AT-TAKLIM : Jurnal Pendidikan Multidisiplin E-ISSN : 3062-9489
https://journal.hasbaedukasi.co.id/index.php/at-taklim
Halaman: 62-72

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME BASED LEARNING* BERBASIS TEORI *SELF DETERMINATION* UNTUK MENDUKUNG BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PPKN KELAS VII SMP SUNAN GIRI

Abdurrahman[1], Uswatun Hasanah[2], Ribut Prastiwi[3]
Universitas Panca Marga [1,2,3]
Email: abdurrahmannyali11@gmail.com

Keywords

Game-Based Learning Media, Self-Determination Theory, Critical Thinking

Media Game Based Learning, Teori Self Determinaton, Berpikir Kritis

Abstract

The state of Civics education (PPKn) at the junior high school (SMP) level reveals several persistent challenges. Various studies indicate that instruction in this subject remains dominated by conventional, teacher-centered methods, such as lectures and written assignments. This study aims to develop a Game-Based Learning approach grounded in Self-Determination Theory—utilizing a tool called "Tarik Keberuntungan" (Draw for Luck)—to foster critical thinking skills among seventh-grade students at SMP Sunan Giri. The study employs a Research and Development (R&D) methodology, utilizing the ADDIE model, which consists of five core stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Based on the results of the research and development process, it can be concluded that the "Tarik Keberuntungan" Game-Based Learning tool, based on Self-Determination Theory, has been successfully developed as a resource for seventh-grade Civics education at SMP Sunan Giri. It meets the criteria for feasibility, practicality, and effectiveness in supporting students' critical thinking skills.

Kondisi pembelajaran PPKn di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) menunjukkan adanya berbagai tantangan yang masih dihadapi. Sejumlah penelitian mengungkapkan bahwa pembelajaran PPKn masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru, seperti ceramah dan penugasan tertulis. Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan Game Based Learning berbasis Teori Self Determination menggunakan media "Tarik Keberuntungan" untuk mendukung kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PPKn kelas VII SMP Sunan Giri. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation), dapat disimpulkan bahwa media Game Based Learning melalui media "Tarik Keberuntungan" berbasis Self Determination Theory berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran PPKn kelas VII SMP Sunan Giri yang memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas dalam mendukung kemampuan berpikir kritis siswa.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran strategis dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan peserta didik. Melalui pembelajaran PPKn, siswa diarahkan untuk memahami nilai-nilai Pancasila, norma kehidupan bermasyarakat, serta hak dan kewajiban sebagai warga negara. Pencapaian tujuan tersebut menuntut proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga mampu mengembangkan.

Sejumlah penelitian mengungkapkan bahwa pembelajaran PPKn masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru, seperti ceramah dan penugasan tertulis. Pola pembelajaran tersebut menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dan cenderung pasif selama proses pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi PPKn yang bersifat abstrak dan normatif (Mamonto et al., 2025; Rojab et al., 2025).

Kondisi sarana dan prasarana pembelajaran di SMP Sunan Giri juga menjadi pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil observasi awal, jumlah proyektor yang tersedia. Selain itu, laboratorium komputer di sekolah lebih banyak digunakan untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sehingga penggunaannya dalam pembelajaran PPKn menjadi terbatas. Ketergantungan pada media digital juga berpotensi menghadapi kendala teknis seperti keterbatasan listrik atau jaringan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang sederhana, fleksibel, dan dapat digunakan tanpa ketergantungan pada perangkat digital.

Kondisi pembelajaran PPKn di SMP Sunan Giri menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam aktivitas yang menuntut kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan siswa kurang terbiasa mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, dan mengemukakan pendapat secara argumentatif. Situasi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan ideal pembelajaran PPKn dan praktik pembelajaran yang berlangsung di kelas

Kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran berbasis game yang sederhana, kontekstual, dan mudah diterapkan menjadi semakin penting. Pengembangan *Game Based Learning* berbasis media "Tarik Keberuntungan" yang dirancang berdasarkan Teori *Self Determination* dipandang relevan sebagai upaya

mendukung keterlibatan belajar dan pengembangan berpikir kritis siswa PPKn kelas VII SMP Sunan Giri

Media permainan edukatif "Tarik Keberuntungan" dipilih karena memiliki karakteristik yang fleksibel dan dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran. Media ini tidak bergantung pada perangkat digital sehingga dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas. Pembelajaran di luar ruangan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara lebih bebas dan aktif, yang sejalan dengan prinsip *Self Determination Theory* yang menekankan pentingnya otonomi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, media permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana belajar yang menarik, tetapi juga mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna

Game Based Learning (GBL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai relevan dengan kebutuhan siswa SMP. *Game Based Learning* memanfaatkan permainan edukatif sebagai sarana pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* pada pembelajaran PPKn mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan, serta hasil belajar siswa secara signifikan (Hidayat et al., 2025; Mamonto et al., 2025; Na'im & Utaminingsih, 2025).

