

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
(GBL) BERBANTUAN *QUIZWHIZZER* TERHADAP KEMANDIRIAN
BELAJAR DAN PEMAHAMAN KONSEP IPS SISWA KELAS IV SD IT
BINA INSAN BATANG KUIS
DELI SERDANG SUMATERA UTARA**



Oleh:

Syifa Syafriani Simatupang

NIM: 24204081024

TESIS

Diajukan kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Magister

Pendidikan (M.Pd.)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

YOGYAKARTA

2026

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syifa Syafriani Simatupang

NIM : 24204081024

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Berbantuan *QuizWhizzer* Terhadap Kemandirian Belajar dan Pemahaman Konsep IPS Siswa kelas IV SD IT Bina Insan Batang Kuis Deli Serdang Sumatera Utara”. Secara keseluruhan Adalah hasil penelitian/karya bukan hasil dari plagiasi. Kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Pada bagian kutipan-kutipan tersebut memenuhi kaidah ilmiah dan tercantum dalam daftar pustaka. Apabila kemudian hari terbukti merupakan plagiat dari hasil karya orang lain, maka peneliti akan bertanggungjawab dan siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 05 Agustus 2026

Yang membuat pernyataan,

Syifa Syafriani Simatupang

24204081024

SURAT BEBAS PLAGIASI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syifa Syafriani Simatupang

NIM : 24204081024

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti menemukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 05 Agustus 2026

Yang membuat pernyataan,



Syifa Syafriani Simatupang

24204081022

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

LEMBAR PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2842/Un.02/DT/PP.00.9/08/2026

Tugas Akhir dengan judul : EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* (GBL) BERBANTUAN *QUIZWHIZZER* TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR DAN PEMAHAMAN KONSEP IPS SISWA KELAS IV SD IT BINA INSAN BATANG KUIS DELI SERDANG SUMATERA UTARA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SYIFA SYAFRIANI SIMATUPANG, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 24204081024
Telah diujikan pada : Kamis, 13 Agustus 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Sedya Santosa, SS, M.Pd
SIGNED

Valid ID: 6a845de031993



Penguji I

Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM.
SIGNED

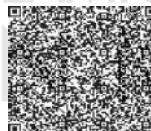
Valid ID: 6a877960e39dd



Penguji II

Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 6a87801a879b3



Yogyakarta, 13 Agustus 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a890b19022b7

SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syifa Syafriani Simatupang
NIM : 24204081024
Jenjang : Magister (S2)
Fakultas : Ilmu tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini menyatakan tidak akan menuntun atas photo menggunakan jilbab dalam ijazah srata (S2) saya kepada pihak:

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jika suatu hari terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Terimakasih.

Yogyakarta, 05 Agustus 2026

Yang membuat pernyataan,



Syifa Syafriani Simatupang

24204081022

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis berjudul:

Efektivitas Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Berbantuan *QuizWhizzer*

Terhadap Kemandirian Belajar dan Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas IV SD IT

Bina Insan Batang Kuis Deli Serdang Sumatera Utara

Yang ditulis oleh:

Nama : Syifa Syafriani Simatupang

NIM : 24204081024

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Yogyakarta, 05 Agustus 2026
Pembimbing



Dr. Sedya Santosa, S.S., M.Pd

KATA PENGANTAR

اَلْحَمْدُ لِلّٰهِ رَبِّ الْعٰلَمِيْنَ

Segala puji bagi Allah SWT berkat rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini. Sholawat beriringkan salam penulis kirimkan kepada Nabi besar Muhammad SAW. kepada keluarga, sahabat, serta umat yang mengikuti langkahnya hingga akhir zaman.

Dengan penuh rasa syukur penulis mempersembahkan tesis yang berjudul: “Efektivitas Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Berbantuan *QuizWhizzer* Terhadap Kemandirian Belajar dan Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas IV SD IT Bina Insan Batang Kuis Deli Serdang Sumatera Utara. Penulisan tesis ini bertujuan untuk memenuhi syarat menyelesaikan Pendidikan Program Magister pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk Memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Dalam proses menyelesaikan tesis ini, penulisan mendapatkan banyak sekali bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Ibu Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd., selaku Ketua Prodi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa memberikan dukungan, doa dan arahan kepada penulis selama berproses menjadi mahasiswi di Magister PGMI.
4. Ibu Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I., selaku Sekretaris Prodi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa memberikan bimbingan, dukungan, dan doa dalam penyusunan tesis ini.

5. Bapak Dr. Sedyanta Santosa, S.S., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan, dukungan dan doa dalam proses penyusunan tesis ini.
6. Segenap Dosen beserta seluruh staf Program Studi Magister PGMI, yang telah membekali penulis dengan ilmu dan pengalaman berharga selama masa studi.
7. Ibu Tutia Rahmi, S.Pd., selaku Kepala SD IT Bina Insan Batang Kuis. Ibu Jamilatul Husna, S.Pd., dan Ibu Siti Lutfiah Rabiayatul Adawiyah, S.Pd., M.Hum., selaku Wali Kelas IV, atas izin dan kebaikan hatinya telah membantu penulis selama penelitian berjalan.
8. Kedua orang tua saya tercinta, kakak dan abang saya, serta keluarga besar Simatupang, yang selalu mendoakan, mendukung dan memotivasi saya dalam menggapai Impian hingga peneliti bisa sampai di tahap menyelesaikan tesis ini.
9. Alm. Opung Doli dan Almh. Opung Puan saya tercinta, yang semasa hidupnya selalu memberikan dukungan kepada saya untuk mencapai Pendidikan setinggi-tingginya.
10. Kepada Ari Deca Fitriani, Chairul Bariyah, Siti Zainab, Siti Rodhiatun Faizah, Muhammad Fadhil, Adnan Syah Sitorus, Agus Alfaya Arif, Nurul Ainulhaq Tiara Putra, Wahyu Nurrohman, Mizlan, yang telah kebersamai selama kepenulisan tesis ini.
11. Kepada Nur Anisa, Elma Nur Hafizah, Hikmah Puspa Sari, Khoirunnisa' Cahya Ningrum, Stefani Carolina L, Aris Fadlan dan teman-teman seperjuangan kelas B Magister PGMI stambuk 2024 yang telah memberikan suka duka dalam perjalanan studi magister.
12. Kepada Jamilatul Husna, Indi Rahmawati, Adinda Putri Usmanda, Chandrini Faiza Ananda, Muhar Riffia, Dinda Listya yang selalu memberikan semangat dan dukungan dari jarak jauh.
13. Kepada seluruh pihak yang berkaitan namun tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis.

Semoga segala hal yang diupayakan berupa bantuan mendapatkan balasan yang berlipas ganda oleh Allah SWT. Penulis menyadari dalam penelitian ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan mendapatkan kritik dan saran yang membangun. Semoga tesis ini dapat menjadi bagian dari bentuk kontribusi penulis dalam dunia pendidikan agar lebih baik lagi ke depannya. *Aamiin*

Yogyakarta, 05 Agustus 2026

Penulis,

Syifa Syafriani Simatupang



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

"Barang siapa menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu, niscaya Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga."

(HR. Muslim No. 2699)¹

"Hidup bukan tentang siapa yang lebih dahulu sampai, tetapi siapa yang tetap berjalan meski jalannya tidak mudah"

(Syifa Syafriani Simatupang)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ H.R. Muslim, *Shahih Muslim*, No. 2699 n.d.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Atas izin Allah SWT tesis ini penulis persembahkan kepada:

Almamer tercinta

Program Studi Magister PGMI

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Syifa Syafriani Simatupang, NIM. 24204081024. Efektivitas Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Berbantuan *QuizWhizzer* Terhadap Kemandirian Belajar dan Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas IV SD IT Bina Insan Batang Kuis Deli Serdang Sumatera Utara. Program Magister, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2026.

Penelitian ini dilatar belakngi kemandirian belajar dan pemahaman konsep IPS peserta didik yang masih tergolong rendah. Hal ini menunjukkan kurangnya inisiatif dalam belajar, ketergantungan pada guru, serta rendahnya kemampuan memahami konsep secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan, salah satunya melalui model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer*. Tujuan penelitian mengkaji efektivitas Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* terhadap kemandirian belajar dan pemahaman konsep IPS kelas IV SD.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Populasi penelitian seluruh kelas IV. Sampel penelitian terdiri dari 50 orang siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan angket kemandirian belajar dan tes pemahaman konsep yang telah divalidasi. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, , *independent sample t-test*, dan uji *N-gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Pertama, model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* cukup efektif terhadap kemandirian belajar peserta didik, yang ditunjukkan dengan nilai Sig. (2-tailed) < 0,001 dan hasil uji *N-Gain* sebesar 60,71%. Kedua, model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* cukup efektif terhadap pemahaman konsep IPS peserta didik, yang ditunjukkan dengan nilai Sig. (2-tailed) < 0,001 dan hasil uji *N-Gain* sebesar 61,17%. Dengan demikian, Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* cukup efektif dan siswa dapat mandiri belajar serta dapat memahami konsep IPS kelas IV.

Kata Kunci: *Game Based Learning, QuizWhizzer, Kemandirian Belajar, Pemahaman Konsep IPS.*

ABSTRACT

Syifa Syafriani Simatupang, 24204081024. The Effectiveness of the Game-Based Learning (GBL) Model Assisted by *QuizWhizzer* on Learning Independence and Social Studies Concept Understanding of Fourth Grade Students at SD IT Bina Insan Batang Kuis, Deli Serdang, North Sumatra. Master's Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sunan Kalijaga State Islamic University, 2026.

This study was motivated by the relatively low levels of students' learning independence and conceptual understanding in Social Studies. This condition was indicated by students' lack of initiative in learning, dependence on teachers, and limited ability to understand concepts in depth. Therefore, a learning model that can create an active, interactive, and enjoyable learning environment is needed, one of which is the *Game Based Learning* (GBL) model assisted by *QuizWhizzer*. This study aims to examine the effectiveness of the *Game Based Learning* (GBL) model assisted by *QuizWhizzer* on the learning independence and Social Studies conceptual understanding of fourth-grade students.

This study employed a quantitative approach with a *quasi-experimental* method. The population consisted of all fourth-grade students, with a sample of 50 students. Data were collected using a validated learning independence questionnaire and a conceptual understanding test. Data analysis was conducted using normality tests, homogeneity tests, an *independent samples t-test*, and an *N-gain* test.

The results showed that: first, the *Game Based Learning* (GBL) model assisted by *QuizWhizzer* was moderately effective in improving students' learning independence, as indicated by a Sig. (2-tailed) value of < 0.001 and an *N-gain* score of 60.71%. Second, the *Game Based Learning* (GBL) model assisted by *QuizWhizzer* was moderately effective in improving students' Social Studies conceptual understanding, as indicated by a Sig. (2-tailed) value of < 0.001 and an *N-gain* score of 61.17%. Thus, the *Game Based Learning* (GBL) model assisted by *QuizWhizzer* was moderately effective in improving the learning independence and Social Studies conceptual understanding of fourth-grade students.

