

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan sarana penting dalam membentuk generasi penerus bangsa yang memiliki kecerdasan intelektual, emosional dan moral. Bertujuan dalam mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, sehat, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab sesuai dengan kodrat dan hakekatnya sebagai manusia dan warga negara, untuk kemudian dapat membangun peradaban bangsa yang bermartabat.¹

Pendidikan dapat dimaknai sebagai hasil peradaban bangsa, yang dikembangkan atas dasar pandangan hidup bangsa (nilai dan norma masyarakat), yang berfungsi sebagai falsafah pendidikan atau cita-cita dan pernyataan pendidikan.² Salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan kepada siswa yang bertujuan untuk menjadikan warga negara yang sesuai dengan yang difatwakan oleh ideologi negara Indonesia dan Undang-Undang Dasar 1945 merupakan mapel Pendidikan Pancasila.³ Melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila ini, siswa diharapkan mampu memahami,

¹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Kajian Pengembangan Profil Pelajar Pancasila* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2020), hlm. 6

² Za'im Inas, "Dalam Membentuk Karakter Siswa Kelas V Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah," *Skripsi*, 2024.

³ Noviyanti dan Kanthi Pamungkas Sari, "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban dengan Metode GBL (Game Based Learning)," *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 2 (2025): 925–932. DOI: 10.51878/learning.v5i2.4479

menghayati, serta mengamalkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil dari wawancara pada tanggal 27 september 2025 kepada guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV A menyatakan bahwa kerap kali siswa merasa tidak terlalu bersemangat, bosan dan letih pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dikarenakan mata pelajaran Pendidikan Pancasila berada di akhir jam pelajaran sekolah.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agung menyatakan bahwa jam terakhir pelajaran sering kali menjadi waktu yang paling menantang bagi siswa untuk tetap fokus dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Penurunan konsentrasi pada waktu tersebut dapat disebabkan oleh kelelahan batin dan fisik setelah menjalani aktivitas belajar sepanjang hari.⁴ Oleh karena itu dalam menjaga pembelajaran yang berlangsung guru memiliki peranan penting dalam merancang pembelajaran di kelas.

Berdasarkan undang-undang No. 20 pasal 40 ayat 2 berbunyi “guru dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis”.⁵ Dari undang-undang ini dapat disimpulkan bahwa pentingnya peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis di ruang kelas. Kriteria-kriteria tersebut mampu

⁴ Agung Bangsawan, “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game Based Learning*) Pada Jam Terakhir Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Partisipasi Siswa,” *Jurnal MediaTIK* 8, no. 1 (2025): 14–16, <https://doi.org/10.59562/mediatik.vi.5956>.

⁵ Presiden Republik Indonesia, “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2023 Tentang Aparatur Sipil Negara,” no. 202875 (2023): 1–44, <https://peraturan.bpk.go.id/Details/269470/uu-no-20-tahun-2023>.

menjadikan kesan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang tidak monoton dan bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Pembelajaran menyenangkan dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dengan berbagai metode yang diterapkan, sehingga saat pembelajaran berlangsung siswa tidak merasa bosan.⁶ Suasana yang menyenangkan, mengasyikkan dan penuh dengan kebahagiaan menjadikan siswa merasa nyaman dengan lingkungan belajarnya. Konsep pembelajaran ini disebut dengan pembelajaran yang menyenangkan (*Joyfull learning*).

Pembelajaran yang menyenangkan (*Joyfull learning*) merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada suasana belajar yang menyenangkan, kreatif, dan interaktif.⁷ Pembelajaran dengan pendekatan ini menekankan kepada kegiatan siswa yang berupa permainan atau ice breaking namun tetap memiliki cakupan materi dan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dalam mata pelajaran yang bersangkutan yakni Pendidikan Pancasila. Pada kelas IV MI Miftahul Falaah sistem ini sudah berjalan dan diterapkan pada beberapa kali kesempatan dan mampu menciptakan kondisi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang digunakan untuk mengatur kurikulum, menyusun bahan ajar, dan mengelola proses

⁶ Zulvia Trinova, "Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik," *Al-Ta Lim Journal* 19, no. 3 (2012): 15, <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>.

