JURNAL ILMIAH MIMBAR DEMOKRASI
e-ISSN: 2597-4513
p-ISSN: 1412-1875

Simulation and Game-Based Learning sebagai Strategi Pembentukan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Fairus Jasmin[1,*], Lubna Salsabila[2], Widya Tjandra[3]

Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka Raya No. 11. Kota Jakarta Timur, DKI Jakarta 13220

fairusjasmin_1401621039@mhs.unj.ac.id*; lubna_1401622042@mhs.unj.ac.id; widya_1401622048@mhs.unj.ac.id

Informasi Artikel
Received:
21/04/2025
Accepted:
26/04/2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan Simulation and Game-Based Learning (SGBL) sebagai strategi pembentukan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Metode yang digunakan adalah kajian literatur dari berbagai sumber relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa SGBL mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Pembelajaran berbasis simulasi dan permainan ini menghadirkan suasana yang menyenangkan dan interaktif, serta menanamkan karakter seperti gotong royong, kemandirian, tanggung jawab, dan berpikir kritis. Penelitian ini juga membahas relevansi SGBL dengan Kurikulum Merdeka serta tantangan implementasinya, termasuk keterbatasan fasilitas dan kesiapan guru. Kesimpulannya, SGBL merupakan metode yang inovatif, adaptif terhadap perkembangan zaman, dan efektif dalam membentuk karakter peserta didik. Dampaknya terlihat tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada penguatan moral dan nilai sosial siswa dalam kehidupan sehari-hari.
Kata kunci: *Simulation Game Based Learning*, Pendidikan Pancasila, Karakter

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of Simulation and Game-Based Learning (SGBL) as a character-building strategy in Pancasila Education. The method used is a literature review of various relevant sources. The findings show that SGBL can enhance students' motivation, participation, and understanding of Pancasila values. Learning through simulations and games creates an engaging and interactive environment while fostering character traits such as cooperation, independence, responsibility, and critical thinking. The study also discusses the relevance of SGBL to the Merdeka Curriculum and its implementation challenges, including limited facilities and teacher readiness. In conclusion, SGBL is an innovative method, adaptable to the advancement of the times, and effective in shaping students' character. Its impact is seen not only in cognitive development but also in strengthening students' moral and social values in their daily lives.
Keywords: Simulation Game Based Learning, Pancasila Education, Characthers

JURNAL ILMIAH MIMBAR DEMOKRASI
e-ISSN: 2597-4513
p-ISSN: 1412-1875

Copyright © 2025 (Fairus Jasmin, Lubna Salsabila, Widya Tjandra). All Right Reserved

How to Cite: Jasmin, F., Salsabila, L., and Tjandra, W. (2025). Simulation and Game-Based Learning sebagai Strategi Pembentukan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi, 24(2),. DOI.10.21009/jimd.v24i2.54661

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam membentuk karakter serta moralitas warga negara Indonesia, khususnya warga negara Indonesia yang masih mengenyam pendidikan. Pendidikan Pancasila sendiri mencakup pemahaman tentang nilai-nilai, Sejarah, dasar negara, filsafat, serta ideologi bangsa (Idrus, 2022). Hal inilah yang diajarkan kepada peserta didik dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Urgensi dari diadakannya pembelajaran Pendidikan Pancasila yakni untuk memperteguh jiwa nasionalisme peserta didik sehingga Pancasila dapat menjadi pedoman dan arah dalam kehidupan berbangsa, dan bernegara (Lestari & Kurnia, 2022). Selain itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila dibutuhkan sebagai wadah pembentukan karakter peserta didik untuk mempertahankan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia.