Keywords: *Game Based Learning, QuizWhizzer, Learning Independence, Social Studies Concept Understanding.*

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
SURAT BEBAS PLAGIASI	iii
SURAT PERNYATAAN BERHIJAB	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
MOTTO	x
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan Penelitian	8
C. Manfaat Penelitian.....	8
1. Manfaat Teoritis.....	8
2. Manfaat Praktis	8
D. Kajian Penelitian yang Relevan.....	9
E. Landasan Teori.....	15
1. Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	15
2. Media Pembelajaran <i>QuizWhizzer</i>	25
3. Kemandirian Belajar.....	35
4. Pemahaman Konsep IPS	43
5. Materi IPS Keragaman Tradisi Bangsa Kelas IV SD/MI.....	47
F. Hipotesis Penelitian	49
G. Sistematika Penulisan	51

BAB II METODE PENELITIAN	53
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	53
B. Populasi dan Sampel.....	57
C. Metode Pengumpulan Data	59
D. Instrumen Pengumpulan Data	62
E. Uji Validitas	64
F. Analisis Data.....	67
BAB III HASIL PENELITIAN.....	72
A. Hasil Penelitian.....	72
1. Uji Validitas Instrumen.....	72
2. Analisis Data	103
B. Pembahasan	109
1. Efektivitas Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> Berbantuan <i>QuizWhizzer</i> terhadap Kemandirian Belajar Peserta Didik	109
2. Efektivitas Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL) Berbantuan <i>QuizWhizzer</i> terhadap Pemahaman Konsep IPS Peserta Didik	113
BAB IV PENUTUP.....	117
A. Kesimpulan.....	117
B. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA.....	120
LAMPIRAN-LAMPIRAN	126

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1: Skema Desain.....	50
Tabel 2.2: Kriteria Reliabilitas	45
Tabel 2.3: Kriteria <i>N-gain</i>	50
Tabel 3.1: Hasil Uji Coba Statistik Angket Kemandirian Belajar.....	72
Tabel 3.2: Hasil Rata-Rata Tes Pemahaman Konsep	78
Tabel 3.3: Hasil Rata-Rata <i>Pre-Angket</i> kemandirian Belajar	79
Tabel 3.4: Hasil Rata-rata <i>Post-test</i> Pemahaman Konsep.....	96
Tabel 3.5: Hasil Rata-rata <i>Post-Angket</i> Kemandirian Belajar.....	96
Tabel 3.6: Hasil Uji Normalitas <i>Pre-test</i>	97
Tabel 3.7: Hasil Uji Normalitas <i>Pre-Angket</i>	97
Tabel 3.8: Hasil Uji Coba Homogenitas <i>Pre-angket</i>	98
Tabel 3.9: Hasil Uji <i>t post-angket</i> Kemandirian Belajar	99
Tabel 3.10: Hasil Uji <i>t post-test</i> Pemahaman Konsep.....	99
Tabel 3.11: Hasil Uji <i>N-gain</i>	100
Tabel 3.12: Kriteria Efektivitas Uji <i>N-gain</i>	101



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Rumus N-gain	65
Gambar 2.2: Interpretasi Hasil N-gain	65
Gambar 3.1: Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Pemahaman Konsep	68
Gambar 3.2: Hasil Uji Validitas Angket Kemandirian Belajar	70
Gambar 3.3: Hasil Cronbachs's Alpa Angket Kemandirian Belajar	73
Gambar 3.4: Halama Utama <i>QuizWhizzer</i>	81
Gambar 3.5: Tampilan Pembuatan <i>QuizWhizzer</i>	81
Gambar 3.6: Tampilan Masuk ke <i>QuizWhizzer</i>	82
Gambar 3.7: Tampilan Permainan <i>QuizWhizzer</i>	82
Gambar 3.8: Fiture Membekukan (frizer) Pada Permainan <i>QuizWhizzer</i>	83
Gambar 3.9: Tampilan Leader Board Pada <i>QuizWhizzer</i>	84
Gambar 3.10: Kegiatan Peserta Didik Menggunakan <i>QuizWhizzer</i>	86
Gambar 3.11: Kegiatan Peserta Didik Menggunakan <i>QuizWhizzer</i>	88
Gambar 3.12: Tampilan Pemenang Peringkat Satu <i>QuizWhizzer</i>	89
Gambar 3.13: Kegiatan Peserta Didik Menggunakan <i>QuizWhizzer</i>	91
Gambar 3.14: Peserta Didik Mengerjakan LKPD Individu	92
Gambar 3.15: Kegiatan Pembelajaran Pertama di Kelas Kontrol	93
Gambar 3.16: pengerjaan LKPD Individu	94
Gambar 3.17: Kegiatan Pertemuan Ketiga Kelas Kontrol	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Kisi-kisi Tes Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik	105
Lampiran 2: Alternatif Jawaban Tes Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik.....	107
Lampiran 3: Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	109
Lampiran 4: Pedoman Pen-Skoran Soal Test	110
Lampiran 5: Kisi-kisi Tes Lembar Observasi Peserta Didik.....	111
Lampiran 6: Lembar Observasi Peserta Didik	112
Lampiran 7: Modul Ajar Kelas Eksperimen dan Kontrol	113
Lampiran 8: Hasil Penilaian Ahli terhadap Pemahaman Konsep Matematika	151
Lampiran 9: Hasil Penilaian Ahli terhadap Modul Ajar.....	155
Lampiran 10: Hasil Penilaian Ahli terhadap Lembar Observasi Keaktifan Belajar	159
Lampiran 11: Data Mentah <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	161
Lampiran 12: Data Mentah <i>Pre-observasi</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	162
Lampiran 13: Data Mentah <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	163
Lampiran 14: Data Mentah <i>Post-observasi</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	164
Lampiran 15: Hasil <i>N-gain</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	167
Lampiran 16: Contoh Jawaban <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	168
Lampiran 17: Contoh Jawaban Lembar Observasi Kelas Eksperimen dan Kontrol	172
Lampiran 18: Catatan Lapangan Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	173
Lampiran 19: Dokumen Bersama Peserta Didik Kelas IV	176
Lampiran 20: Surat Izin Penelitian	177
Lampiran 21: Keterangan Sudah Melaksanakan Penelitian.....	178

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dasar merupakan landasan penting bagi perkembangan intelektual, emosional, sosial, dan budaya peserta didik, sehingga menjadi tahap strategis dalam pembentukan karakter dan kemampuan berpikir awal.² Di SD/MI, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berperan mengembangkan pemahaman terhadap dinamika sosial, politik, ekonomi, dan budaya, serta sikap tanggung jawab yang menuntut guru sebagai agen utama dalam merancang pembelajaran yang relevan.³ Problematika pembelajaran IPS menunjukkan kebutuhan pengembangan metode dan pengorganisasian pembelajaran untuk meningkatkan hasil dan kemandirian belajar, termasuk pemanfaatan teknologi seperti media sosial dan platform interaktif.⁴ Mengingat bukti efektivitas pendekatan kolaboratif dalam memperkuat pemahaman konsep, kajian empiris terhadap model pembelajaran berbasis permainan dan kuis interaktif pada kelas IV SD/MI relevan dan perlu diteliti.⁵

² Dini Susanti, Yulia Septi Wahyuni, and Desti Ayu Anastasha, "Problematika Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Tingkat Madrasah Ibtidaiyah Negeri Tahun Ajaran 2022-2023," *Innovative Journal of Social Science Research*, 2023, 5773–5777, <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i6.6640>.

³ Nur Intan Syarif et al., "Urgensi Mata Kuliah Konsep Dasar IPS Terhadap Mahasiswa PGSD Sebagai Calon Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 2024, <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2780>.

⁴ Nur Afni Indriyati, "Peran Media Sosial Dalam Pembelajaran IPS Era Society 5.0 Di MI Darwata Karangasem Kecamatan Sampang Kabupaten Cilacap," *Jurnal Kependidikan*, 2023, 242–251, <https://doi.org/10.24090/jk.v11i2.8702>.

⁵ Dhea Amanda Alfa Rizki et al., "Pemahaman Mahasiswa PGSD Tentang Konsep Dasar Ips Melalui Pendekatan Kelompok," *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2024, 5–8, <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1688>.

Permasalahan pembelajaran IPS di SD/MI mencakup rendahnya keterlibatan dan motivasi peserta didik serta kebutuhan integrasi teknologi digital yang semakin mendesak, terutama sejak pembelajaran jarak jauh selama pandemi COVID-19 yang menuntut literasi digital dan konektivitas yang memadai.⁶ Selain itu, pembelajaran IPS harus mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pendekatan interdisipliner supaya peserta didik dapat menemukan konsep secara holistik; namun kajian menunjukkan bahwa aspek-aspek tersebut belum optimal dan membutuhkan strategi pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif.⁷ Studi juga melaporkan bahwa intervensi berbasis permainan edukatif, termasuk aplikasi seperti *QuizWhizzer*, mampu meningkatkan motivasi dan memfasilitasi penilaian daring,⁸ tetapi efektivitas *Game Based Learning* (GBL) bergantung pada dukungan fasilitas serta peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan dan pengembangan profesional.⁹

Kemandirian belajar merupakan prasyarat penting untuk tercapainya pemahaman konsep yang mendalam; penelitian menunjukkan bahwa peserta didik dengan tingkat kemandirian tinggi dapat menampilkan

⁶ Siti Kowiyah, Yatim Riyanto, and Harmanto Harmanto, "Contextualization and Connectivity of Digital Literacy in Primary School Social Studies During the Covid-19 Pandemic," *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2021, 821–22, <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i3.8312>.

⁷ Tri Ulfa and Erni Munastiwi, "Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial," *Journal of Education Humaniora and Social Sciences (Jehss)*, 2021, 52–53, <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i1.576>.

⁸ Sofyan Iskandar et al., "Pengembangan Media Pembelajaran *QuizWhizzer* Dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar" 05, no. 02 (2023): 3239–45.

⁹ M Nur Hakim, "Optimalisasi Penggunaan Media Interaktif *QuizWhizzer* Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru SD Islam Terpadu Darussalam Kota Palopo Dalam Pembelajaran Matematika Kreatif" 5, no. 1 (2025): 113–19.

kemampuan pemahaman konsep yang lebih baik pada berbagai indikator akademik.¹⁰ Selain itu, praktik pembelajaran yang menggabungkan refleksi individual dan interaksi kolaboratif menyediakan fitur instruksional yang mendukung perkembangan konsepsi individu sekaligus kemandirian kognitif peserta didik.¹¹ Peran guru dalam merancang tugas eksploratif, scaffolding, dan penilaian formatif juga esensial untuk membangun penalaran konseptual sejak dini,¹² dan model pembelajaran berbasis penemuan yang dibantu simulasi atau media interaktif menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar yang mendukung kemandirian belajar.¹³

Di era digital diperlukan inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk menjawab kebutuhan pembelajaran yang lebih kontekstual, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik serta meningkatkan motivasi dan ketercapaian pemahaman konsep.¹⁴ Model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* AI menunjukkan potensi meningkatkan motivasi belajar

¹⁰ Fitri Selly Haryani, "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Materi Program Linear," *Vocational Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 2022, 280–82, <https://doi.org/10.51878/vocational.v2i3.1438>.

¹¹ Julian Heeg, Sarah Hundertmark, and Sascha Schanze, "The Interplay Between Individual Reflection and Collaborative Learning – Seven Essential Features for Designing Fruitful Classroom Practices That Develop Students' Individual Conceptions," *Chemistry Education Research and Practice*, 2020, 782–86, <https://doi.org/10.1039/c9rp00175a>.

¹² Ms Nandutu Rebecca, "Building Algebraic Reasoning in Early Mathematics: Insights for Teacher Educators, Student Teachers, and Primary Mathematics Teachers," *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 2025, 4–6, <https://doi.org/10.47772/ijriss.2025.903sedu0402>.