⁷ Faisol Abrori, Rosalina, and Ayun Fitroh Lutfiana, "Penerapan Pendekatan Joyfull Learning Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa," *Journal of Educational Research and Community Service (JERCS)* 1, no. 1 (2025): 31–37.

pembelajaran, baik di dalam maupun di luar ruang kelas.⁸ Model pembelajaran memegang peranan sangat penting dalam pembelajaran. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang guru dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran.⁹ Oleh karena itu pemilihan model sangat dipengaruhi sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan siswa.

Berdasarkan wawancara pada 13 Oktober 2025, peneliti melakukan wawancara kepada siswa kelas IV A, pada pembelajaran guru mata pelajaran selain Pendidikan Pancasila sering kali memberikan banyak beban tugas kepada siswa, seperti banyak pekerjaan rumah, banyak mengerjakan soal di lembar kerja siswa dan buku paket. Hal ini menyebabkan siswa merasa tertekan dengan pembelajaran, sehingga guru pada mapel Pendidikan Pancasila mulai merancang suatu kegiatan yang menyenangkan melalui model *Game Based Learning* sehingga siswa merasa tidak lagi tertekan dengan banyaknya tugas.

Model pembelajaran *Game Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang layak untuk diterapkan dalam pembelajaran, karena dalam proses pembelajaran berbasis game memanfaatkan permainan sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan keterampilan pemahaman dan pengetahuan serta mampu menghadirkan

⁸ Kireida Rona Islam et al., "Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 10, no. 3 (2024): 619, <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>.

⁹ Alfrid Sentosa dan Dedy Norsandi, "Model Pembelajaran Efektif di Era New Normal," *Jurnal Pendidikan* 23, no. 2 (2022): 125–139.

lingkungan yang memotivasi, menyenangkan dan meningkatkan kreativitas.¹⁰

Game Based Learning merupakan bentuk baru dari model pembelajaran yang mengimbangi antara unsur permainan dan tujuan pendidikan, dengan menempatkan siswa sebagai peserta aktif dalam membangun pemahamannya sendiri.¹¹ Model pembelajaran *Game Based Learning* sangat cocok untuk proses pembelajaran karena sebagian besar mencakup elemen bermain, yang merupakan kebutuhan penting bagi anak usia sekolah. Dalam model ini, konten pendidikan atau prinsip prinsip pembelajaran digabungkan dengan elemen permainan, bertujuan untuk memotivasi dan menciptakan suasana yang menyenangkan untuk siswa dalam belajar.

Dalam merancang model *Game Based Learning* guru kelas IV A mata pelajaran Pendidikan Pancasila memilih permainan yang cocok untuk diterapkan di dalam pembelajaran demi mencapai tujuan pembelajaran. Permainan yang diterapkan dalam model pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MI Miftahul Falaah diantaranya kuis pancasila, kartu pancasila dan tempel keberagaman.

Persepsi merupakan proses kognitif yang dialami setiap orang ketika mereka memilih, mengatur, dan menafsirkan informasi yang diterima melalui penglihatan, pendengaran, penciuman, sentuhan, perasaan, dan

¹⁰ Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018), Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jinotep (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*. 4(2), 113-118.

¹¹ Vareli, V., & Skanavi, E. (2023). Application of Game-Based Learning for the Teaching and Understanding of Homer's Epics (Odyssey) in Special Education. *Athens: Special Education Journal*. 110, <https://doi.org/10.12681/edusc.3109>.

penghayatan untuk menciptakan gambaran dunia yang bermakna. Bagaimana siswa merasakan pengalamannya dalam pembelajaran serta persepsi siswa itu sendiri dengan menggunakan *Game Based Learning*.

Berdasarkan penelitian Nabila dalam penelitian yang pernah dilakukannya menunjukkan bahwa 73% siswa kelas III memiliki persepsi yang baik, dimana siswa sangat senang terhadap penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*.¹² Hasil wawancara siswa di MI Miftahul Falaah khususnya kelas IV. Siswa menceritakan pengalamannya saat guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* siswa merasa senang karena sifat kompetitif, hadiah dan juga keseruan yang dihadirkan lewat permainan oleh model pembelajaran *Game Based Learning*.