Untuk menghadapi dinamika dari perkembangan zaman, maka pendidikan yang ada haruslah ikut menyesuaikan dan mengadopsi strategi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan di era sekarang. Di era kini pengetahuan dan teknologi semakin berkembang seperti masifnya informasi serta perkembangan AI di era digital yang menjadi konsumsi sehari-hari peserta didik tentunya berpengaruh secara signifikan terhadap karakter dan kemampuan yang dimiliki, maka hal ini juga juga mendorong inovasi baru dalam pendidikan seperti munculnya *Simulation and Game Based Learning* (SGBL) yang menunjukkan potensi dan manfaat yang luar biasa untuk meningkatkan efektivitas dari pembelajaran nilai-nilai Pancasila. *Simulation and Game Based Learning* merupakan sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang menggunakan permainan untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam belajar, simulasi akan melibatkan peserta didik untuk berinteraksi dengan sistem pembelajaran yang aktif dan permainan akan mengembangkan kemampuan kritis dan keterampilan peserta didik (Ishak dkk., 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *Simulation and Game Based Learning* (SGBL) sebagai strategi untuk membentuk karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, utamanya dalam bernalar kritis, bergotong royong, mandiri, dan kreatif. SGBL menawarkan peluang yang tidak pernah ada sebelumnya untuk memperdalam pemahaman konsep-konsep Pancasila melalui simulasi dan permainan yang interaktif. Melalui metode pembelajaran ini, harapannya peserta didik mampu berpartisipasi, memahami, dan mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kesehariannya.

Lebih lanjut, penelitian ini tidak hanya menyajikan potensi dari SGBL dalam memfasilitasi untuk mencapai tujuan pendidikan Pancasila, tetapi menggali pemahaman mengenai SGBL yang berperan penting sebagai pembentuk karakter. Melalui SGBL juga, pendidikan akan mengetahui manfaat lebih lanjut serta mengidentifikasi dari penggunaan SGBL terhadap penguatan karakter dan pengintegrasian nilai-nilai Pancasila terhadap perilaku peserta didik.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah literature review yang berasal dari sumber-sumber literatur mengenai penggunaan Simulation and Game-Based Learning dalam konteks Pendidikan Pancasila dengan cara mengkolektifkan serta mengambil inti sari jurnal artikel, buku, artikel-artikel serta sumber literatur lainnya yang mendukung serta relevan dengan tema penelitian.

Pengkajian sumber literatur dilakukan dengan melibatkan pemahaman konsep serta kata kunci dari SGBL dan nilai-nilai Pancasila, setelahnya dianalisis secara kualitatif untuk menghasilkan pemahaman yang komprehensif tentang penggunaan SGBL dan pembentukan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Metode kajian literatur ini menjadi dasar untuk merumuskan konsep dan kerangka penelitian yang berfokus pada pemahaman mendalam tentang peran SGBL sebagai strategi dalam pembentukan karakter peserta didik.

Hasil dan Pembahasan

Simulation and Game Based Learning dan Penerapannya

Simulation atau simulasi merupakan metode praktik yang menampilkan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan kenyataannya, dalam arti lain simulasi adalah perancangan dan implementasi dari sebuah model pembelajaran sebagai uji coba terhadap suatu sistem. Sedangkan *game* merupakan gabungan dari karakteristik kompetisi, kerja sama tim, partisipasi, aturan yang kemudian karakteristiknya disamakan dengan contoh nyata, model permainan biasanya difokuskan untuk mencapai tujuan simulasi yang ada dipermainan (Putra dkk., 2023). Kedua metode ini hadir karena seiring berkembangnya teknologi dan inovasi pendidikan yang ada sehingga dari teknologi-tekonologi yang ada maka muncul metode pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas belajar.

Penerapan metode simulasi ini biasanya digunakan oleh pengajar untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila guna meningkatkan pemahaman dan penanaman karakter secara tersirat dalam dua metode tersebut. Sebagai contoh, seorang guru yang mengajar materi tentang hukum di Indonesia yang kemudian meminta peserta didiknya untuk berlakon atau mengambil peran sebagai penegak hukum di Indonesia dengan latar belakang dari sebuah cerita di pengadilan untuk menangani suatu perkara yang berbasis pada aplikasi permainan simulasi digital. Sebelum mulai permainan, peserta didik akan menentukan peran dan kemudian menyusun alur persidangan serta menentukan kasus yang digunakan dalam simulasi persidangan. Walaupun tidak bisa memberikan gambaran nyata secara utuh seperti suasana sidang pada umumnya, namun setidaknya peserta didik memiliki gambaran mengenai persidangan sebenarnya yang ada dikehidupan nyata melalui visualisasi dari ruang persidangan digital yang disediakan guru dalam aplikasi permainan.