¹³ Ailsa Nova Faustina, M Anas Thohir, and Erif Ahdhianto, "Efektivitas Model Guided Discovery Learning Berbantuan PhET Simulations Terhadap Pemahaman Konsep Dan Minat Belajar Siswa SD Pada Materi Perubahan Energi," *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2025, 279–81, <https://doi.org/10.51494/jpdf.v6i2.2105>.

¹⁴ Adrias Adrias et al., "Analisis Strategi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar" 3 (2025): 264–66.

IPS dan keterlibatan siswa sehingga relevan sebagai inovasi teknologi pembelajaran dasar.¹⁵ Implementasi platform interaktif seperti Quiziz dan Kahoot efektif jika didukung pelatihan guru dan pengembangan profesional sehingga guru mampu merancang dan mengoperasikan media digital tersebut.¹⁶

Model *Game Based Learning* (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan mekanika permainan digital untuk mencapai tujuan instruksional termasuk peningkatan keterlibatan, motivasi, dan akuisisi konsep yang terbukti efektif di tingkat dasar dan inklusif melalui peningkatan partisipasi dan capaian pembelajaran.¹⁷ Studi kuantitatif melaporkan kenaikan minat siswa dan peningkatan skor pascaselajar pada kelompok *Game Based Learning* (GBL) dibandingkan metode tradisional, menunjukkan potensi *Game Based Learning* (GBL) untuk memperdalam pemahaman konsep. Namun, implementasi *Game Based Learning* (GBL) di konteks Indonesia memerlukan perhatian pada keterbatasan akses internet, perangkat keras, dan integrasi kurikulum serta mekanisme penilaian yang valid; tantangan ini menuntut adaptasi lokal dan peningkatan kapasitas guru. Oleh karena itu, pengenalan GBL dalam

¹⁵ Alya Minisa Nazwa et al., "Analisis Penggunaan *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)* 5, no. 3 (2025): 1280–88.

¹⁶ Nunu Nugraha and Dadan Nugraha, "Pelatihan Penggunaan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sdit Al Imam Kuningan," *Dharma Bhakti Ekuitas*, 2022, 17–18, <https://doi.org/10.52250/p3m.v7i1.566>.

¹⁷ "The Effects of Using Digital *Game Based Learning* in Primary Classes With Inclusive Education," *European Journal of Contemporary Education*, 2021, <https://doi.org/10.13187/ejced.2021.2.450.452-454>.

penelitian ini diarahkan untuk menilai efektivitas pedagogis sekaligus menelaah kesiapan infrastruktur dan guru dalam konteks SD/MI kelas IV.¹⁸

Adanya perkembangan teknologi yang semakin maju memunculkan berbagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengaktifkan peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran yang dapat dijadikan inovasi salah satunya yaitu media pembelajaran *QuizWhizzer*. Media pembelajaran *QuizWhizzer* merupakan kuis berbasis game. Aplikasi *QuizWhizzer*, yang dirancang sebagai kuis digital interaktif berbasis gamifikasi, menawarkan platform bagi guru untuk menyusun pertanyaan jawaban yang berjalan dalam bentuk “perlombaan papan” dan peningkatan antarmuka yang menarik sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran secara aktif. Dengan demikian, pemanfaatan *QuizWhizzer* dalam kerangka model pembelajaran berbasis permainan *Game Based Learning* (GBL) memberikan keunggulan berupa peningkatan keterlibatan siswa (engagement), variasi interaksi kuis yang menyenangkan serta umpan balik langsung yang dapat memperkuat motivasi dan kemandirian belajar siswa sebagaimana terbukti dalam penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan *QuizWhizzer* memacu minat dan partisipasi siswa secara signifikan.¹⁹ Selain itu, melalui lingkungan kuis interaktif yang memungkinkan kompetisi sehat dan umpan balik cepat, media ini memiliki

¹⁸ Bruna Costa, Rafaela Marques Guimarães Lima, and Thiago Botter-Maio Rocha, “Analyzing Game-Based Learning Approaches in Brazilian Schools,” *J. Emerging Technologies in Education*, 2025, 470–73, <https://doi.org/10.70177/jete.v2i6.2142>.

¹⁹ Pendidikan Sejarah, “Pengaruh Media *QuizWhizzer* Terhadap Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X-2 SMA Negeri 1 Balen” 16, no. 3 (2025): 14–28.

potensi untuk meningkatkan pemahaman konsep dalam mata pelajaran IPS karena siswa lebih aktif berpikir, berdiskusi, dan mengevaluasi jawaban sendiri, serta terlatih dalam belajar secara mandiri (self-regulated learning). Dengan demikian, penerapan *QuizWhizzer* dalam *Game Based Learning* (GBL) dapat menjadi sarana yang efektif untuk mendukung kemandirian belajar dan pemahaman konsep IPS di kelas IV SD/MI.²⁰

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD/MI tempat penelitian, ditemukan bahwa pembelajaran IPS masih didominasi metode ceramah dan penugasan. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, peserta didik masih menunjukkan kemandirian belajar yang rendah, seperti kurang percaya diri dalam menyelesaikan tugas secara mandiri dan masih bergantung pada arahan guru. Hasil evaluasi awal juga menunjukkan bahwa pemahaman konsep pada pelajaran IPS optimal karena peserta didik cenderung menghafal informasi tanpa memahami makna konsep secara mendalam.

Masih terdapat kesenjangan penelitian yang jelas terkait penerapan *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* pada tingkat Sekolah Dasar, khususnya yang mengkaji efeknya pada variabel kemandirian belajar dan pemahaman konsep mata pelajaran IPS, sebagian besar studi terdahulu cenderung berfokus pada aspek motivasi, hasil belajar

²⁰ Uliana Hidayatika and Didah Nurhamidah, “*QuizWhizzer* as A Innovative Evaluation Learning Media Bahasa Indonesia” 8 (2024): 79–90.

umum, atau pengembangan media dan banyak yang dilaksanakan pada tingkat menengah atau hanya bersifat pengembangan (R&D), sehingga bukti empiris eksperimental pada siswa SD terutama untuk mata pelajaran IPS masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian yang secara khusus mengevaluasi efektivitas model GBL dengan dukungan *QuizWhizzer* pada indikator kemandirian belajar (self-regulated learning) dan pemahaman konsep IPS pada siswa kelas IV SD/MI menjadi urgen untuk menutupi kekosongan bukti tersebut, menyediakan dasar bagi praktik pedagogis yang berbasis bukti, serta membantu merumuskan rekomendasi implementasi teknologi pembelajaran yang kontekstual dan valid secara instruksional.²¹

Berdasarkan latar belakang tersebut, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* terhadap kemandirian belajar dan pemahaman konsep IPS siswa kelas IV SD/MI. Melalui penelitian ini diharapkan diperoleh bukti empiris mengenai peran media interaktif *QuizWhizzer* dalam meningkatkan kemampuan belajar mandiri serta pemahaman konsep IPS secara lebih efektif dan menyenangkan.

A. Rumusan Masalah Penelitian

1. Apakah model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar peserta didik kelas IV SD/MI pada mata pelajaran IPS?

²¹ “Pengaruh Media Game Edukasi” 10 (2025): 221–33.

2. Apakah model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas IV SD/MI pada mata pelajaran IPS?

B. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui efektivitas model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* dalam meningkatkan kemandirian belajar peserta didik kelas IV SD/MI pada mata pelajaran IPS.
2. Mengetahui efektivitas model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas IV SD/MI pada mata pelajaran IPS.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian ini juga dapat memperkuat landasan teoretis mengenai hubungan antara pembelajaran berbasis permainan digital dengan peningkatan kemandirian belajar dan pemahaman konsep peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: Penelitian ini dapat menjadi referensi dan alternatif strategi pembelajaran inovatif yang menarik dan efektif dalam

meningkatkan kemandirian serta pemahaman konsep siswa melalui penggunaan media digital interaktif seperti *QuizWhizzer*.

- b. Bagi Peserta Didik: Melalui penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer*, peserta didik diharapkan lebih termotivasi, aktif, dan mandiri dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan memahami konsep IPS secara mendalam dan menyenangkan.
- c. Bagi Sekolah: Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui pemanfaatan media digital interaktif.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini dapat menjadi referensi atau dasar bagi penelitian lanjutan yang ingin mengkaji efektivitas model pembelajaran berbasis game dengan media digital lainnya dalam meningkatkan aspek-aspek belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan.

D. Kajian Penelitian yang Relevan

Bagian ini menyajikan terhadap beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan fokus kepada penelitian yang berjudul Efektivitas Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* terhadap Kemandirian Belajar dan Pemahaman Konsep IPS di Kelas IV SD/MI. Kajian ini bertujuan untuk menunjukkan kebaruan (*novelty*) dari penelitian yang dilakukan. Adapun Penelitian-penelitian

sebelumnya yang relevan dengan fokus penelitian yang diangkat oleh peneliti meliputi:

1. Penelitian yang dilakukan oleh I Wayan Widiana (2022) berjudul *Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan *Game Based Learning* (GBL) terhadap minat belajar dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain non-equivalent post-test only control group design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan *Game Based Learning* sebagai variabel bebas dengan pendekatan eksperimen serta mengkaji pemahaman konsep sebagai salah satu variabel terikat. Perbedaannya, penelitian I Wayan Widiana berfokus pada pembelajaran IPA dengan variabel minat belajar dan pemahaman konsep, sedangkan penelitian ini mengkaji *Game Based Learning* berbantuan *QuizWhizzer* terhadap kemandirian belajar dan pemahaman konsep IPS siswa kelas IV SD/MI. Oleh karena itu, penelitian ini melengkapi penelitian

sebelumnya dengan mengintegrasikan media *QuizWhizzer* serta mengkaji pengaruhnya terhadap kemandirian belajar dan pemahaman konsep IPS secara bersamaan.²²

2. Selanjutnya, penelitian (tesis) oleh Islami berjudul “*Pengaruh Penggunaan Digital Game Based Learning (Quizizz) Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS*” juga memberikan gambaran mengenai efektivitas pendekatan *Game Based Learning* (GBL). Dengan menggunakan metode kuantitatif pra-eksperimen (One Group Pretest-Posttest Design) terhadap siswa sekolah dasar, penelitian ini menemukan bahwa penerapan GBL melalui platform *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 24% dan hasil belajar rata-rata naik dari 65 menjadi 83 setelah perlakuan. Hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah penerapan. Persamaan dengan penelitian Anda terletak pada penggunaan model *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran IPS, sementara perbedaannya terdapat pada media yang digunakan (*Quizizz* vs *QuizWhizzer*) dan variabel yang diukur. Islami hanya meneliti *motivasi belajar* dan *hasil belajar*, sedangkan penelitian Anda menyoroti aspek kemandirian belajar dan pemahaman konsep IPS.²³

²² I Wayan Widiana, “*Game Based Learning* Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar” 10, no. 1 (2022): 1–10.

