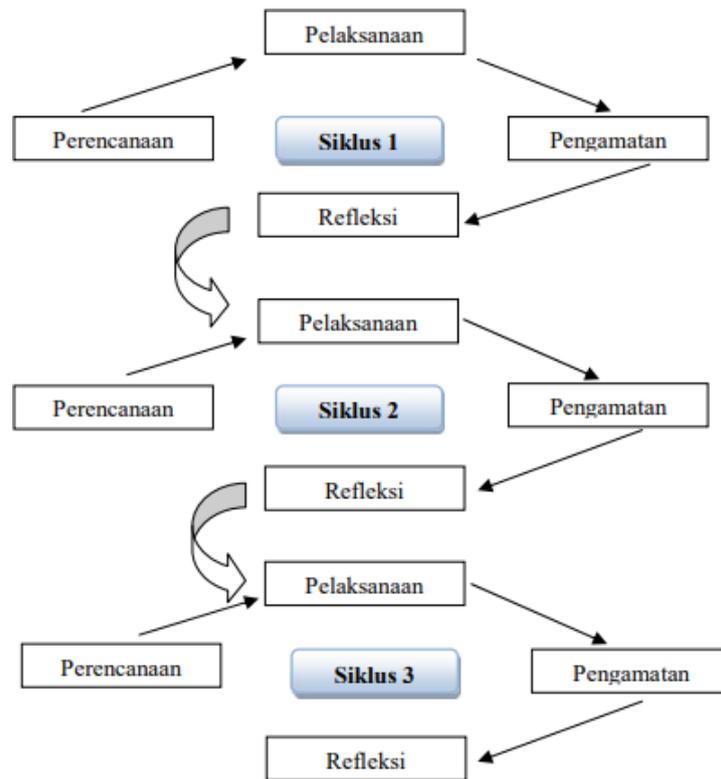
Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila materi pola hidup gotong royong melalui metode *Game Based Learning* di kelas 4 MI Sirajut Thalibin Racek Probolinggo.

## **METODE**

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila materi pola hidup gotong royong siswa kelas 4 MI Sirajut Thalibin Racek Probolinggo, maka pendekatan penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang bersifat tindakan, yaitu berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah di mana peneliti adalah teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan (Sugiyono, 2008:01). Alasan dipilihnya jenis penelitian kualitatif dalam penelitian ini adalah (1) data yang akan diperoleh berasal dari lingkungan asli tanpa ada rekayasa atau kontrol seperti yang biasa ada dalam penelitian eksperimen, dapat dikatakan sesuai dengan hakikat penelitian kualitatif yang natural, (2) data yang diperoleh dipandu fakta-fakta yang ditemukan pada saat penelitian dilakukan, (3) adanya instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data atau

mengukur status variabel yang diteliti (Sugiyono, 2008:02).

Desain penelitian ini menggunakan model rancangan oleh kemmis dan M.C Taggart yang terdiri dari empat komponen yang berulang meliputi tahapan perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu upaya guru dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu pembelajaran dikelas.



Gambar 1: Alur Desain Kemmis & M.C Taggart

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024, yaitu pada bulan Juli. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam 2 siklus dengan tahapan setiap siklusnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi (Kunandar, 2012).

#### 1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti menyusun Modul Ajar untuk menyesuaikan dengan Kurikulum Merdeka yang dipakai oleh MI Sirajut Thalibin Racek Probolinggo. Kemudian menganalisis materi yang nanti akan diberikan untuk menentukan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang akan diajarkan. Merancang rencana pembelajaran menggunakan metode GBL, menyusun LKPD, menyusun instrumen pembelajaran. Hal ini dilakukan agar pada saat pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

#### 2. Pelaksanaan

Pada tahap ini, pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat baik mengenai penggunaan metode GBL, penggunaan media pembelajaran, dan perangkat pembelajaran lainnya.

### 3. Observasi

Pada kegiatan observasi peneliti mengamati siswa yang sedang melakukan pembelajaran dengan metode *Game Based Learning*. Observasi ini juga mengamati bahwa pembelajaran harus sesuai dengan apa yang telah direncanakan, sehingga peneliti mengetahui apakah ada kendala atau tidak.