Pengembangan *Game Based Learning* menggunakan media buatan sendiri "Tarik Keberuntungan" berbasis Teori *Self Determination* dipandang penting untuk dilakukan guna mendukung kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PPKn kelas VII SMP Sunan Giri. Penguatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pembelajaran PPKn menjadi kebutuhan yang semakin penting. Pembelajaran PPKn diharapkan mampu melatih siswa untuk mengidentifikasi permasalahan, menganalisis informasi, serta menyampaikan pendapat secara rasional. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara inovatif agar tujuan pembelajaran PPKn dapat tercapai secara optimal.

KAJIAN TEORI

1. Konsep Pembelajaran Ppkn

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran fundamental dalam membentuk peserta didik menjadi warga negara yang berkarakter, berpengetahuan, dan memiliki kesadaran berbangsa serta bernegara. Pembelajaran PPKn tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Mamonto et al. (2025) menegaskan bahwa pembelajaran PPKn bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan, tanggung jawab, serta kesadaran berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Pembelajaran PPKn seharusnya mendorong siswa untuk memahami konsep kewarganegaraan secara kontekstual, bukan sekadar menghafal materi.

Hal senada juga disampaikan oleh Rojab et al. (2025) yang menyatakan bahwa PPKn memiliki tujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman tentang nilai keberagaman, toleransi, dan persatuan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Oleh karena itu, pembelajaran PPKn idealnya dirancang agar siswa mampu mengaitkan materi dengan kehidupan nyata serta mampu mengambil sikap berdasarkan nilai-nilai Pancasila.

Pembelajaran PPKn kelas VII SMP memiliki karakteristik yang khas karena berada pada tahap awal pendidikan menengah. Siswa kelas VII berada pada fase transisi dari pendidikan dasar ke pendidikan menengah, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka.

Penelitian Oktavianing et al. (2025) menunjukkan bahwa siswa SMP cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang bersifat interaktif dan melibatkan partisipasi aktif. Dalam konteks PPKn, siswa akan lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran disajikan melalui aktivitas yang menarik dan tidak monoton, seperti penggunaan media game edukatif.

2. *Game Based Learning*

Game Based Learning (GBL) merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media utama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam *Game Based Learning*, aktivitas belajar dirancang dalam bentuk permainan edukatif yang terstruktur sehingga siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung, keterlibatan aktif, dan interaksi selama proses bermain.

Hidayat et al. (2025) menjelaskan bahwa *Game Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Melalui GBL, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam menyelesaikan tantangan atau permasalahan yang disajikan dalam bentuk permainan.

Game Based Learning memiliki karakteristik dan prinsip pembelajaran yang membedakannya dari pembelajaran konvensional. Karakteristik ini berkaitan dengan cara penyajian materi, peran siswa, dan suasana belajar yang dibangun.

Game Based Learning juga didasarkan pada prinsip-prinsip pembelajaran aktif. Andika et al. (2025) dalam studi literaturnya menyatakan bahwa GBL mendorong keterlibatan kognitif dan afektif siswa melalui aktivitas yang menantang dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Penerapan *Game Based Learning* memiliki sejumlah kelebihan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Kelebihan tersebut telah dibuktikan melalui berbagai penelitian empiris, termasuk pada pembelajaran PPKn.

Hidayat et al. (2025) menunjukkan bahwa *Game Based Learning* mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran karena proses belajar disajikan dalam bentuk permainan yang menarik.

Konteks pendidikan pada SMP, *Game Based Learning* dipandang sebagai pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Siswa SMP berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pembelajaran yang interaktif dan menantang.

Oktavianing et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* menggunakan media permainan edukatif pada siswa SMP mampu meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. Siswa menunjukkan respons positif terhadap pembelajaran berbasis game karena pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak membosankan.

3. Teori *Self Determination* dalam Pembelajaran

Self Determination Theory (SDT) merupakan teori motivasi yang menjelaskan bahwa kualitas motivasi belajar individu sangat dipengaruhi oleh terpenuhinya kebutuhan psikologis dasar. Dalam konteks pembelajaran, teori ini menekankan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang mampu mendorong motivasi intrinsik siswa melalui keterlibatan aktif, rasa mampu, dan hubungan sosial yang positif.

Studi literatur yang dilakukan oleh Andika et al. (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dan merasa memiliki kontrol terhadap proses belajar akan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Pembelajaran berbasis aktivitas, termasuk pembelajaran berbasis

game, dinilai selaras dengan prinsip *Self Determination Theory* karena memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar.