²³ Zuan Angela Nur Islami, “*Pengaruh Penggunaan Digital Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VIII Di SMPN 4 Malang*” (2023).70-78.(Tesis)

3. Penelitian ketiga dilakukan oleh Rahmayanti dengan judul “*Pengembangan QuizWhizzer sebagai Game Based Assessment untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis dan Keterampilan Siswa*”. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Hasil uji kelayakan media menunjukkan bahwa *QuizWhizzer* dinilai “sangat layak” oleh ahli media (92%) dan “layak” oleh pengguna (88%). Implementasi media tersebut terbukti meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sebesar 27% setelah dua kali pertemuan menggunakan media berbasis permainan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Anda terletak pada penggunaan *QuizWhizzer* sebagai alat pembelajaran berbasis game, sedangkan perbedaannya adalah fokus pada pengembangan media dan keterampilan berpikir kritis, bukan efektivitas pembelajaran terhadap kemandirian dan pemahaman konsep IPS.²⁴
4. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Sari dalam disertasinya yang berjudul “*Pengembangan Model Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*” menggunakan metode Research and Development (R&D) yang dilanjutkan dengan uji efektivitas pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game*

²⁴ Jesica Rahmayanti Dwi, “Pengembangan *QuizWhizzer* Sebagai Game Based Assessment Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Dan Keterampilan Siswa” (2025). 135-150.

Based Learning (GBL) mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengatur strategi belajar, menyelesaikan tugas secara mandiri, serta menunjukkan tanggung jawab yang lebih tinggi selama proses pembelajaran.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan model *Game Based Learning* (GBL) dan fokus pada peningkatan kemandirian belajar peserta didik. Adapun perbedaannya terletak pada media yang digunakan. Penelitian Sari hanya berfokus pada pengembangan model *Game Based Learning* (GBL), sedangkan penelitian ini mengintegrasikan *Game Based Learning* (GBL) dengan media *QuizWhizzer* serta mengukur dua variabel sekaligus, yaitu kemandirian belajar dan pemahaman konsep IPS.²⁵

5. Penelitian yang dilakukan oleh Pratama dalam disertasinya yang berjudul “*Efektivitas Pembelajaran Berbasis Digital Game terhadap Pemahaman Konsep dan Keterampilan Berpikir Siswa Sekolah Dasar*” menggunakan metode eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa

²⁵ Yuliana Sari, “Pengembangan Model *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” (Universitas Pendidikan Indonesia, 20202). 180-210.

dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, peserta didik menunjukkan keterlibatan belajar yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan pembelajaran berbasis permainan *Game Based Learning* (GBL) untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Perbedaannya, penelitian Pratama berfokus pada pemahaman konsep dan keterampilan berpikir secara umum, sedangkan penelitian ini secara khusus mengkaji pemahaman konsep IPS dan kemandirian belajar melalui penggunaan *QuizWhizzer* sebagai media pendukung pembelajaran.²⁶

Secara umum, berdasarkan tujuh penelitian terdahulu yang telah dikaji, dapat diketahui bahwa *Game Based Learning* (GBL) dan media pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan motivasi, hasil belajar, keterampilan berpikir, kemandirian belajar, maupun pemahaman konsep peserta didik. Namun demikian, penelitian yang secara khusus menguji efektivitas Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* terhadap kemandirian belajar dan pemahaman konsep IPS siswa kelas IV SD/MI masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki nilai kebaruan (novelty) karena mengintegrasikan model GBL dengan media *QuizWhizzer* serta menguji pengaruhnya secara simultan terhadap

²⁶ Pratama, "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Digital Game Terhadap Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Berpikir Siswa Sekolah Dasar" (Universitas Negeri Yogyakarta, 2023).87-110.

kemandirian belajar dan pemahaman konsep IPS pada jenjang sekolah dasar.

E. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran *Game Based Learning*

a. Definisi Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Game Based Learning (GBL) merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur permainan, seperti tantangan, aturan, tujuan, penghargaan, dan umpan balik, untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam *Game Based Learning* (GBL), permainan dirancang secara sistematis agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, serta meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman langsung. Menurut Plass, Mayer, dan Homer, *Game Based Learning* (GBL) mendukung proses belajar melalui aktivitas eksplorasi, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan refleksi.²⁷ Daniela menambahkan bahwa *Game Based Learning* (GBL) dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.²⁸ Sementara itu, Carvalho menyatakan bahwa integrasi elemen permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar.²⁹

²⁷ Jan L Plass et al., *Handbook of Game Based Learning* (Cambridge: MA:MIT Press, 2020). 139-145

²⁸ L Daniella, *Smart Pedagogy of Game Based Learning* (Cham: Springer, 2021). 163-170

²⁹ Carloz Vaz de Carvalho and Antonio Coelho, *Game Based Learning, Gamification in Education and Serious Games*. (MDPI, 2022). 51-55

Efektivitas *Game Based Learning* (GBL) juga didukung oleh berbagai penelitian. Kowiyah, Riyanto, dan Harmanto menemukan bahwa pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik.³⁰ Sedangkan Iskandar dkk. membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa.³¹

Berdasarkan pendapat para ahli dan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Game Based Learning* (GBL) merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan bermakna sehingga mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta hasil belajar peserta didik.

b. Teori Konstruktivisme sebagai Landasan *Game Based Learning* (GBL)

Teori konstruktivisme menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Menurut Schunk, pengetahuan tidak diterima secara pasif, tetapi dikonstruksi melalui proses berpikir, eksplorasi, dan refleksi. Oleh karena itu, pembelajaran perlu

³⁰ Siti Kowiyah, Yatim Riyanto, and Harmanto, "Contextualization and Connectivity of Digital Literacy in Primary School Social Studies During the Covid-19 Pandemic," *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2021.826-828.

³¹ Iskandar et al., "Pengembangan Media Pembelajaran *QuizWhizzer* Dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar."3344-3345.

memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif menemukan dan membangun pemahamannya sendiri.³²

1) Teori Konruktivisme Jean Piaget

Piaget menjelaskan bahwa perkembangan pengetahuan terjadi melalui proses asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merupakan proses mengintegrasikan informasi baru ke dalam pengetahuan yang telah dimiliki, sedangkan akomodasi adalah penyesuaian struktur kognitif terhadap informasi baru. Menurut Piaget, peserta didik belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan pemecahan masalah. Dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, penggunaan permainan edukatif sesuai dengan tahap operasional konkret peserta didik yang membutuhkan pengalaman belajar yang nyata dan interaktif.

2) Teori Konstruktivisme Sosial Lev Vygotsky

Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Konsep Zone of Proximal Development (ZPD) menjelaskan bahwa peserta didik dapat mencapai kemampuan yang lebih tinggi melalui bantuan guru atau teman sebaya. Bantuan tersebut diberikan melalui scaffolding, yaitu dukungan sementara yang secara bertahap dikurangi ketika peserta didik telah mampu belajar secara

³² Schunk D, *Learning Theories: An Educational Perspective*, 2020. 99-103

mandiri. Dalam pembelajaran berbasis permainan, interaksi, diskusi, dan kerja sama antarpeserta didik mendukung proses konstruksi pengetahuan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ulfa dan Manustiwi menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, bertukar pendapat, dan memecahkan masalah secara kolaboratif mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPS. Temuan ini sejalan dengan pandangan Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pengetahuan.³³

3) Hubungan Teori Konstruktivisme dengan *Game Based Learning*

Game Based Learning (GBL) sejalan dengan teori konstruktivisme karena menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Melalui aktivitas bermain, eksplorasi, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan refleksi, peserta didik membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh. Selain itu, interaksi dan kolaborasi dalam permainan mencerminkan konsep ZPD dan scaffolding yang dikemukakan oleh Vygotsky.

³³ Ulfa and Munastiwi, "Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial."50-52.

Berdasarkan teori Piaget dan Vygotsky, pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta didik terlibat aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi sosial. Oleh karena itu, penerapan *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna serta meningkatkan kemandirian belajar dan pemahaman konsep peserta didik.³⁴

4) Karakteristik Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Game Based Learning (GBL) memiliki karakteristik yang membedakannya dari model pembelajaran lain, yaitu memanfaatkan unsur permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Kapp, setiap permainan dalam *Game Based Learning* (GBL) harus memiliki tujuan pembelajaran yang jelas sehingga mendukung pencapaian kompetensi peserta didik.³⁵

Karakteristik utama *Game Based Learning* (GBL) meliputi: (1) tujuan pembelajaran yang jelas, (2) tantangan (challenge) yang mendorong peserta didik berpikir dan memecahkan masalah, (3) umpan balik langsung (immediate

³⁴ Plass et al., *Handbook of Game Based Learning*.15-20.

³⁵ M Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*, 2019. 28-48.

feedback) yang membantu peserta didik memperbaiki pemahaman dan strategi belajar, (4) partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, (5) sistem penghargaan (reward system) seperti poin, lencana, atau peringkat untuk meningkatkan motivasi, serta (6) interaksi sosial dan kolaborasi melalui diskusi, kerja sama, dan kompetisi yang sehat.³⁶

Hasil penelitian Putri dan Nisa menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik.³⁷ Selain itu, Setiawan dan Rahmawati menemukan bahwa *Game Based Learning* (GBL) mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif sehingga membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mendalam.³⁸

Berdasarkan pendapat para ahli dan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Game Based Learning* memiliki karakteristik berupa tujuan pembelajaran yang jelas, tantangan, umpan balik langsung, partisipasi aktif, sistem penghargaan, serta interaksi sosial dan kolaborasi.

Karakteristik tersebut menjadikan *Game Based Learning*

³⁶ Sylvester Arnab, *Game-Based Learning and Wellbeing*, 2020. 194-200.

³⁷ Diana and Nisa, "Implementasi Game Based Learning Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar, 2022.10-15.

³⁸ A. Setiawan and D. Rahmawati, "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Aktivitas Dan Pemahaman Konsep Siswa," 2023.11-16.

(GBL) sebagai model pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi, kemandirian belajar, dan pemahaman konsep.

5) Sintaks Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Sintaks pembelajaran merupakan urutan kegiatan yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam *Game Based Learning* (GBL), sintaks dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang aktif melalui aktivitas permainan yang terintegrasi dengan materi pembelajaran. Menurut Whitton dan Moseley, pelaksanaan *Game Based Learning* (GBL) mencakup tahap orientasi, pengenalan permainan, pelaksanaan permainan, refleksi, dan evaluasi.³⁹

Adapun sintaks *Game Based Learning* (GBL) dalam penelitian ini meliputi:

a) Orientasi dan Penyampaian Tujuan Pembelajaran

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, materi, serta manfaat yang akan diperoleh peserta didik untuk membangun kesiapan belajar.

³⁹ N. Whitton and A. Moseley, *Using Games to Enhance Learning and Teaching*, 2021.158-165

b) Pengenalan Aturan dan Mekanisme Permainan

Guru menjelaskan aturan, cara bermain, sistem skor, dan penggunaan media pembelajaran agar peserta didik memahami alur permainan.

c) Pelaksanaan Permainan (Game Play)

Peserta didik mengikuti permainan, menjawab tantangan, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan sesuai tujuan pembelajaran.

d) Diskusi dan Refleksi Pembelajaran

Peserta didik mendiskusikan pengalaman belajar, strategi yang digunakan, serta menghubungkan aktivitas permainan dengan materi yang dipelajari.

e) Evaluasi dan Umpan Balik

Guru memberikan evaluasi dan umpan balik terhadap hasil belajar peserta didik untuk memperkuat pemahaman konsep.

Berdasarkan pendapat para ahli, sintaks *Game Based Learning* (GBL) terdiri atas lima tahap, yaitu orientasi pembelajaran, pengenalan aturan permainan, pelaksanaan permainan, refleksi, serta evaluasi dan umpan balik. Tahapan

tersebut mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.⁴⁰

6) Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Game Based Learning (GBL) merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Menurut Clark, Tanner-Smith, dan Killingsworth, model ini mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Melalui aktivitas permainan, peserta didik terdorong untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, mengambil keputusan, serta membangun pemahaman konsep melalui pengalaman belajar secara langsung. Selain itu, *Game Based Learning* (GBL) dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengembangkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi, serta mendorong kemandirian belajar peserta didik.⁴¹ Hasil penelitian Mulyadi dan Suryani menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning*

⁴⁰ Minisa Nazwa et al., "Analisis Penggunaan *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar." 300-302.