Untuk metode permainan, hal ini menjadi pilihan sering dipilih oleh para guru dalam pembelajaran dikarenakan akses yang mudah dan membawa suasana baru dalam belajar. Metode permainan ini dapat menciptakan kondisi "fun learning" di kelas sehingga peserta didik dapat menangkap materi pembelajaran yang disampaikan dengan cara yang menarik dan sensasi belajar yang berbeda dari biasanya (Pranata, 2023).

Penerapan SGBL dalam pembelajaran tentunya melibatkan penggunaan teknologi berbasis game untuk meningkatkan partisipasi peserta didik, pemahaman belajar, dan motivasi belajar. Langkah-langkah penerapan SGBL dalam pembelajaran yakni pertama, guru harus mengidentifikasi konsep pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik dengan cara mengembangkan simulasi ataupun permainan yang relevan dan sesuai dengan konteks pembelajaran. Berikutnya, guru akan membuat simulasi atau permainan yang berdasarkan pada informasi pada konsep pembelajaran tersebut yang tentunya apabila diterapkan dalam pembelajaran maka permainan ini dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan peserta didik. Setelahnya, guru dapat mengintegrasikan permainan dengan mata pelajaran yang tentu terdapat makna tersirat untuk menanamkan nilai, karakter serta penghayatan terhadap nilai-nilai Pancasila, tentunya permainan yang sudah dirancang dan diintegrasikan dengan pembelajaran harus sesuai dengan tantangan yang mengacu pada capaian pembelajaran. Kemudian, setelah melakukan simulasi dan permainan maka peserta didik dapat menilai, mengambil makna, apa yang telah pelajari dari simulasi serta game yang telah dimainkan. Langkah paling akhir guru akan memberikan evaluasi dan tanggapan atas pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah simulasi atau permainan yang diterapkan efektif atau tidak sehingga dapat menyempurnakan rancangan SGBL kedepannya (Untari, 2022). SGBL juga dapat diterapkan secara fleksibel sehingga akan cocok jika diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena dapat membantu perkembangan karakter peserta didik sesuai dengan kondisi yang tengah dihadapi, seperti bagaimana cara peserta didik dapat berpikir kritis dari simulasi permainan yang disediakan atau rancangan permainan yang menuntut peserta didik agar mampu menyelesaikan sebuah kasus secara kreatif.

Simulation and Game Based Learning sebagai Strategi Pembentukan Karakter

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, metode pembelajaran *Simulation and Game Based Learning* dapat dijadikan sebagai alat untuk pembentukan karakter diri peserta didik. Metode SGBL termasuk ke dalam teori pembelajaran behaviorist yang dimana strategi pembelajarannya merupakan instruksi langsung, tutorial dan self-test serta simulasi, teori ini dianggap yang terbaik apabila digunakan untuk mengetahui fakta, keahlian, prosedur, mengembangkan keterampilan dan kompetensi baru, mendemonstrasikan keterampilan teknis atau psikomotor, perubahan perilaku pada peserta didik yang merupakan hasil dari tujuan pendidikan yang diinginkan dan selain teori pembelajaran behaviorist, SGBL juga bisa masuk

kedalam teori belajar cognitivist apabila guru ingin mengembangkan cara menyelesaikan masalah, bepikir kritis, serta menerapkan nilai, moral dan etika (Novayani, 2019).

Apabila antara kegiatan pembelajaran, konten/materi pembelajaran, dan SGBL dihubungkan maka tentunya itu sudah terkait satu sama lain sehingga guru harus memastikan metode pembelajaran SGBL yang digunakan sesuai dengan materi belajar terkait agar minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila meningkat. Penerapan permainan dalam pembelajaran menjadi contoh yang bagus untuk mengimplementasikan bagaimana caranya belajar bersama-sama atau melakukan gotong royong dan belajar dalam menghadapi situasi (Koparan, 2019).

