



Peningkatan Hasil Belajar PPKn melalui Model Project Based Learning (PjBL) Terintegrasi Gamifikasi Berbasis Kearifan Lokal Suku Dayak di Kelas VI A SD Negeri 001 Bunyu

Mariati ^{1*}, Mustaji ²

Correspondensi Author

^{1,2} Magister Pendidikan
Dasar, Universitas
Terbuka, Indonesia

Email:

mariatimansur9@gmail.com

Keywords :

Hasil Belajar PPKn;
Model Project Based
Learning (PjBL);
Gamifikasi;
Kearifan Lokal

Abstrak. Penelitian ini mendesak dilakukan karena integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran PPKn semakin diperlukan untuk menumbuhkan karakter peserta didik yang berakar pada budaya bangsa sekaligus adaptif terhadap perkembangan pembelajaran abad ke-21. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), khususnya pada materi norma, hak, dan kewajiban. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa pasif, kurang terlibat dalam diskusi, serta kurang mampu mengaitkan konsep norma dengan konteks sosial-budaya yang ada di lingkungan mereka. Model Project Based Learning (PjBL) yang dipadukan dengan gamifikasi dan kearifan lokal Dayak dipandang memiliki potensi besar untuk meningkatkan partisipasi, kreativitas, dan pemahaman siswa secara komprehensif. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VI A SD Negeri 001 Bunyu pada materi norma, hak, dan kewajiban melalui penerapan model Project Based Learning berbasis budaya Dayak dengan integrasi elemen gamifikasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 27 siswa. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas siswa, tes hasil belajar, dan dokumentasi proses proyek digital berupa kampanye norma berbasis budaya lokal. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kedua aspek yang diamati. Aktivitas siswa pada Siklus I berada pada kategori cukup aktif dengan persentase 65%, dan meningkat menjadi 80% (aktif) pada Siklus II. Hasil belajar juga meningkat dari 62,96% ketuntasan pada Siklus I menjadi 85,18% pada Siklus II. Siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik dalam membedakan norma, hak, dan kewajiban serta mampu mengaitkannya dengan praktik budaya Dayak melalui produk kampanye digital yang kreatif. Kesimpulannya, penerapan Project Based Learning (PjBL) berbasis kearifan lokal Dayak yang dipadukan gamifikasi terbukti efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Pembelajaran menjadi lebih bermakna, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan sosial budaya siswa.

Abstract. This study is urgently needed because the integration of local wisdom into Civics learning is increasingly essential for fostering

student character that is rooted in national culture while remaining adaptive to the demands of 21st-century education. This study was motivated by the low levels of student activity and learning outcomes in the subject of Civics (PPKn), particularly in the topic of norms, rights, and obligations. The teacher-centered learning approach used previously resulted in passive student participation, limited involvement in discussions, and difficulties in connecting abstract civic concepts with the socio-cultural context of their environment. The Project Based Learning (PjBL) model combined with gamification and Dayak local wisdom is considered to have strong potential to enhance student participation, creativity, and comprehensive understanding. The purpose of this research is to improve the learning activity and outcomes of Grade VI A students at SD Negeri 001 Bunyu on the topic of norms, rights, and obligations through the implementation of Project Based Learning grounded in Dayak culture and integrated with gamification elements. This study employed Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection phases. The research subjects were 27 students. The instruments used included student activity observation sheets, learning outcome tests, and documentation of the digital project process in the form of local-culture-based digital norm campaigns. Data analysis was carried out using descriptive qualitative and quantitative techniques. The results showed a significant improvement in both aspects observed. Student activity in Cycle I reached 65%, categorized as fairly active, and increased to 80% (active) in Cycle II. Learning outcomes also increased from 62.96% mastery in Cycle I to 85.18% in Cycle II. Students demonstrated better understanding in distinguishing between norms, rights, and obligations, as well as in connecting these concepts with Dayak cultural practices through creative digital campaign products. In conclusion, the implementation of Project Based Learning (PjBL) based on Dayak local wisdom combined with gamification proved effective in enhancing student activity and learning outcomes. The learning process became more meaningful, contextual, and relevant to students' socio-cultural realities.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, pengetahuan, serta keterampilan sosial peserta didik. Sebagai mata pelajaran fundamental, PPKn dirancang untuk menanamkan nilai moral, etika, dan prinsip berbangsa yang menjadi landasan perilaku warga negara yang bertanggung jawab. Pada tahap pendidikan dasar, pembelajaran PPKn seharusnya memberikan pengalaman belajar yang mendorong siswa untuk memahami norma, hak, dan kewajiban melalui pendekatan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Rumpa et al, 2024). Dengan demikian, PPKn bukan hanya dipahami sebagai pengetahuan teoritis, tetapi juga sebagai proses internalisasi nilai yang mengembangkan sikap kritis, empati sosial, dan tanggung jawab terhadap lingkungan sosialnya (Sriariani et al, 2025).

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn masih menghadapi tantangan yang cukup kompleks. Pendekatan yang digunakan cenderung bersifat

konvensional dan berpusat pada guru, sehingga siswa berperan sebagai penerima informasi pasif, bukan sebagai subjek pembelajar yang aktif membangun pengetahuan (Sari et al, 2025). Minimnya aktivitas interaktif, kurangnya kesempatan untuk berdiskusi, dan jaranganya penggunaan media yang relevan menyebabkan pengalaman belajar menjadi kurang bermakna. Akibatnya, proses internalisasi nilai kewarganegaraan tidak berjalan optimal, dan siswa kesulitan memahami serta menerapkan konsep norma, hak, dan kewajiban dalam konteks kehidupan nyata. Kondisi tersebut menegaskan pentingnya pembaruan metode pembelajaran PPKn agar selaras dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan siswa (Mariani et al, 2023).