MI Miftahul Falaah merupakan salah satu madrasah yang mulai menerapkan model pembelajaran berbasis permainan dalam beberapa mata pelajaran, termasuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Namun sejauh mana pembelajaran tersebut dapat dirasa menyenangkan bagi siswa belum banyak diketahui. Setiap siswa memiliki persepsi yang berbeda terhadap cara pandang, penilaian, pengalaman belajar siswa melalui model *Game Based Learning*.

Berdasarkan paparan permasalahan di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan maksud untuk mendeskripsikan bagaimana persepsi siswa terhadap penerapan pembelajaran yang menyenangkan

¹² Nabila, J., Rizhardi, R., & Hermansyah, H. (2023). Persepsi siswa terhadap penerapan model *Game Based Learning* pada pembelajaran matematika. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5).

dengan model *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Miftahul Falaah yang berada di kelurahan Manisrenggo kota Kediri, dengan demikian peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian **“PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN DENGAN MODEL *GAME BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV A MI MIFTAHUL FALAAH KOTA KEDIRI”**

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana implementasi model *Game Based Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di MI Miftahul Falaah Kota Kediri?
2. Bagaimana persepsi siswa tentang pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Game Based Learning* di MI Miftahul Falaah Kota Kediri?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dari penerapan model *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?
4. Apa saja upaya dalam menghadapi hambatan dari penerapan model *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui implementasi model *Game Based Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di MI Miftahul Falaah Kota Kediri.

2. Mengetahui persepsi siswa tentang pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Game Based Learning* di MI Miftahul Falaah Kota Kediri.
3. Mengetahui faktor pendukung dan penghambat dari penerapan model *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
4. Mengetahui upaya dalam menghadapi hambatan dari penerapan model *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada pengembangan kajian ilmu pendidikan terkhususnya dalam bidang pembelajaran Pendidikan Pancasila pada sekolah tingkat dasar. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya referensi mengenai penerapan model *Game Based Learning* serta persepsi siswa terhadap pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menjadi kajian bagi peneliti selanjutnya yang mengkaji topic serupa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi lembaga sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan yang bermanfaat bagi sekolah untuk bersama-sama dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan yang dapat meningkatkan partisipasi aktif belajar siswa.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi guru dalam mengembangkan model *Game Based Learning* dalam menunjang pembelajaran yang menyenangkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

c. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa yang mendorong tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

E. Definisi Konsep

1. Persepsi Siswa

Persepsi adalah tanggapan atau penerimaan langsung dari sesuatu atau proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya. Sedangkan siswa adalah anak yang sedang belajar dan bersekolah. Istilah lain yang sering digunakan adalah pelajar atau siswa.

Persepsi siswa adalah cara siswa menanggapi, memahami dan menilai terhadap proses pembelajaran yang mereka alami yang

dipengaruhi oleh pengalaman, motivasi dan juga stimulus lingkungan belajar. Persepsi merupakan respon yang kompleks terhadap stimulus, melibatkan aspek kognitif, afektif dan konatif.¹³

Persepsi siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cara pandang, pengalaman dan penilaian siswa terhadap suatu proses pembelajaran. Persepsi siswa ini melibatkan aspek dimensi kognitif, afektif dan konatif.

2. Pembelajaran yang Menyenangkan

Pembelajaran adalah proses, cara, atau perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang untuk siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai melalui interaksi sesama teman sebaya siswa, guru ataupun dari sumber belajar lainnya.

Pembelajaran yang menyenangkan ialah proses pembelajaran yang memungkinkan siswa merasakan kenyamanan, ketertarikan, dan kebahagiaan saat terlibat dalam kegiatan belajar mengajar tanpa adanya beban.¹⁴ Pembelajaran menyenangkan menciptakan kondisi psikologis positif bagi siswa yang berdampak pada peningkatan keterlibatan siswa dalam belajar.¹⁵

Pembelajaran yang menyenangkan yang dimaksud oleh penelitian ini adalah Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam

¹³ Walgito, B. (2010). *Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset. hlm 105

¹⁴ Huda, Miftahul. (2014). *Model-Model Guruan dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

¹⁵ Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Masmedia Buana Pustaka.

kelas dengan suasana yang menyenangkan, tidak menengangkan serta siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa merasa senang dan semakin termotivasi untuk belajar.