Penerapan SGBL sebagai pembentukan karakter nampak jelas terlihat dari tujuan SGBL itu sendiri yang kemudian diintegrasikan dengan konten materi Pendidikan Pancasila maka akan mengembangkan aspek moral, nilai-nilai luhur, serta etika peserta didik. Maka saat melakukan perancangan untuk penerapan SGBL dalam pembelajaran, guru harus mengidentifikasi nilai karakter apa yang akan ditanamkan, misalnya akan menerapkan nilai karakter bergotong royong, bernalar kritis, serta kreatif yang kemudian tentu saat pelaksanaan permainan haruslah terdapat kerja sama tim dan kolaborasi. Apabila selama proses pembelajaran peserta didik melakukan kesalahan, maka jadikan hal tersebut sebagai pengalaman belajar yang baik dengan memberikan masukan atau umpan balik agar peserta didik paham bahwa kesalahan dapat membentuk etika dan tanggung jawabnya.

Dinamika Implementasi Simulation and Game Based Learning

Menghadapi kemajuan teknologi digital disertai efek terhadap moral dan karakter bahwa harus dilakukan upaya untuk mengatasi persoalan yang terjadi terkait krisis moral dan krisis karakter, pembentukan karakter tentu disesuaikan dengan nilai Pancasila, perubahan kurikulum dengan penambahan Profil Pancasila dan cara guru melakukan integrasi nilai-nilai mengenai karakter pada peserta didik melalui mata pelajaran, akan tetapi untuk dapat melakukan pembelajaran yang mengaktualisasi nilai-nilai karakter dihadapkan dengan tantangan, seperti motivasi dan lingkungan yang akan memengaruhi fasilitas pembelajaran, waktu pelaksanaan yang kurang maksimal, sumber bahan ajar yang kurang variatif (Seno dkk., 2022).

Simulation Game Base Learning (SGBL) merupakan metode pembelajaran dengan pemanfaatan permainan dengan materi pembelajaran, dalam Simulation Game Base Learning terdapat dua perspektif, yaitu perspektif peserta didik yang berfokus pada belajar dengan bersenang-senang hingga melakukan refleksi suatu konflik, sedangkan persepektif guru berfokus pada pengenalan teknologi kepada peserta didik sekaligus menjadi cara untuk berinteraksi dan berkomunikasi, kemudian SGBL memiliki instruksional yang tidak terlihat jelas karena *game* harus memotivasi, selain itu terdapat karakter *game based learning*, meliputi menarik, mengasyikkan, menantang, interaktif umpan balik dan kerja sama serta sosial (Hermawan, 2024).

Berdasarkan Putri & Waldi (2024), pada penelitian terkait game education di mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar terdapat beberapa hal yang disoroti, seperti analisis penggunaan media pembelajaran minim teknologi, pengaruh desain, pengembangan untuk penyempurnaan, implementasi untuk mengetahui media pembelajaran yang dikembangkan telat praktis dan dilakukan respon untuk evaluasi.

Pemaparan yang telah disampaikan bahwa untuk dapat melakukan penerapan pembelajaran dengan berbasiskan teknologi permainan dihadapkan dengan serangkaian pengembangan yang harus diperhatikan untuk menghasilkan game education yang optimal dan sesuai dengan konten pembelajaran, selain itu dukungan lingkungan turut serta memengaruhi pengembangan juga penerapan game education, sehingga untuk mendapatkan hasil optimal diperlukan pengembangan kurikulum, sumber bahan ajar yang bervariatif, dukungan fasilitas pembelajaran dan melakukan analisis, desain, pengemangan, implementasi dan evaluasi untuk menghasilkan pembelajaran yang optimal.