### 4. Refleksi

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi dengan memberikan instrumen penilaian berupa tes tulis. Tes ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian hasil belajar siswa. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 4 MI Sirajut Thalibin Racek Probolinggo yang berjumlah 28 siswa. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data verbal dan data non verbal. Data verbal berupa rekaman ucapan/tuturan interaksi guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.

Data dalam penelitian ini berupa hasil observasi, data tuturan tulis dalam LKPD, dan tuturan lisan. Sedangkan data nonverbal berupa tindakan yang dilakukan siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung. Data ini terekam dalam dokumentasi foto-foto pelaksanaan pembelajaran. Maka, teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah (1) observasi, (2) dokumentasi, dan (3) tes hasil belajar.

Analisis data yang digunakan dengan analisis data kuantitatif untuk menganalisis data berdasarkan hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran. Analisis data penelitian untuk diberikan tindak lanjut berupa observasi kepada siswa serta dengan analisis deskriptif untuk memaparkan data yang dihasilkan dari penelitian yang dideskripsikan sesuai dengan data yang terkumpul.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Penerapan *Game Based Learning*

*Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai sintaks pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung tersusun atas komponen berikut:

- 1) Tujuan
- 2) Aturan
- 3) Timbal balik
- 4) Keterlibatan

Penerapan metode GBL pada penelitian ini menggunakan media kartu pasangan. Kartu pasangan terbagi atas dua jenis yakni kartu soal dan kartu jawaban. Terdapat 14 kartu soal dan 14 kartu jawaban sehingga semua siswa dengan jumlah 28 siswa mendapatkan pasangan yang sesuai antara soal dan jawaban.

Pembelajaran metode GBL diawali dengan penyampaian tujuan. Kemudian guru menyampaikan tata cara permainan menggunakan kartu pasangan. Pada tahap ini, guru dan murid juga menetapkan bahwa siswa yang berhasil menemukan pasangan dalam rentan waktu yang telah ditentukan akan mendapatkan reward bintang pada tabel prestasi yang terdapat dalam kelas. Sebaliknya siswa yang tidak menemukan pasangan diberikan hukuman sesuai kesepakatan kelas. Hukuman dapat berupa bernyanyi, menari, atau hukuman lain yang bersifat mendidik. Siswa secara bergantian untuk membacakan pertanyaan dan jawaban pada kartu pasangan yang didapat. Pada tahap ini, siswa secara klasikal melakukan koreksi bersama untuk menentukan apakah soal dan jawaban sudah sesuai. Dalam hal ini sekaligus melatih *critical thinking* pada siswa. Tahap tersebut membuktikan adanya timbal balik serta bentuk keterlibatan siswa dalam pembelajaran menggunakan metode GBL.

## 2. Analisis Data Pretest

Data pretest merupakan data yang diambil sebelum diterapkannya metode GBL dalam pembelajaran pendidikan Pancasila materi pola hidup gotong royong. Data pretest berguna untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa yang kemudian data pretest digunakan sebagai pembandingan dengan data siklus I. Berdasarkan hasil pretest, diperoleh nilai rata-rata sebesar 82,5. Terdapat 3 siswa yang mendapat nilai dibawah KKM, sehingga prosentase ketuntasan siswa kelas 4B sebesar 89%. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa masih terdapat siswa yang belum tuntas pada pembelajaran pendidikan Pancasila, maka perlu adanya tindakan untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila bagi siswa kelas 4 MI Sirajut Thalibin Racek Probolinggo.

## 3. Analisis Data Siklus I

### a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti menyusun Modul Ajar sebagai ruang lingkup materi yang diajarkan. Kemudian menentukan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang telah disesuaikan dengan sintaks model GBL, menyusun instrumen pembelajaran dan membuat kartu pasangan sebagai media dalam permainan.