3. *Game Based Learning*

Game Based Learning adalah model pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan permainan untuk tujuan pendidikan, di mana siswa memperoleh pengetahuan dengan terlibat secara aktif dalam kegiatan yang menantang, menerima umpan balik, dan memperoleh penghargaan.¹⁶ Permainan dalam pembelajaran membantu membangun pemahaman melalui pengalaman yang nyata serta evaluasi terhadap perilaku.¹⁷

Game Based Learning yang dimaksud di penelitian ini adalah model pembelajaran yang memanfaatkan permainan ataupun elemen permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

F. Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Penulis, Judul dan Tahun Penelitian	Temuan Penelitian, Persamaan dan Perbedaan
1.	Bambang Dwi Jokopitoyo. "Persepsi Siswa Tentang Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (<i>Project-Based-</i>	Temuan Penelitian: a. Persepsi siswa terhadap penerapan Project Based Learning berada pada kategori sangat baik pada aspek interaksi, motivasi belajar, pemahaman

¹⁶ Prensky, M. "Digital Game-Based Learning". New York: McGraw-Hill (2001).

¹⁷ Gee, J. P. "What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy". New York: Palgrave Macmillan (2003).

	<i>Learning</i>) Pada Mata Pelajaran Menggambar Bangunan Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan Kelas IX SMKN Seyegan” Skripsi, 2016¹⁸	materi, berpikir kritis, hasil belajar, dan kesesuaian model pembelajaran.
		Persamaan: b. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode kualitatif untuk meneliti persepsi siswa dalam suatu model pembelajaran.
		Perbedaan: c. Perbedaan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Bambang Dwi Jokopiyoto mengkaji tentang model pembelajaran berbasis proyek (<i>Project Based Learning</i>) dalam ruang lingkup SMK sementara peneliti mengkaji mengenai model pembelajaran berbasis permainan (<i>Game Based Learning</i>) dalam ruang lingkup MI.
2.	Erna Rahmawati “Konsep Pembelajaran Menyenangkan Bagi Siswa Kelas Bawah Tingkat Sekolah Dasar”, <i>Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal</i>, Vol. 4 No. 1 Tahun 2022.¹⁹	Temuan Penelitian: a. Hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan bahwa konsep pembelajaran menyenangkan bagi siswa kelas bawah tingkat sekolah dasar harus berbasis kebutuhan siswa kelas bawah yang lebih mengedepankan gerak motorik dibanding kognitif, seperti menjelaskan materi dengan cara visual dibanding audiotori; melibatkan siswa dalam proses pembelajaran (pembelajaran dua arah dibanding

¹⁸ Bambang Dwi Jokopitoyo, “Persepsi Siswa Tentang Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) Pada Mata Pelajaran Menggambar Bangunan Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan Kelas Xi Smk N 1 Seyegan,” 2016, <http://eprints.uny.ac.id/33313/1/>

¹⁹ Erna Rahmawati, “Konsep Pembelajaran Menyenangkan Bagi Siswa Kelas Bawah Tingkat Sekolah Dasar,” *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal* 4, no. 1 (2021): 78, <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i1.568>.

		satu arah), dan memasukkan unsur game dalam pembelajaran.
		Persamaan: b. Persamaan penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif, membahas tentang pembelajaran yang menyenangkan serta mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dengan memasukkan unsur <i>game</i> dalam pembelajarannya.
		Perbedaan: c. Perbedaan dari penelitian peneliti dan penelitian yang dilakukan oleh Erna Rahmawati adalah penelitian Erna Rahmawati mengonsep pembelajaran yang menyenangkan dengan memasukkan unsur permainan untuk diterapkan di kelas bawah (1-3), sedangkan peneliti menerapkan konsep pembelajaran yang menyenangkan dengan pembelajaran berbasis permainan untuk kelas IV. d. Perbedaan selanjutnya adalah penelitian Erna Rahmawati berfokus pada konsep pembelajaran yang menyenangkan secara umum, sedangkan penelitian ini berfokus pada persepsi siswa terhadap pembelajaran yang menyenangkan dengan penerapan <i>Game Based Learning</i>.
3.	Gegana Bima Hendrawan dan Rina Marlina “Persepsi Siswa	Temuan Penelitian: a. Hasil dari penelitian ini menyebutkan bahwa sebanyak