⁴¹ D.B. Clark, Smith Tanner, and S. Killingsworth, *Digital Games, Design, and Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis*, 2021. 198-210

(GBL) dapat meningkatkan motivasi belajar, aktivitas peserta didik, dan pemahaman konsep secara lebih optimal.⁴²

Di samping berbagai kelebihan, *Game Based Learning* (GBL) juga memiliki beberapa keterbatasan.

Penerapan model ini memerlukan persiapan yang lebih kompleks dan waktu pelaksanaan yang relatif lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional. Keberhasilan GBL juga sangat bergantung pada ketersediaan sarana dan teknologi pendukung serta kompetensi guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran berbasis permainan.

Selain itu, peserta didik berpotensi lebih fokus pada aspek permainan daripada tujuan pembelajaran apabila permainan tidak dirancang dengan baik. Perbedaan kemampuan teknologi antar peserta didik juga dapat menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan. Oleh karena itu, guru perlu merancang permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran agar unsur edukatif dan unsur permainan dapat berjalan secara seimbang.

Berdasarkan pendapat para ahli dan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *Game Based Learning* (GBL) memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan,

⁴² A. Mulyadi and N. Suryani, "Penerapan *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," 2022.119-125.

kemandirian belajar, dan pemahaman konsep peserta didik. Namun, keberhasilan penerapannya memerlukan perencanaan yang matang, dukungan teknologi yang memadai, serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran secara efektif.

Hal tersebut didukung oleh penelitian Munastwi yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran dan sumber belajar berpengaruh terhadap capaian belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran yang tepat dan didukung sumber belajar berbasis teknologi dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa. Temuan ini memperkuat bahwa penerapan GBL perlu didukung oleh pemilihan media dan sumber belajar yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁴³

2. Media Pembelajaran *QuizWhizzer*

a. Definisi *QuizWhizzer*

QuizWhizzer merupakan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang mengintegrasikan aktivitas kuis dengan unsur permainan interaktif. Menurut Smaldino, Lowther dan Mims media pembelajaran digital memanfaatkan teknologi untuk

⁴³ Erni Munastwi, "Managing Education in the Global Pandemic : Best Strategy to Carry Out Natural Science Learning" 5, no. 1 (2021): 183–90.

meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.⁴⁴ Sejalan dengan itu, Yaumi menjelaskan bahwa media digital memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif melalui berbagai aktivitas interaktif. Dalam hal ini, *QuizWhizzer* memadukan unsur permainan, kompetisi, tantangan, dan umpan balik langsung untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik.⁴⁵

Hidayatika dan Nurhamidah mendefinisikan *QuizWhizzer* sebagai media evaluasi berbasis gamifikasi yang menyajikan soal dalam bentuk permainan papan (*board game*).⁴⁶ Peserta didik menjawab pertanyaan untuk menggerakkan avatar hingga mencapai garis akhir. Selain itu, *QuizWhizzer* dilengkapi dengan fitur *leaderboard*, sistem skor otomatis, umpan balik langsung, dan laporan hasil belajar yang dapat membantu guru memantau perkembangan peserta didik. Menurut Iskandar dkk, penggunaan *QuizWhizzer* dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.⁴⁷

Dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, *QuizWhizzer* dapat digunakan sebagai media pendukung Model Pembelajaran

⁴⁴ S. Smaldino, D. Lowther, and C. Mims, "Instructional Technology and Media for Learning," 2020.77-79.

⁴⁵ M. Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, 2021.12-16.

⁴⁶ Hidayatika and Nurhamidah, "*QuizWhizzer* as A Innovative Evaluation Learning Media Bahasa Indonesia."81-83.

⁴⁷ Iskandar et al., "Pengembangan Media Pembelajaran *QuizWhizzer* Dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar."3344-3345.

Game Based Learning karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Melalui aktivitas permainan yang terintegrasi dengan materi pembelajaran, peserta didik dapat memahami konsep secara lebih bermakna sekaligus meningkatkan motivasi belajar. Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa *QuizWhizzer* merupakan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan, partisipasi, dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Karakteristik *QuizWhizzer*

QuizWhizzer merupakan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari media evaluasi digital lainnya. Karakteristik tersebut dirancang untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Yaumi, media pembelajaran digital yang efektif harus mampu menciptakan interaksi, memberikan umpan balik secara cepat, dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, *QuizWhizzer* menghadirkan berbagai fitur yang mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.⁴⁸

⁴⁸ Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. 47-57.

Salah satu karakteristik utama *QuizWhizzer* adalah penggunaan papan permainan digital (*digital board game*) yang memungkinkan peserta didik menjawab soal sambil menggerakkan avatar pada papan permainan. Selain itu, *QuizWhizzer* dilengkapi dengan sistem skor, papan peringkat (*leaderboard*), dan penghargaan (*reward*) yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Karakteristik lainnya adalah adanya umpan balik langsung (*immediate feedback*) yang membantu peserta didik mengetahui hasil jawaban secara cepat. *QuizWhizzer* juga memiliki tampilan visual yang menarik serta dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti laptop, komputer, maupun telepon pintar sehingga memudahkan penggunaannya dalam pembelajaran.

Hidayatika dan Nurhamidah menjelaskan bahwa *QuizWhizzer* mampu mengubah proses evaluasi menjadi lebih menarik melalui integrasi unsur permainan dan kompetisi.⁴⁹ Sementara itu, Iskandar dkk, menyatakan bahwa penggunaan *QuizWhizzer* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang interaktif.⁵⁰

⁴⁹ Hidayatika and Nurhamidah, "*QuizWhizzer* as A Innovative Evaluation Learning Media Bahasa Indonesia."81-83.

⁵⁰ Iskandar et al., "Pengembangan Media Pembelajaran *QuizWhizzer* Dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar."3342-3344.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *QuizWhizzer* merupakan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang memiliki karakteristik berupa papan permainan digital, sistem skor dan penghargaan, umpan balik langsung, visualisasi yang menarik, serta akses yang fleksibel melalui berbagai perangkat digital. Karakteristik tersebut menjadikan *QuizWhizzer* mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Langkah-Langkah Penggunaan *QuizWhizzer*

QuizWhizzer merupakan platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang dirancang untuk memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran maupun evaluasi secara interaktif. Penggunaan *QuizWhizzer* relatif mudah karena berbasis web dan dapat diakses melalui berbagai perangkat digital yang terhubung dengan internet. Menurut Hidayatika dan Nurhamidah *QuizWhizzer* memungkinkan guru menyusun aktivitas pembelajaran yang lebih menarik melalui integrasi unsur permainan, kompetisi, dan umpan balik langsung sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.⁵¹

⁵¹ Hidayatika and Nurhamidah, "*QuizWhizzer* as A Innovative Evaluation Learning Media Bahasa Indonesia."85-89.

Dalam implementasinya, penggunaan *QuizWhizzer* dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Menurut Iskandar dkk, langkah-langkah penggunaan *QuizWhizzer* meliputi persiapan permainan, pelaksanaan permainan, serta evaluasi hasil pembelajaran.⁵²

Langkah-langkah Penggunaan Quiwhizzer

1) Membuat Akun dan Masuk ke Platform *QuizWhizzer*

Guru mengakses situs *QuizWhizzer* dan membuat akun menggunakan alamat surat elektronik (*email*) yang dimiliki. Setelah berhasil masuk ke platform, guru dapat mulai membuat aktivitas pembelajaran atau kuis yang akan digunakan.

2) Menyusun soal dan Materi Pembelajaran

Guru membuat soal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Soal dapat berupa pilihan ganda, benar-salah, maupun bentuk pertanyaan lainnya yang tersedia pada platform *QuizWhizzer*.

3) Mendesain permainan

Guru mengatur tampilan permainan, jumlah soal, sistem skor, waktu pengerjaan, avatar, serta berbagai fitur

⁵² Iskandar et al., "Pengembangan Media Pembelajaran *QuizWhizzer* Dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar."3341-3345.

pendukung lainnya agar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran.

4) Membagikan Kode atau Tautan Permainan

Setelah permainan selesai dibuat, guru membagikan kode permainan atau tautan (*link*) kepada peserta didik agar dapat bergabung ke dalam permainan melalui perangkat masing-masing.

5) Melaksanakan Permainan

Peserta didik mengikuti permainan dengan menjawab soal yang tersedia. Setiap jawaban akan memengaruhi pergerakan avatar pada papan permainan sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kompetitif.

6) Memberikan Umpan Balik dan Evaluasi

Setelah permainan selesai, guru menampilkan hasil permainan, memberikan umpan balik terhadap jawaban peserta didik, serta melakukan evaluasi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan *QuizWhizzer* dalam pembelajaran dilakukan melalui enam tahapan utama, yaitu membuat akun, menyusun soal, mendesain permainan, membagikan kode permainan, melaksanakan permainan,

serta memberikan umpan balik dan evaluasi. Tahapan-tahapan tersebut memungkinkan guru mengelola pembelajaran secara lebih interaktif sehingga peserta didik dapat belajar dan mengevaluasi pemahamannya melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermakna.⁵³

d. Kelebihan dan Kekurangan *QuizWhizzer*

QuizWhizzer merupakan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang memiliki berbagai kelebihan dalam mendukung proses pembelajaran. Melalui integrasi unsur permainan, *QuizWhizzer* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik.⁵⁴

Menurut Iskandar dkk, penggunaan *QuizWhizzer* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang dilengkapi dengan sistem skor, papan peringkat (*leaderboard*), dan penghargaan (*reward*). Selain itu,

Hidayatika dan Nurhamidah menjelaskan bahwa *QuizWhizzer* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena menyediakan aktivitas evaluasi yang lebih interaktif dibandingkan evaluasi konvensional.

Di samping memiliki berbagai kelebihan, *QuizWhizzer* juga memiliki beberapa keterbatasan. Penggunaan platform ini memerlukan

⁵³ Article History, "Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Development of *QuizWhizzer*-Based Electronic Interactive Game Media In An Attemot For The Environmental Conservation Sub-Theme" 11 (2022): 1996–2006.

⁵⁴ Maria Angelica et al., "Trends in Educational Games to Improve Students ' Learning Motivation in Science Learning : A Systematic Literature Review" 11, no. 11 (2025): 34–42, <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i11.12121>.

koneksi internet yang stabil dan perangkat digital yang memadai. Selain itu, guru perlu memiliki kemampuan dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi agar penggunaan *QuizWhizzer* dapat berjalan secara optimal. Jika tidak dikelola dengan baik, peserta didik juga berpotensi lebih fokus pada aspek permainan dibandingkan materi yang dipelajari.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa *QuizWhizzer* memiliki kelebihan dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif peserta didik melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, *QuizWhizzer* juga membantu guru dalam melaksanakan evaluasi secara lebih efektif melalui penyajian hasil belajar secara otomatis. Namun demikian, penggunaan *QuizWhizzer* masih dipengaruhi oleh ketersediaan internet, perangkat digital, serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, pemanfaatan *QuizWhizzer* perlu disesuaikan dengan kondisi dan fasilitas yang tersedia agar dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal.

e. Hubungan *QuizWhizzer* dengan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Game Based Learning (GBL) merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan bermakna. Dalam penerapannya, GBL memerlukan media yang dapat mendukung aktivitas permainan selama

proses pembelajaran berlangsung. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *QuizWhizzer*.