### b. Pelaksanaan

Proses pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 26 Juli 2023 pada siswa kelas 4 MI Sirajut Thalibin Racek Probolinggo. KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dilaksanakan dengan durasi total 60 menit atau 2 jam pelajaran (JP). Proses KBM diawali dengan ucapan salam dan do'a. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran. Pembelajaran dilanjutkan dengan penyampaian materi secara umum. Setiap siswa diberi kartu pasangan. Guru dan siswa melakukan kesepakatan *reward* dan *punishment*. Guru memberikan waktu 15 menit bagi siswa untuk mencari kartu pasangan yang sesuai. Siswa yang tidak tepat waktu diber hukuman sesuai kesepakatan kelas. Guru melakukan asesmen pada siswa dan melakukan evaluasi serta refleksi bersama diakhir pembelajaran.

### c. Pengamatan

Pengamatan atau observasi dilakukan peneliti saat kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, durasi waktu permainan terlalu lama sehingga suasana belum kondusif. Hal ini dibuktikan dari sikap siswa yang masih bercanda dan berdiskusi diluar materi. Media kartu pasangan yang dipakai telah rusak karena terbuat dari kertas yang tipis.

### d. Refleksi

Paparan pengamatan siklus I menunjukkan bahwa proses kegiatan pada siklus I ini mempunyai beberapa kekurangan serta hambatan. Sehingga perlu dilakukan kegiatan siklus II untuk menerapkan perbaikan-perbaikan.

## 4. Analisis Data Siklus II

### a. Perencanaan

Secara umum, perencanaan yang dilakukan pada siklus II cenderung sama dengan siklus I. Namun telah menyesuaikan dengan hasil refleksi siklus I yaitu merubah teknis permainan menjadi dua ronde dengan waktu tiap ronde 10 menit. Membuat media kartu pasangan dengan media kertas yang lebih tebal.

### b. Pelaksanaan

Proses pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2023 pada siswa kelas 4 MI Sirajut

Thalibin Racek Probolinggo. KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dilaksanakan dengan durasi total 60 menit atau 2 jam pelajaran (JP). Proses KBM diawali dengan ucapan salam dan do'a. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran. Pembelajaran dilanjutkan dengan penyampaian materi secara umum. Setiap siswa diberi kartu pasangan. Guru dan siswa melakukan kesepakatan *reward* dan *punishment*. Guru memberikan waktu 10 menit bagi siswa untuk mencari kartu pasangan yang sesuai. Siswa yang tidak tepat waktu diber hukuman sesuai kesepakatan kelas. Permainan dilakukan sebanyak 2 ronde dengan rangkaian yang sama. Guru melakukan asesmen pada siswa dan melakukan evaluasi serta refleksi bersama diakhir pembelajaran.

c. Pengamatan

Berdasarkan pengamatan pada siklus II, pembelajaran yang berlangsung lebih kondusif dibandingkan pada pembelajaran siklus I. Siswa lebih aktif untuk mengikuti pembelajaran.

d. Refleksi

Paparan pengamatan siklus II menunjukkan bahwa proses kegiatan pada siklus II ini telah mengalami peningkatan pada hasil belajar pendidikan Pancasila. Pembelajaran yang terlaksana juga kondusif dan bahkan siswa cenderung aktif dalam melaksanakan pembelajaran. Maka, penelitian ini dapat dihentikan pada siklus II.

5. Rekapitulasi Kemampuan Critical Thinking Pembelajaran Pancasila

Adapun rekapitulasi data prestasi belajar pada siklus I adalah sebagai berikut:

No	Nama Data	Nilai Rata-rata	Persentase ketuntasan	Persentase siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar
1	Pretest	82,5	89%	-
2	Siklus I	86,3	100%	100%
3	Siklus II	89,4	100%	100%