	terhadap Penggunaan Game Edukasi Digital pada Pembelajaran Matematika”, Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif (JPMI), Vol. 5 No. 2 Tahun 2022. ²⁰	(86%) siswa setuju bahwa penggunaan permainan edukasi sebagai media pembelajaran mempermudah siswa dalam belajar matematika. Hanya terdapat 3 siswa yang tidak yakin atau kurang tahu bahwa permainan edukasi akan mempermudah mereka dalam belajar matematika.
		Persamaan: b. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode kualitatif untuk meneliti dan sama-sama meneliti tentang persepsi siswa dalam penggunaan permainan.
		Perbedaan: c. Perbedaan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Gegana Bima Hendrawan dan Rina Marlina berfokus pada mata pelajaran matematika di SMK kelas XII sementara peneliti berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada MI kelas IV.
4.	Arlen Wijayanti Suhendar dan Ari Yanto, “Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui Permainan”,	Temuan Penelitian: a. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika yang menyenangkan dengan pendekatan permainan memberikan kontribusi yang

²⁰ Gegana Bima Hendrawan and Rina Marlina, “Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Game Edukasi Digital Pada Pembelajaran Matematika,” *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 5, no. 2 (2022): 395, <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.10288>.

	Jurnal Polinomial, Vol. 2 No. 1 Tahun 2023. ²¹	positif terhadap prestasi matematika siswa di SD. b. Pembelajaran melalui permainan meningkatkan pemahaman konsep matematika, minat, motivasi, keterlibatan siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.
		Persamaan: c. Persamaan penelitian ini sama-sama membahas tentang bagaimana mengubah mata pelajaran yang membosankan menjadi lebih menyenangkan dengan penerapan permainan dalam pembelajaran di sekolah dasar.
		Perbedaan: d. Perbedaan dari penelitian peneliti dan penelitian yang dilakukan oleh Arlen Wijayanti Suhendar dan Ari Yanto adalah penelitian Arlen Wijayanti Suhendar dan Ari Yanto ini membahas tentang mata pelajaran Matematika, sedangkan penelitian ini membahas tentang mata pelajaran Pendidikan Pancasila. e. Penelitian Arlen Wijayanti Suhendar dan Ari Yanto menggunakan metode penelitian <i>Systematic Literature Reveiw</i> (SLR) sedangkan metode penelitian peneliti menggunakan metode kualitatif.
5.	Jihan Nabila, Rury Rizhardi, dan Hermansyah “Persepsi	Temuan Penelitian: a. Hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan bahwa persepsi

²¹ Suhendar, A. W., & Yanto, A. (2023). Pembelajaran matematika menyenangkan di SD melalui permainan. *POLINOMIAL: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 18–23. <https://ejournal.papanda.org/index.php/jp>

	Siswa terhadap Penerapan Model Game Based Learning pada Pembelajaran Matematika”, Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, Vol. 9 No. 5 Tahun 2023.²²	siswa terhadap penerapan model <i>Game Based Learning</i> adalah sangat baik. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dan angket dengan hasil wawancara 19 siswa memiliki persepsi yang baik dan 7 siswa memiliki persepsi yang memiliki cukup baik. Selain itu hasil angket memiliki 20 siswa yang memiliki persepsi sangat baik dan 6 siswa memiliki persepsi yang baik. Sehingga persepsi siswa terhadap penerapan model <i>Game Based Learning</i> pada pembelajaran matematika adalah sangat baik
		Persamaan: b. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode kualitatif, berfokus pada persepsi siswa terhadap model pembelajaran <i>Game Based Learning</i>.
		Perbedaan: c. Perbedaan penelitian ini adalah penelitian ini berfokus pada kelas III, dan mata pelajaran yang diteliti yaitu matematika, sementara peneliti sedang meneliti kelas IV tentang mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

²² Nabila, J., Rizhardi, R., & Hermansyah, H. (2023). Persepsi siswa terhadap penerapan model *Game Based Learning* pada pembelajaran matematika. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 9(5).