Self Determination Theory terdiri atas tiga komponen utama, yaitu autonomy, competence, dan relatedness. Rojab et al. (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis game yang melibatkan diskusi dan kerja kelompok dapat meningkatkan interaksi sosial antar siswa. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya belajar materi, tetapi juga belajar bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain, yang selaras dengan nilai-nilai PPKn.

Self Determination Theory dapat diimplementasikan secara efektif dalam pembelajaran berbasis game, termasuk *Game Based Learning* media permainan edukatif. Pembelajaran berbasis game secara alami menyediakan ruang bagi pemenuhan kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan siswa.

Penelitian Oktavianing et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media game edukatif mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Siswa dapat berpartisipasi secara mandiri maupun berkelompok, menerima umpan balik langsung, serta berinteraksi dengan teman sebaya selama proses pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *Game Based Learning* berbasis Teori *Self Determination* menggunakan media "Tarik Keberuntungan" untuk mendukung kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PPKn kelas VII SMP Sunan Giri.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.* Model ADDIE dipilih karena memiliki alur yang jelas, sistematis, dan fleksibel sehingga sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif sederhana.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi ahli, angket respon siswa, Tes kemampuan berpikir kritis dan dokumentasi.

Instrumen validasi ahli menggunakan skala penilaian 1 sampai 4. Skor 4 menunjukkan kategori sangat baik, skor 3 menunjukkan kategori baik, skor 2 menunjukkan kategori cukup, dan skor 1 menunjukkan kategori kurang. Kriteria

kelayakan produk ditentukan berdasarkan persentase hasil penilaian, yaitu 81%–100% termasuk kategori sangat layak, 61%–80% termasuk kategori layak, 41%–60% termasuk kategori cukup layak, 21%–40% termasuk kategori kurang layak, dan 0%–20% termasuk kategori tidak layak.

Angket respon siswa juga menggunakan skala penilaian 1 sampai 4. Skor 4 menunjukkan sangat setuju, skor 3 menunjukkan setuju, skor 2 menunjukkan tidak setuju, dan skor 1 menunjukkan sangat tidak setuju. Semakin tinggi skor yang diperoleh, semakin baik tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Hasil angket respon siswa menjadi salah satu dasar untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan daya tarik media dalam pembelajaran

Adapun teknis analisis data dalam penelitian ini meliputi Analisis kelayakan produk, analisis kepraktisan produk, analisis efektivitas produk.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Game Based Learning* berbasis Teori *Self Determination* menggunakan media "Tarik Keberuntungan" dalam pembelajaran PPKn kelas VII SMP Sunan Giri. Media ini dikembangkan sebagai alternatif pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus mendukung kemampuan berpikir kritis siswa. Penggunaan media "Tarik Keberuntungan" diarahkan agar siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam kegiatan memilih soal, memahami permasalahan, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan memberikan alasan secara logis sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Tahap Analysis menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn di kelas VII SMP Sunan Giri masih didominasi metode ceramah sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi atau kasus, serta mengemukakan pendapat disertai alasan, masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, dikembangkan media pembelajaran berbentuk permainan edukatif "Tarik Keberuntungan" yang dirancang sesuai karakteristik peserta didik dan mengintegrasikan prinsip-prinsip *Self Determination Theory*, yaitu *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*.

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media Game Based Learning melalui media "Tarik Keberuntungan" berbasis Teori Self Determination sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Validasi ini bertujuan untuk menilai kualitas media dari aspek tampilan, kualitas teknis, kemudahan penggunaan, penerapan konsep *Game Based Learning*, serta kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik kelas VII SMP.

Proses validasi dilakukan oleh Nurul Saila menggunakan instrumen penilaian yang terdiri atas 11 indikator. Setiap indikator dinilai menggunakan skala lima, mulai dari skor 1 (sangat kurang) sampai dengan skor 5 (sangat baik). Penilaian tersebut digunakan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang layak digunakan pada tahap implementasi.

Adapun aspek yang dinilai meliputi desain visual media, keterbacaan tulisan, kombinasi warna, kualitas bahan media, kemudahan penggunaan, daya tarik permainan, kesesuaian mekanisme permainan dengan konsep Game Based Learning, serta kemampuan media dalam mendukung penerapan Self Determination Theory selama proses pembelajaran. Hasil penilaian ahli media disajikan pada Tabel 4.8.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Indikator	Skor
1	Desain Visual dan Estetika	4	19
2	Kualitas Teknis dan Daya Tahan	2	10
3	Aspek *Game Based Learning*	3	15
4	Integrasi *Self Determination Theory*	2	10
Jumlah		**11**	**54**