Selain itu, kondisi abad 21 dengan perkembangan teknologi digital memerlukan keterampilan yang dimiliki individu, meliputi keterampilan berpikir, keterampilan komunikasi dan bekerja, keterampilan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi serta keterampilan hidup dengan tanggung jawab dan kesadaran sosial sehingga akan memengaruhi kecakapan pendidik atau guru di abad 21 yakni dengan memperhatikan kemampuan literasi data untuk dapat memperoleh informasi, keterampilan untuk komunikasi, interaksi dan kerja sama melalui teknologi digital, keterampilan untuk dapat melindungi peserta didik dari efek negatif penggunaan produk teknologi, keterampilan untuk dapat melakukan indetifikasi masalah hingga menyelesaikan masalah, adapun upaya guru untuk meningkatkan keterampilan pendidik

abad 21 menurut Katie Martin yaitu partner in learning yang menjadikan mitra belajar untuk model pembelajaran dan pembelajaran, community developer dilakukan oleh guru untuk dapat mengarahkan pembelajaran yang mampu memahami perspektif dan berkomunikasi, terakhir activator dilakukan guru untuk menciptakan pengalaman sehingga peserta didik dapat mengembangkan keterampilan (Prayogi & Estetika, 2019).

Relevansi Simulation and Game Based Learning

Relevansi dari adanya penerapan *Simulation and Game Based Learning* dengan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila ialah selarasnya dengan adanya program dalam penerapan Kurikulum Merdeka Episode 7 (2024), yakni mengenai adanya Sekolah Penggerak yang berorientasi pada pengembangan karakter siswa yang holistic melalui pengembangan sumber daya sekolah, yang salah satunya ialah fleksibelitas guru. Dalam hal ini, *Simulation and Game Based Learning* memenuhi kriteria dalam upaya penerapan Kurikulum Merdeka dalam implikasi di sekolah terkhsusunya pada sistem pembelajaran. *Simulation and Game Based Learning*, terkhususnya dalam hal ini ialah Game Based Learning dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran yang berperan sebagai pendukung dalam pembelajaran tapi tidak dapat menggantikan pembelajaran secara keseluruhan (Septiani, 2024).

Dampak Penerapan Simulation and Game Based Learning

Dampak dari penerapan *Simulation and Game Based Learning* yakni dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, kemudian penerapan SGBL ini juga membantu siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila karena dirancang khusus untuk memahami nilai Pancasila dengan mudah serta guru dapat dengan mudah menanamkan 6 profil pelajar Pancasila lewat Game Based Learning. Lalu, penerapan SGBL saat pembelajaran ini juga dapat meningkatkan cara berpikir kritis dan mengasah kemampuan peserta didik dalam menghadapi situasi saat simulasi dan permainan, kemudian SGBL juga dapat membantu siswa mengembangkan rasa tanggung jawab, empati, pantang menyerah, tekun, dan problem solving skill peserta didik (Ubaidillah, 2018). Tentunya pengembangan nilai-nilai tersebut didasarkan penerapan SGBL yang menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual bagi peserta didik.

Dampak lain dari penerapan SGBL bagi peserta didik yakni pembiasaan nilai-nilai Pancasila melalui alur permainan atau alur simulasi yang kemudian pembiasaan nilai-nilai Pancasila ini dapat diterapkan dalam situasi yang mendorong mereka untuk berpikir kritis mengenai prinsip moral Pancasila. Selain itu, SGBL juga dapat meningkatkan konsep-konsep Pancasila dalam konteks yang nyata agar peserta didik dapat memahami lebih lanjut mengenai nilai-nilai dasar dari ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan. Berikutnya SGBL dapat menyajikan data perkembangan peserta didik secara nyata dan dapat dilihat saat guru melakukan pemantauan aktif peserta duduk saat melakukan simulasi dan permainan di kelas.