Menurut Landers, media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat mendukung pembelajaran berbasis permainan karena mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik melalui penggunaan unsur-unsur permainan seperti tantangan, kompetisi, penghargaan, dan umpan balik.⁵⁵ Karakteristik tersebut juga terdapat dalam *QuizWhizzer* yang menyediakan fitur *leaderboard*, sistem skor, avatar pemain, serta umpan balik langsung terhadap jawaban peserta didik.

QuizWhizzer berperan sebagai media yang membantu pelaksanaan Model Pembelajaran *Game Based Learning*. Melalui fitur-fitur gamifikasi yang dimiliki, *QuizWhizzer* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *QuizWhizzer* dapat mendukung karakteristik utama GBL yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

Penelitian Nugraheni dan Wibowo menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.⁵⁶ Selain itu, Setyaningrum dan Raharjo menjelaskan bahwa integrasi media digital berbasis permainan mampu

⁵⁵ R.N. Landers, *The Gamification of Learning and Performance: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*, 2022.36-50.

⁵⁶ A. Nugraheni and A. Wibowo, "Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik," 2022.39-45

meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.⁵⁷

Berdasarkan pendapat para ahli dan hasil penelitian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *QuizWhizzer* memiliki hubungan yang erat dengan Model Pembelajaran *Game Based Learning*. Dalam penelitian ini, *Game Based Learning* berfungsi sebagai model pembelajaran, sedangkan *QuizWhizzer* berfungsi sebagai media pendukung yang memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan melalui fitur tantangan, kompetisi, penghargaan, dan umpan balik langsung. Oleh karena itu, penggunaan *QuizWhizzer* dalam pembelajaran berbasis GBL diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik sehingga berdampak pada peningkatan kemandirian belajar dan pemahaman konsep IPS.

3. Kemandirian Belajar

a. Pengertian Kemandirian Belajar

Kemandirian belajar merupakan kemampuan peserta didik untuk mengelola dan mengarahkan proses belajarnya secara mandiri tanpa bergantung secara berlebihan kepada orang lain. Kemandirian belajar tercermin dari kemampuan peserta didik dalam merencanakan, melaksanakan, memantau, dan mengevaluasi kegiatan belajar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

⁵⁷ Setyaningrum and Raharjo, "Integrasi Media Digital Berbasis Permainan Dalam Pembelajaran Sekolah Dasar," 2023. Vol.7.64-69.

Menurut Zimmerman, kemandirian belajar merupakan kemampuan individu untuk mengatur pikiran, perasaan, dan perilakunya secara sadar dalam mencapai tujuan belajar.⁵⁸ Sejalan dengan itu, Schunk dan Greene menjelaskan bahwa kemandirian belajar merupakan kemampuan peserta didik dalam mengelola aktivitas belajar melalui proses perencanaan, pemantauan, dan refleksi terhadap kegiatan belajar yang dilakukan.⁵⁹

Sementara itu, Sumarmo menyatakan bahwa kemandirian belajar adalah kemampuan individu untuk berinisiatif dalam belajar, menentukan kebutuhan belajar, menetapkan tujuan belajar, memilih strategi belajar, serta mengevaluasi hasil belajar secara mandiri. Peserta didik yang memiliki kemandirian belajar tinggi umumnya menunjukkan sikap disiplin, tanggung jawab, percaya diri, dan aktif dalam mencari sumber belajar.

Hasil penelitian Ningsih dan Nurrahmah menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki kemandirian belajar yang baik cenderung lebih aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang lebih optimal.⁶⁰ Selain itu, Sari dan Wahyuni menjelaskan bahwa kemandirian belajar berperan penting dalam membantu peserta didik mengelola waktu, menyelesaikan tugas,

⁵⁸ Barry J Zimmerman, *Self-Regulated Learning and Academic Achievement* (Routledge, 2020).1-10.

⁵⁹ Dale Schunk and Greene, *Handbook of Self-Regulation of Learning and Performance* (Routledge, 2021).13-25.

⁶⁰ R. Ningsih and Nurrahmah, "Kemandirian Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Abad 21," 2022.1-5.

serta bertanggung jawab terhadap proses dan hasil belajar yang diperoleh.⁶¹

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kemandirian belajar merupakan kemampuan peserta didik untuk mengelola proses belajarnya secara mandiri melalui kegiatan merencanakan, melaksanakan, memantau, dan mengevaluasi pembelajaran guna mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Kemandirian belajar ditunjukkan melalui sikap inisiatif, tanggung jawab, disiplin, percaya diri, dan kemampuan mengambil keputusan dalam proses pembelajaran.

b. Teori Self-Regulated Learning (Zimmerman)

Teori *Self-Regulated Learning* (SRL) yang dikembangkan oleh Zimmerman menjadi salah satu landasan utama dalam memahami kemandirian belajar. Teori ini menjelaskan bahwa peserta didik yang berhasil bukan hanya memiliki kemampuan akademik yang baik, tetapi juga mampu mengelola proses belajarnya secara mandiri melalui perencanaan, pengendalian, dan evaluasi diri.

Menurut Zimmerman, *Self-Regulated Learning* adalah kemampuan individu untuk mengatur pikiran, perasaan, dan perilakunya secara aktif dalam mencapai tujuan belajar yang telah

⁶¹ Belajar Kimia et al., "Learning Outcomes During Online Learning at SMAN 2 Sumbawa Besar," no. 62 (2023), <https://doi.org/10.29303/cep.v6i2.3406>.

ditetapkan. Peserta didik yang memiliki kemampuan *self-regulated learning* tidak bergantung sepenuhnya pada guru, tetapi mampu mengelola kegiatan belajarnya secara mandiri dan bertanggung jawab.⁶²

Zimmerman menjelaskan bahwa *Self-Regulated Learning* terdiri atas tiga fase utama, yaitu:

1) Fase Perencanaan (*Forethought Phase*)

Pada tahap ini peserta didik menetapkan tujuan belajar, menyusun strategi belajar, serta mempersiapkan diri sebelum kegiatan belajar berlangsung. Fase ini menunjukkan adanya inisiatif dan kesiapan peserta didik dalam mengelola proses belajarnya.

2) Fase Pelaksanaan (*Performance Phase*)

Pada tahap pelaksanaan, peserta didik mulai menerapkan strategi belajar yang telah direncanakan. Peserta didik berusaha mengontrol perhatian, mengelola waktu, serta memantau kemajuan belajarnya selama proses pembelajaran berlangsung.

3) Fase Refleksi (*Self-Reflection Phase*)

Tahap refleksi dilakukan setelah proses belajar selesai. Pada fase ini peserta didik mengevaluasi hasil belajar yang diperoleh, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan,

⁶² Zimmerman, *Self-Regulated Learning and Academic Achievement*.1-8.

serta merencanakan perbaikan untuk kegiatan belajar berikutnya.

Ketiga fase tersebut menunjukkan bahwa kemandirian belajar tidak hanya berkaitan dengan kemampuan belajar sendiri, tetapi juga kemampuan peserta didik dalam merencanakan, mengontrol, dan mengevaluasi proses belajarnya secara sadar dan berkelanjutan.

Dalam penelitian ini, teori *Self-Regulated Learning* relevan dengan penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *QuizWhizzer* karena model dan media tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif menentukan strategi, mengelola aktivitas belajar, menyelesaikan tantangan, serta mengevaluasi hasil yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penerapan *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* berpotensi mendukung perkembangan kemandirian belajar peserta didik.

Berdasarkan teori Zimmerman, peneliti menyimpulkan bahwa kemandirian belajar merupakan kemampuan peserta didik untuk mengatur proses belajarnya secara mandiri melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Peserta didik yang memiliki kemandirian belajar mampu menetapkan tujuan belajar, mengelola strategi

belajar, memantau kemajuan belajar, serta mengevaluasi hasil belajar yang diperoleh secara bertanggung jawab. Oleh karena itu, teori *Self-Regulated Learning* menjadi landasan teoritis yang relevan dalam menjelaskan perkembangan kemandirian belajar peserta didik pada penelitian ini.

c. Indikator Kemandirian Belajar

Zimmerman menjelaskan bahwa peserta didik yang memiliki kemandirian belajar mampu merencanakan, mengontrol, dan mengevaluasi kegiatan belajarnya secara sadar.⁶³ Berdasarkan pendapat tersebut, indikator kemandirian belajar dalam penelitian ini meliputi:

- 1) kemampuan mengatur waktu dan sumber belajar, yaitu kemampuan peserta didik dalam merencanakan waktu belajar serta memanfaatkan berbagai sumber belajar yang tersedia secara efektif (*disiplin*).
- 2) Inisiatif dalam menyelesaikan tugas, yaitu kemampuan peserta didik untuk memulai dan menyelesaikan tugas tanpa bergantung pada arahan orang lain (*inisiatif*).
- 3) ketekunan dalam menghadapi kesulitan, yaitu kemampuan untuk tetap berusaha dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi hambatan dalam belajar (*tanggung jawab*).

⁶³ Zimmerman.25-40.

- 4) kontrol dan refleksi terhadap hasil belajar, yaitu kemampuan peserta didik untuk mengevaluasi proses dan hasil belajar sebagai dasar perbaikan pada pembelajaran berikutnya (*kontrol diri*).
- 5) rasa percaya diri dalam mengambil keputusan belajar, yaitu keyakinan peserta didik terhadap kemampuannya dalam menentukan strategi dan tindakan yang tepat selama proses pembelajaran (*percaya diri*).

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa indikator kemandirian belajar meliputi kemampuan mengatur waktu dan sumber belajar, inisiatif dalam menyelesaikan tugas, ketekunan dalam menghadapi kesulitan, refleksi terhadap hasil belajar, dan rasa percaya diri dalam mengambil keputusan belajar.

Dalam penelitian ini, kelima indikator kemandirian belajar tersebut digunakan sebagai dasar penyusunan instrumen angket kemandirian belajar untuk mengukur tingkat kemandirian peserta didik kelas IV SD/MI setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer*. Indikator-indikator tersebut dipilih karena mampu menggambarkan kemampuan peserta didik dalam mengelola proses belajarnya secara mandiri sesuai dengan konsep *self-regulated learning* yang dikemukakan oleh Zimmerman.

d. Hubungan *Game Based Learning* dan *QuizWhizzer* terhadap Kemandirian Belajar

Kemandirian belajar merupakan kemampuan peserta didik dalam mengelola proses belajarnya secara mandiri, mulai dari merencanakan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan belajar. Dalam pembelajaran, kemandirian belajar dapat ditingkatkan melalui model dan media yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif melalui aktivitas permainan yang menuntut mereka berpikir, mengambil keputusan, dan menyelesaikan tantangan. Sementara itu, *QuizWhizzer* sebagai media pendukung *Game Based Learning* (GBL) menyediakan fitur permainan, skor, dan umpan balik yang dapat meningkatkan partisipasi serta tanggung jawab peserta didik dalam belajar.