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan mulai dari nilai pretest sebesar 82,5, siklus I sebesar 86,3 hingga siklus II sebesar 89,4. Nilai hasil belajar siswa kelas 4B pada siklus I seluruhnya mendapat nilai diatas KKM sehingga persentase ketuntasan kelasnya sebesar 100%. Hal tersebut dapat dipertahankan pada siklus II dimana persentase ketuntasan kelasnya sebesar 100%. Keunggulan pada siklus II tersebut adalah adanya peningkatan nilai hasil belajar dibandingkan siklus I. Secara individu, siswa kelas 4B masing-masing juga mengalami kenaikan nilai hasil belajar. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode GBL mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 MI Sirajut Thalibin Racek Probolinggo pada pendidikan Pancasila materi pola gotong royong.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas penggunaan metode *Game Based Learning* pada Pendidikan Pancasila materi pola hidup gotong royong bagi siswa kelas 4 MI Sirajut Thalibin Racek Probolinggo dapat disimpulkan bahwa: 1) Penggunaan metode *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 MI Sirajut Thalibin Racek Probolinggo pada Pendidikan Pancasila materi pola hidup gotong royong. 2) Terdapat peningkatan akademik yang signifikan dari siklus I hingga siklus II. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata yang terus meningkat dari siklus I sebesar 86,3 hingga 89,4 pada

siklus II. Persemtase ketuntasan belajar siswa kelas 4 MI Sirajut Thalibin Racek Probolinggo siklus I sebesar 100% dan Siklus II sebesar 100%. Secara personal, seluruh siswa mengalami peningkatan nilai dari siklus I hingga siklus II sehingga diakhir siklus persentasenya bertahan sebesar 100%.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada kedua orang tua saya yang sudah sabar dalam membesarkan saya mendidik saya hingga sampai pada titik ini, dan tidak lupa terimakasih juga kepada guru-guru saya dan dosen saya yang sudah sabar juga dalam mendidik dan mengantarkan saya hingga menjadi seorang pendidik seperti saat ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124-130. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>
- Fitri, S. F. N., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya pendidikan kewarganegaraan di era globalisasi dalam mencegah degradasi moral. *Ensiklopedia of Journal*, 3(3), 96-102. <https://doi.org/10.33559/eoj.v3i3.724>
- Jahroh, W. S., & Sutarna, N. (2016). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Mengatasi Degradasi Moral. *In Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*. [Google Scholar](#)
- Jati, D. H. P. (2020). Peningkatan hasil belajar PPKn melalui pembelajaran online berbasis QUIZZZ. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 4(5), 231-240. <http://e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/737/473>
- Kemendikbud. (2023). Online. Diakses 06 Agustus 2023 pada: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/degradasi>
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Rajawali Pers. [Google Scholar](#)
- Lickona, T. (2022). *Mendidik untuk membentuk karakter*. Bumi Aksara. [Google Scholar](#)
- Ma'arif, S. (2022). Degradasi Moralitas dan Tantangan Pendidikan Indonesia. *Online*. Diakses 06 Agustus 2023 pada: <https://www.kompas.id/baca/opini/2022/08/14/degradasi-moralitas-dan-tantangan-pendidikan-indonesia>.
- Nawawi, A. (2011). Pentingnya pendidikan nilai moral bagi generasi penerus. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 16(2), 119-133. <https://doi.org/10.24090/insania.v16i2.1582>
- Parawangsa, E. (2021). Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol.5 No.3.
- Prihatmojo, A. (2020). Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Mencegah Degradasi Moral di Era 4.0. *DWIJA CENDEKIA Jurnal Riset Pedagogik*. Vol.4 No.1. 142-152. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.41129>
- Rosyid, M.J. (2023). Pengaruh Perubahan Kurikulum Terhadap Pembelajaran Pkn SD di SDN Arosabaya 5. *EduCurio Journal*. Vol. 1. <https://qjurnal.my.id/index.php/educurio/article/view/363>
- Sugiyono. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta. [Google Scholar](#)

- Tsai, M. J. (2017). *Applying the Flipped Classroom with Game-Based Learning in Elementary School Students' English Learning*. Proc. - 5th Int. Conf. Educ. Innov. through Technol. EITT 2016. <https://doi.org/10.1109/EITT.2016.19>
- Wibawa, A.C.P. (2021). Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal. *INTEGRATED Information Technology and Vocational Education* Volume 3 No. 1. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Widayati, S. (2020). *Gotong Royong*. Alprin. [Google Scholar](#)
- Wiyani, A. N. (2013). *Manajemen Kelas*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. [Google Scholar](#)