Kesimpulan

Simulation and Game Based Learning merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif serta alat pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila karena sejalan dengan pembentukan karakter peserta didik di era teknologi yang semakin maju ini, SGL hadir sebagai inovasi dari tekonologi pendidikan. Berikutnya, SGL ini dapat mengarahkan peserta didik untuk menjadi pribadi yang memiliki kemampuan kritis, mampu bergotong royong, tekun, dapat menyelesaikan permasalahan secara mandiri, mampu menyelesaikan tantangan dengan kreatif, dan mengembangkan rasa tanggung jawab peserta didik mengingat di era yang semakin maju ini, maka kebutuhan akan kemampuan atau skill dari sumber daya manusia haruslah mumpuni agar tidak tegerus dengan zaman. Penerapan SGBL dalam Pendidikan Pancasila dianggap tepat untuk memberikan penggambaran bagaimana kondisi atau situasi yang sebenarnya, hal ini ditujukan agar peserta didik siap menghadapi kehidupan di dunia nyata. Metode ini sesuai dengan teori pembelajaran behaviorist dan cognitivist dengan tujuan pembelajaran agar peserta didik dapat menyelesaikan masalah dan menunjukkan perubahan perilaku dan etika. Selain difokuskan untuk pembentukan karakter peserta didik, SGBL juga memberikan sensasi pengalaman baru saat belajar dan pembelajaran yang lebih kontekstual kepada siswa. Penerapan SGBL dalam pembelajaran dapat menunjukkan perkembangan siswa secara real-time saat proses pembelajaran. Perlu diingat, pembelajaran dengan SGBL ini juga harus sesuai dan perlu evaluasi lebih lanjut dari guru agar penerapan kedepannya dapat dilakukan dengan lebih baik lagi.

Referensi

Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Based Learning (GBL) dalam Pembelajaran di SMPN Ngronggot. *Community Development Journal*, *5*(1), 1263–1269. https://doi.org/10.31004/cdj.v5i1.25109

Idrus, M. (2022). *Pendidikan Pancasila untuk Perguruan Tinggi*. Eureka Media Aksara.

Ishak, S. A., Din, R., & Hasran, U. A. (2021). Defining Digital Game-Based Learning for Science, Technology, Engineering, and Mathematics: A New Perspective on Design and Developmental Research. *Journal of Medical Internet Research*, *23*(2), e20537. https://doi.org/10.2196/20537

Koparan, T. (2019). Teaching Game and Simulation Based Probability. *International Journal of Assessment Tools in Education*, *6*(2), 235–258. https://doi.org/10.21449/ijate.566563

KSPSTK. (2024). *26 Episode Merdeka Belajar Kemendikbudristek* [Official Website]. https://kspstendik.dikdasmen.go.id/berita/detail/26-episode-merdeka-belajar-kemendikbudristek

Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, *5*(1), 25. https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179

Novayani, W. (2019). Game Genre for History Education Game Based on Pedagogy and Learning Content. *Jurnal Komputer Terapan*, *5*(2), 471321. https://doi.org/10.35143/jkt.v5i2.3360

Pranata, O. D. (2023). Penerapan Game-based Learning sebagai Alternatif Solusi Mengajar di Kelas Heterogen. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas*, *8*(3). https://doi.org/10.31602/jpaiuniska.v8i3.7597

Prayogi, R. D., & Estetika. (2019). Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan. *Jurnal Managemen Pendidikan*, *14*(2). https://doi.org/10.23917/jmp.v14i2.9486

Putra, G. H., Nugroho, E. W., & Chandrawati, T. B. (2023). Simulation Game-Based Governance System Education. *Journal of Business and Technology*, *3*(1), Article 1. https://doi.org/10.24167/jbt.v3i1.6079

Putri, O. K., & Waldi, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Education Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, *12*(1), 208–218. http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v12i1.16021

Septiani, T. B. (2024). Relevansi Metode Game Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Muaddib*, *07*(1), 175–185. https://doi.org/10.46773/muaddib.v7i1.1491

Ubaidillah, U. (2018). Urgensi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik. *Attaqwa*, *14*(1), 39–40. https://doi.org/10.54069/attaqwa.v14i1.30

Untari, A. D. (2022). Game Based Learning: Alternative 21st Century Innovative Learning Models in Improving Student Learning Activeness. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, *11*(2), Article 2. https://doi.org/10.24235/edueksos.v11i2.11919