Penelitian Fauziah dan Widodo menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* (GBL) dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik.⁶⁴ Selain itu, Prasetyo dan Lestari menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis

⁶⁴ Rosynanda Nur Fauziah and Widodo, "Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Kemandirian Belajar Peserta Didik," 2022.163-169.

gamifikasi mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran.⁶⁵

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* berpotensi meningkatkan kemandirian belajar peserta didik karena memberikan kesempatan untuk belajar secara aktif, mengambil keputusan, menyelesaikan tantangan, dan bertanggung jawab terhadap proses serta hasil belajar yang diperoleh.

4. Pemahaman Konsep IPS

a. Pengertian Pemahaman Konsep IPS

Pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami, menghubungkan, dan menginterpretasikan suatu konsep sehingga dapat digunakan untuk menjelaskan berbagai fenomena yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman konsep tidak hanya sebatas menghafal informasi, tetapi juga mencakup kemampuan mengaitkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengetahuan baru secara bermakna.

Menurut Susanto, pemahaman konsep adalah kemampuan peserta didik untuk mengerti dan memahami suatu materi pembelajaran sehingga mampu menjelaskan kembali konsep tersebut menggunakan bahasa sendiri. Pemahaman konsep

⁶⁵ Prasetyo and Rizkye Lestari, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar," 2023.217-221.

menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya mengetahui suatu informasi, tetapi juga memahami makna yang terkandung di dalamnya.⁶⁶

Sementara itu, Trianto menyatakan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik dalam menangkap makna suatu materi, menghubungkan antarkonsep, serta menerapkannya dalam berbagai situasi yang relevan. Peserta didik yang memiliki pemahaman konsep yang baik akan lebih mudah memecahkan masalah dan mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata.⁶⁷

Menurut Bruner pemahaman konsep terbentuk melalui proses aktif ketika peserta didik menemukan hubungan antara berbagai informasi dan pengalaman belajar yang diperoleh. Melalui proses tersebut, peserta didik dapat membangun struktur pengetahuan yang lebih bermakna dan bertahan dalam jangka waktu yang lama.⁶⁸

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami makna suatu materi, menjelaskan kembali dengan

⁶⁶ A. Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasa* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016).90-105.

⁶⁷ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual* (Jakarta: Kencana, 2017).16-30.

⁶⁸ Jerome Bruner, *The Process of Education* (Cambridge: Harvard University Press, 1960).16-28.

bahasa sendiri, menghubungkan berbagai informasi yang diperoleh, serta menerapkannya dalam situasi yang berbeda secara tepat.

b. Teori Taksonomi Bloom dalam Pemahaman Konsep

Teori utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah Taksonomi Bloom. Taksonomi Bloom dikembangkan oleh Benjamin S. Bloom sebagai kerangka untuk mengklasifikasikan tujuan pembelajaran dalam ranah kognitif berdasarkan tingkat kemampuan berpikir peserta didik. Teori ini banyak digunakan dalam pendidikan untuk mengukur kemampuan berpikir mulai dari tingkat rendah hingga tingkat tinggi.⁶⁹

Bloom mengelompokkan ranah kognitif ke dalam enam tingkatan, yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Keenam tingkatan tersebut menunjukkan perkembangan kemampuan berpikir peserta didik dari yang paling sederhana hingga kompleks.

Dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah dasar, kemampuan pemahaman konsep tidak hanya menuntut peserta didik untuk mengingat informasi, tetapi juga memahami, menerapkan, dan menganalisis konsep-konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pengukuran pemahaman konsep pada

⁶⁹ Benjamin S Bloom, *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals Handbook I: Cognitive Domain*. (New York: Green and Co., 1956).18-25.

tiga tingkat kemampuan kognitif, yaitu memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4).

Menurut Anderson dan Krathwohl, yang merevisi Taksonomi Bloom, kemampuan memahami (*understanding*) ditunjukkan melalui kemampuan menjelaskan, menafsirkan, memberi contoh, mengklasifikasikan, membandingkan, dan menyimpulkan suatu konsep. Kemampuan menerapkan (*applying*) berkaitan dengan penggunaan konsep dalam situasi baru, sedangkan kemampuan menganalisis (*analyzing*) berkaitan dengan kemampuan menguraikan informasi serta mengidentifikasi hubungan antarbagian suatu konsep.⁷⁰

Dalam pembelajaran IPS, kemampuan memahami (C2) terlihat ketika peserta didik mampu menjelaskan pengertian tradisi daerah dan memberikan contoh keberagaman budaya di Indonesia. Kemampuan menerapkan (C3) ditunjukkan melalui kemampuan menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk menjaga dan melestarikan tradisi daerah dalam kehidupan sehari-hari. Adapun kemampuan menganalisis (C4) tampak ketika peserta didik mampu mengidentifikasi pengaruh globalisasi terhadap budaya lokal serta membandingkan berbagai bentuk tradisi yang ada di masyarakat.

⁷⁰ L. Anderson and D. Krathwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (Pearson, 2021).67-76.

Dengan demikian, Taksonomi Bloom menjadi landasan yang tepat dalam mengukur pemahaman konsep IPS karena mampu menggambarkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang dipelajari secara bertahap dan sistematis.

c. Indikator Pemahaman Konsep

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, indikator pemahaman konsep mencakup:

- 1) Kemampuan menjelaskan konsep dengan Bahasa sendiri
- 2) Mengklasifikasikan contoh dan bukan contoh
- 3) Menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata
- 4) Menerapkan konsep pada situasi baru, dan
- 5) Menyimpulkan prinsip umum dan berbagai fenomena.

5. Materi IPS Keragaman Tradisi Bangsa Indonesia Kelas IV SD/MI

Materi *Keragaman Tradisi Bangsa Indonesia* merupakan salah satu materi IPS pada kelas IV SD/MI yang membahas berbagai tradisi yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia sebagai bagian dari kekayaan budaya bangsa. Materi ini bertujuan untuk mengenalkan peserta didik pada keberagaman tradisi daerah sekaligus menumbuhkan sikap menghargai perbedaan dan memperkuat rasa persatuan dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut Susanto, pembelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan membantu peserta didik memahami kehidupan sosial dan budaya masyarakat sehingga mampu mengembangkan sikap

toleransi, tanggung jawab, dan rasa cinta tanah air.⁷¹ Sejalan dengan itu, Sapriya menjelaskan bahwa pembelajaran IPS berperan dalam membentuk peserta didik agar memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat.⁷²

Materi Keragaman Tradisi Bangsa-suku mencakup berbagai bentuk tradisi yang berkembang di masyarakat Indonesia, seperti upacara adat, kesenian daerah, tradisi keagamaan, dan kebiasaan masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun. Melalui materi ini, peserta didik diharapkan mampu mengenali keberagaman tradisi di Indonesia, memahami makna dan fungsi tradisi dalam kehidupan masyarakat, serta menunjukkan sikap menghargai dan melestarikan budaya bangsa.⁷³

Karakteristik materi Keragaman Tradisi Bangsa-suku yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan peserta didik menjadikannya sesuai untuk diajarkan melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer*. Pembelajaran berbasis permainan dapat membantu peserta didik memahami berbagai tradisi daerah secara lebih menarik dan interaktif melalui aktivitas kuis, tantangan, dan diskusi. Dengan

⁷¹ A. Susanto, *Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2021).13-25.

⁷² Sapriya, *Pendidikan IPS: Konsep Dan Pembelajaran*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022).16-28.

⁷³ Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, “Capaian Pembelajaran IPAS Fase B Kurikulum Merdeka,,” 2022.146-151.

demikian, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman konsep yang lebih baik, tetapi juga terdorong untuk belajar secara aktif dan mandiri.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa materi Keragaman Tradisi Bangsaku merupakan materi IPS yang membahas keberagaman tradisi sebagai bagian dari kekayaan budaya Indonesia. Materi ini bertujuan menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap keberagaman budaya serta sikap menghargai dan melestarikannya. Karakteristik materi yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan peserta didik menjadikannya sesuai untuk diajarkan melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* sehingga dapat mendukung peningkatan kemandirian belajar dan pemahaman konsep IPS peserta didik.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui penelitian. Berdasarkan kajian teori mengenai Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL), media *QuizWhizzer*, kemandirian belajar, dan pemahaman konsep IPS, maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1) Hipotesis 1 (Kemandirian Belajar)

H₀₁ (Hipotesis Nol)

Tidak terdapat perbedaan kemandirian belajar antara peserta didik yang belajar menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* dengan peserta didik yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional.

H_{a1} (Hipotesis Alternatif)

Terdapat perbedaan kemandirian belajar antara peserta didik yang belajar menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* dengan peserta didik yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional.

2) Hipotesis Pemahaman Konsep IPS

H₀₂ (Hipotesis Nol)

Tidak terdapat perbedaan pemahaman konsep IPS antara peserta didik yang belajar menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* dengan peserta didik yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional.

H_{a2} (Hipotesis Alternatif)

Terdapat perbedaan pemahaman konsep IPS antara peserta didik yang belajar menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* dengan peserta didik yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional.

G. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian yang mendasari pentingnya penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* dalam meningkatkan kemandirian belajar dan pemahaman konsep IPS. Bab ini juga mencakup kajian penelitian terdahulu, landasan teori, hipotesis penelitian, serta sistematika penulisan tesis secara keseluruhan.

BAB II METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, yaitu penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen atau kuasi-eksperimen.

Uraian mencakup populasi dan sampel penelitian, variabel dan definisi operasional, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, serta teknik analisis data yang digunakan untuk menguji efektivitas model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer*.

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian berupa deskripsi data pretest dan posttest, hasil analisis statistik, serta pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* terhadap kemandirian belajar dan pemahaman konsep siswa. Selain itu, dibahas pula interpretasi hasil penelitian yang dikaitkan dengan teori dan penelitian terdahulu.

BAB IV PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan yang menjawab rumusan masalah, implikasi hasil penelitian terhadap pembelajaran IPS di sekolah dasar, serta saran bagi guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya agar hasil penelitian dapat diterapkan dan dikembangkan lebih lanjut.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai efektivitas model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* terhadap kemandirian belajar dan pemahaman konsep IPS peserta didik kelas IV SD IT Bina Insan Batang Kuis, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemandirian belajar peserta didik kelas IV SD IT Bina Insan Batang Kuis. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan rata-rata skor kemandirian belajar pada kelas eksperimen, yaitu dari 43,56 (pre-angket) menjadi 55,92 (post-angket), sedangkan pada kelas kontrol hanya meningkat dari 43,40 menjadi 53,28. Hasil uji Independent Sample t-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,001, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, hasil uji N-Gain sebesar 60,71% menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* berada pada kategori cukup efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar peserta didik. Dengan begitu berarti kelas eksperimen lebih tinggi hasilnya dari kelas kontrol.

2. Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep IPS peserta didik kelas IV SD IT Bina Insan Batang Kuis. Hal tersebut terlihat dari peningkatan rata-rata nilai kelas eksperimen, yaitu dari 59,32 (pre-test) menjadi 84,16 (post-test), sedangkan kelas kontrol meningkat dari 58,44 menjadi 74,24. Hasil uji Independent Sample t-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,001, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, hasil uji N-Gain sebesar 61,17% menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* berada pada kategori cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS peserta didik.