Selanjutnya dilakukan perhitungan persentase kelayakan media menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{54}{55} \times 100\%$$

$$= 98{,}18\%$$

Dengan demikian, tahap Design menghasilkan rancangan media pembelajaran beserta perangkat pendukungnya, sedangkan tahap Development menghasilkan produk akhir berupa media "Tarik Keberuntungan", modul ajar, petunjuk penggunaan, instrumen validasi, angket respon, serta instrumen pretest dan posttest. Hasil validasi

menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 97,78% dari ahli materi dan 98,18% dari ahli media, sehingga termasuk kategori Sangat Layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Setelah media *Game Based Learning* melalui media "Tarik Keberuntungan" digunakan dalam proses pembelajaran, peneliti memberikan angket respon kepada guru untuk mengetahui tingkat kepraktisan media selama digunakan di kelas. Penilaian dilakukan berdasarkan pengalaman guru dalam menggunakan media pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Instrumen angket respon guru terdiri atas lima aspek penilaian, yaitu tampilan media, kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, keefektifan pembelajaran, dan kebermanfaatan media. Penilaian diberikan oleh dua orang guru, yaitu guru mata pelajaran PPKn dan guru pamong. Hasil penilaian respon guru disajikan pada Tabel 4.9.

Tabel 4.2 Hasil Angket Respon Guru

No	Penilai	Skor	Persentase	Kategori
1	Guru Mata Pelajaran PPKn	25	100%	Sangat Baik
2	Guru Pamong	24	96%	Sangat Baik
Rata-rata		49	98%	Sangat Baik

Persentase rata-rata respon guru dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$
$$= \frac{49}{50} \times 100\%$$
$$= 98\%$$

Tahap Implementation menunjukkan bahwa media memperoleh respon yang sangat baik dari pengguna. Angket respon guru memperoleh persentase 98%, sedangkan angket respon siswa memperoleh persentase 100%, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 59,17 pada pretest menjadi 94,17 pada posttest, dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,8789 yang termasuk kategori tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media efektif digunakan untuk mendukung kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PPKn.

Selanjutnya, untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai kualitas media yang dikembangkan, hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, respon guru, dan respon siswa direkapitulasi sebagaimana disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3 Rekapitulasi Kelayakan dan Kepraktisan Produk

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1	Validasi Ahli Materi	97,78%	Sangat Layak
2	Validasi Ahli Media	98,18%	Sangat Layak
3	Respon Guru	98,00%	Sangat Baik
4	Respon Siswa	100,00%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4.10 dapat diketahui bahwa seluruh aspek penilaian memperoleh persentase di atas 97%, sehingga menunjukkan bahwa media Game Based Learning melalui media "Tarik Keberuntungan" memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media telah sesuai dari aspek materi maupun media, sedangkan hasil angket guru dan siswa menunjukkan bahwa media mudah digunakan serta memberikan pengalaman belajar yang positif.

Tahap Evaluation menunjukkan bahwa media telah memenuhi seluruh kriteria penelitian pengembangan, yaitu layak berdasarkan penilaian ahli, praktis berdasarkan respon guru dan siswa, serta efektif berdasarkan peningkatan hasil belajar dan analisis N-Gain. Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, media Game Based Learning melalui media "Tarik Keberuntungan" berbasis *Self Determination Theory* dinyatakan layak digunakan tanpa revisi sebagai media pembelajaran PPKn kelas VII SMP Sunan Giri

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), dapat disimpulkan bahwa media Game Based Learning melalui media "Tarik Keberuntungan" berbasis *Self Determination Theory* berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran PPKn kelas VII SMP Sunan Giri yang memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas dalam mendukung kemampuan berpikir kritis siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. Didaktika: Jurnal Kependidikan, 14(1 Februari), 799–812.

https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1645

Ennis, R. H. (2011). The nature of critical thinking: An outline of critical thinking dispositions and abilities. University of Illinois.
https://education.illinois.edu/docs/default-source/faculty-documents/robert-ennis/thenatureofcriticalthinking_51711_000.pdf

Facione, P. A. (2013). Critical thinking: What it is and why it counts. Insight Assessment.
https://www.insightassessment.com/wp-content/uploads/CT-What-It-Is-and-Why-It-Counts.pdf

Hidayat, T., Nadziroh, & Irfan Adi Nugroho, V. D. K. (2025). Pengaruh model pembelajaran Game Based Learning terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran pendidikan Pancasila kelas V di SD Negeri Gugus V Tempel Sleman. 12(1), 82–92.

Mamonto, D. F., Yunus, R., & Nggilu, A. (2025). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN PPKN. 32(3), 167–186.

Na'im, S., & Utaminingsih, S. (2025). Penerapan Metode Game Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V DI SDN 1 BAKALAN KRAPYAK. Tunas Nusantara, 7(1), 37–50.

Nadila Oktavianing, Aim Abdulkarim, & Pitria Sopianingsih. (2025). Penerapan Model Game-Based Learning Media permainan edukatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung). Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan, 4(1), 4644–4651. https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2146

Oktavianing, N., Putri, D. A., & Kurniawan, R. (2025). Pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Jurnal Pendidikan Karakter, 15(2), 89–101.