3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru disarankan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* sebagai salah satu alternatif pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemandirian belajar dan pemahaman konsep peserta didik melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat digital dan akses internet yang stabil, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, dan populasi tidak hanya di jenjang kelas atas (4 sampai 6). Serta dilakukan pada jenjang atau mata pelajaran yang berbeda, serta menggunakan waktu penelitian yang lebih panjang agar efektivitas model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *QuizWhizzer* dapat dikaji secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrias, Adrias, Salmainsi Safitri Syam, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, and Universitas Negeri Padang. "Analisis Strategi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar" 3 (2025): 264–66.
- Aini, Isratul, Rahmani Sitti Mawaddah, and Ismi Nurul Ishak Aulia. "Pengaruh Gamifikasi Berbasis Deep Learning Terhadap Kemandirian Belajar Pada Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11 Nomor 0 (2026): 213–24. <file:///C:/Users/acer/Downloads/Artikel+Pendidikan+Dasar.pdf>.
- Alfa Rizki, Dhea Amanda, Annisa Humaila, Faisal Chan, and Silvina Noviyanti. "Pemahaman Mahasiswa PGSD Tentang Konsep Dasar Ips Melalui Pendekatan Kelompok." *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2024, 5–8. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1688>.
- Anderson, L., and D. Krathwohl. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Pearson, 2021.
- Angelica, Maria, Ayu Gloria, Jagga Wali, I Wayan Redhana, I Nyoman Tika, Maria Angelica, Ayu Gloria, and Jagga Wali. "Trends in Educational Games to Improve Students' Learning Motivation in Science Learning : A Systematic Literature Review" 11, no. 11 (2025): 34–42. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i11.12121>.
- Arnab, Sylvester. *Game-Based Learning and Wellbeing*, 2020.
- Bloom, Benjamin S. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals Handbook I: Cognitive Domain*. New York: Green and Co., 1956.
- Bruner, Jerome. *The Process of Education*. Cambridge: Harvard University Press, 1960.
- Carvalho, Carloz Vaz de, and Antonio Coelho. *Game Based Learning, Gamification in Education and Serious Games*. MDPI, 2022.
- Clark, D.B., Smith Tanner, and S. Killingsworth. *Digital Games, Design, and Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis*, 2021.
- Costa, Bruna, Rafaela Marques Guimarães Lima, and Thiago Botter-Maio Rocha. "Analyzing Game-Based Learning Approaches in Brazilian Schools." *J. Emerging Technologies in Education*, 2025, 470–73. <https://doi.org/10.70177/jete.v2i6.2142>.
- D, Schunk. *Learning Theories: An Educational Perspective*, 2020.

- Daniella, L. *Smart Pedagogy of Game Based Learning*. Cham: Springer, 2021.
- Diana, and Nisa. "No Title." *Implementasi Game Based Learning Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar*, 2022.
- Faustina, Ailsa Nova, M Anas Thohir, and Erif Ahdhianto. "Efektivitas Model Guided Discovery Learning Berbantuan PhET Simulations Terhadap Pemahaman Konsep Dan Minat Belajar Siswa SD Pada Materi Perubahan Energi." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2025, 279–81. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v6i2.2105>.
- Fauziah, Rosynanda Nur, and Widodo. "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Kemandirian Belajar Peserta Didik," 2022.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 26*. Edisi ke10. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2021.
- Hake, Richar R. "Interactive-Engagement versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses," 1998. <https://doi.org/10.1119/1.18809>.
- Hakim, M Nur. "Optimalisasi Penggunaan Media Interaktif QuizWhizzer Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru SD Islam Terpadu Darussalam Kota Palopo Dalam Pembelajaran Matematika Kreatif" 5, no. 1 (2025): 113–19.
- Haryani, Fitri Selly. "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Materi Program Linear." *Vocational Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 2022, 280–82. <https://doi.org/10.51878/vocational.v2i3.1438>.
- Heeg, Julian, Sarah Hundertmark, and Sascha Schanze. "The Interplay Between Individual Reflection and Collaborative Learning – Seven Essential Features for Designing Fruitful Classroom Practices That Develop Students' Individual Conceptions." *Chemistry Education Research and Practice*, 2020, 782–86. <https://doi.org/10.1039/c9rp00175a>.
- Hidayatika, Uliana, and Didah Nurhamidah. "Quizwhizzer as A Innovative Evaluation Learning Media Bahasa Indonesia" 8 (2024): 79–90.
- History, Article. "Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Development of Quizwhizzer-Based Electronic Interactive Game Media In An Attemot For The Environmental Conservation Sub-Theme" 11 (2022): 1996–2006.
- Indriyati, Nur Afni. "Peran Media Sosial Dalam Pembelajaran IPS Era Society 5.0 Di MI Darwata Karangasem Kecamatan Sampang Kabupaten Cilacap." *Jurnal Kependidikan*, 2023, 242–251. <https://doi.org/10.24090/jk.v11i2.8702>.
- Iskandar, Sofyan, Primanita Sholihah Rosmana, Aflahatul Fazriyah, and Agung Febriyano. "Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer Dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar" 05, no. 02 (2023): 3239–45.

- Islami, Zuan Angela Nur. “Pengaruh Penggunaan Digital Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VIII Di SMPN 4 Malang,” 2023.
- Ismiati, Nur. “Efektivitas Model Stream Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV MI Futuhiyyah Doro Pekalongan.” *Jurnal Ilmiah IPA Dan Matematika* 1, no. 3 (2023): 115–21.
- Kapp, M. *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*, 2019.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. “Capaian Pembelajaran IPAS Fase B Kurikulum Merdeka.” 2022.
- Kimia, Belajar, Selama Pembelajaran, Daring Di, and Sman Sumbawa. “Learning Outcomes During Online Learning at SMAN 2 Sumbawa Besar,” no. 62 (2023). <https://doi.org/10.29303/cep.v6i2.3406>.
- Kowiyah, Siti, Yatim Riyanto, and Harmanto. “Contextualization and Connectivity of Digital Literacy in Primary School Social Studies During the Covid-19 Pandemic.” *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2021.
- Kowiyah, Siti, Yatim Riyanto, and Harmanto Harmanto. “Contextualization and Connectivity of Digital Literacy in Primary School Social Studies During the Covid-19 Pandemic.” *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2021, 821–22. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i3.8312>.
- Landers, R.N. *The Gamification of Learning and Performance: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*, 2022.
- Latip, Asep Ediana. *Evaluasi Pembelajaran Di SD Dan MI: Perencanaan Dan Pelaksanaan Penilaian Hasil Belajar Autentik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020.
- Minisa Nazwa, Alya, Falmoza Tsabita, Adrias, and Salmainsi Syam Putri. “Analisis Penggunaan Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)* 5, no. 3 (2025): 1280–88.
- Mulyadi, A., and N. Suryani. “Penerapan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” 2022.
- Munastiwi, Erni. “Merdeka Belajar : Solution for Developing Creativity and Independence in Early Childhood in the Era of the Industrial” 12, no. 4 (2023): 615–26.
- Munastwi, Erni. “Managing Education in the Global Pandemic : Best Strategy to Carry Out Natural Science Learning” 5, no. 1 (2021): 183–90.
- Muslim. *Shahih Muslim*, n.d.
- Ningsih, R., and Nurrahmah. “Kemandirian Belajar Peserta Didik Dalam

Pembelajaran Abad 21,” 2022.

Nugraha, Nunu, and Dadan Nugraha. “Pelatihan Penggunaan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sdit Al Imam Kuningan.” *Dharma Bhakti Ekuitas*, 2022, 17–18. <https://doi.org/10.52250/p3m.v7i1.566>.

Nugraheni, A., and A. Wibowo. “Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik,” 2022.

Nurgiyantoro, Burhan, Gunawan, and Marzuki. *Statistik Terapan Untuk Penelitian Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2022.

“Pengaruh Media Game Edukasi” 10 (2025): 221–33.

Plass, Jan L, D Bruce, Homer, Richard E Mayer, and Chrles k Kinzer. *Handbook of Game Based Learning*. Cambridge: MA:MIT Press, 2020.

Prasetyo, and Rizkye Lestari. “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar,” 2023.

Pratama. “Efektivitas Pembelajaran Berbasis Digital Game Terhadap Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Berpikir Siswa Sekolah Dasar.” Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.

Rahman, Anzalna. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android Jumping Man Terhadap Pemahaman Konsep Dan Kemandirian Belajar Siswa,” 2023.

Rahmayanti Dwi, Jesica. “Pengembangan QuizWhizzer Sebagai Game Based Assessment Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Dan Keterampilan Siswa,” 2025.

Rebecca, Ms Nandutu. “Building Algebraic Reasoning in Early Mathematics: Insights for Teacher Educators, Student Teachers, and Primary Mathematics Teachers.” *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 2025, 4–6. <https://doi.org/10.47772/ijriss.2025.903sedu0402>.

Safitri, Rochmi Ria, and Eko Marwanto. “Game-Based Learning Media: Effrot To Increase Selfregulated Learning Critical Thingking Skills In Sciens.” *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 9, NO. 3 (2025): 1231–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i3.2021>.

Saifuddin, Azwar. *Reliabilitas Dan Validitas*. Edisi ke-4. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, n.d.

Sapriya. *Pendidikan IPS: Konsep Dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022.

Sari, Yuliana. “Pengembangan Model Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” Universitas Pendidikan Indonesia, 20202.

- Schunk, Dale, and Greene. *Handbook of Self-Regulation of Learning and Performance*. Routledge, 2021.
- Sejarah, Pendidikan. “Pengaruh Media QuizWhizzer Terhadap Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X-2 SMA Negeri 1 Balen” 16, no. 3 (2025): 14–28.
- Setiawan, A., and D. Rahmawati. “Pengaruh Game Based Learning Terhadap Aktivitas Dan Pemahaman Konsep Siswa,” 2023.
- Setyaningrum, and Raharjo. “Integrasi Media Digital Berbasis Permainan Dalam Pembelajaran Sekolah Dasar,” 2023.
- Sholihah, Ruqiyatus Nuni. “Model Traditional Game-Based Learning Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. Disertasi, Universitas Pendidikan Indonesia,” 2021.
- Smaldino, S., D. Lowther, and C. Mims. “Instructional Technology and Media for Learning,” 2020.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, n.d.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 2nd, Cetakan ed. Bandung: Alfabeta, 2024.
- Suharsaputra, Uhar. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*. Bandung: PT Refika Aditama, n.d.
- Sumarni, Sri. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Insan Madani, n.d.
- Susanti, Dini, Yulia Septi Wahyuni, and Desti Ayu Anastasha. “Problematika Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Tingkat Madrasah Ibtidaiyah Negeri Tahun Ajaran 2022-2023.” *Innovative Journal of Social Science Research*, 2023, 5773–5777. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i6.6640>.
- Susanto, A. *Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2021.
- . *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasa*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.
- Syarif, Nur Intan, R Mardiana, Mirna Maya Sari, Syarifah Aeni Rahman, and Tarman A Arif. “Urgensi Mata Kuliah Konsep Dasar IPS Terhadap Mahasiswa PGSD Sebagai Calon Guru Sekolah Dasar.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 2024. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2780>.
- “The Effects of Using Digital Game Based Learning in Primary Classes With Inclusive Education.” *European Journal of Contemporary Education*, 2021. <https://doi.org/10.13187/ejced.2021.2.450>.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*.

Jakarta: Kencana, 2017.

Ulfa, Tri, and Erni Munastiwi. “Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.” *Journal of Education Humaniora and Social Sciences (Jehss)*, 2021, 52–53. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i1.576>.

Whitton, N., and A. Moseley. *Using Games to Enhance Learning and Teaching*, 2021.

Widiana, I Wayan. “Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar” 10, no. 1 (2022): 1–10.

Yaumi, M. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, 2021.

Zimmerman, Barry J. *Self-Regulated Learning and Academic Achievement*. Routledge, 2020.