Menjawab tantangan tersebut, inovasi pembelajaran yang bersifat kreatif, integratif, dan kontekstual menjadi kebutuhan yang mendesak (Sanjaya, 2021). Salah satu inovasi yang relevan adalah penerapan model pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL) (Dewi et al, 2025). Model ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi masalah nyata, berkolaborasi, berpikir kritis, serta menghasilkan produk autentik melalui pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Integrasi kearifan lokal ke dalam model *Project Based Learning* (PjBL), khususnya nilai-nilai budaya Suku Dayak seperti larangan pesi'ak/pataro dan tradisi Napo Tenan, membuat pembelajaran lebih bermakna karena menghubungkan materi dengan realitas sosial budaya yang familiar bagi siswa. Penguatan konteks budaya lokal ini sekaligus berfungsi mengembangkan identitas dan karakter siswa sebagai bagian dari komunitas adatnya (Arif et al, 2025).

Penerapan gamifikasi semakin memperkaya pengalaman belajar PPKn agar lebih menarik, interaktif, dan memotivasi (Makmun et al, 2023). Elemen-elemen seperti poin, badge, leaderboard, dan tantangan harian terbukti meningkatkan keterlibatan serta motivasi intrinsik siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Gamifikasi membuat pembelajaran terasa seperti permainan edukatif yang menyenangkan tanpa mengurangi kedalaman materi yang dipelajari (Rumianda et al, 2020). Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas gamifikasi dalam mendorong partisipasi siswa, meningkatkan disiplin, dan memperkuat pemahaman konsep (Mukhtamiroh et al, 2025). Dengan demikian, kombinasi antara *Project Based Learning* (PjBL), gamifikasi, dan integrasi kearifan lokal menjadi solusi pedagogis yang komprehensif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn, sehingga tujuan membentuk warga negara yang cerdas, peduli, dan berkarakter dapat tercapai secara lebih efektif.

Kegiatan pembelajaran merupakan proses terencana memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengembangan sikap peserta didik melalui interaksi yang terarah dengan lingkungan belajar (Pratiwi et al, 2020). Pembelajaran perlu memberikan ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi secara aktif agar pengalaman belajar menjadi bermakna (Ekaputra, 2025). Tantangan utama dalam pembelajaran masa kini adalah bagaimana pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara menyeluruh, terutama di era perkembangan teknologi yang menuntut kemampuan adaptif, inovatif, dan kreatif (Nurhadiyati et al, 2020). Pendidik dituntut untuk terus mengembangkan kompetensi profesional dan pedagogis agar mampu menyediakan pembelajaran yang relevan dan bermakna (Gita et al, 2025).

Konteks pembelajaran PPKn, peran guru menjadi semakin penting karena mata pelajaran ini tidak hanya mengajarkan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter, moral, kedisiplinan, dan kesadaran siswa sebagai warga negara. Namun, pembelajaran PPKn sering kali dianggap membosankan karena dominasi metode ceramah, minimnya kegiatan kolaboratif, serta kurangnya penggunaan teknologi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Kondisi ini juga ditemukan pada kelas VI A SD Negeri 001 Bunyu. Hasil

observasi awal menunjukkan bahwa penguasaan materi norma, hak, dan kewajiban warga negara masih rendah. Dari 27 peserta didik, hanya 14 siswa (51,85%) yang mencapai nilai KKTP, sementara 13 siswa (48,15%) lainnya belum tuntas. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu memahami konsep abstrak secara mendalam, belum terbiasa menganalisis norma melalui konteks nyata, dan belum mendapatkan pengalaman belajar yang memungkinkan mereka mengonstruksi pengetahuan secara mandiri.

Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif, minimnya kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif dalam diskusi dan kolaborasi, motivasi belajar yang relatif rendah, serta belum terintegrasinya kearifan lokal yang dekat dengan kehidupan siswa dalam pembelajaran. Padahal, integrasi budaya lokal dapat membantu siswa memahami konsep norma dan kewajiban melalui praktik-praktik sosial yang akrab mereka temui, seperti larangan pesi'ak/pataro, tradisi Napo Tenan, dan nilai-nilai adat Dayak yang menjunjung disiplin, gotong royong, serta tanggung jawab sosial.

Mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran inovatif dan interaktif yang mampu memfasilitasi keaktifan, kreativitas, kolaborasi, sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa. *Project Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu model yang sesuai karena menekankan pembelajaran berbasis proyek, keterlibatan aktif, pemecahan masalah, dan produksi karya autentik (Natty et al, 2019 ; Irfana et al, 2022). *Project Based Learning* (PjBL) juga mampu meningkatkan kemampuan 4C komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan penalaran kritis (Khuluq et al, 2023). Penelitian juga menunjukkan bahwa PjBL memberikan kesempatan siswa untuk menjelajahi materi melalui berbagai cara yang bermakna dan bekerja secara kolaboratif dalam kegiatan eksperimen (Ibrahim et al, 2024).

Integrasi gamifikasi melalui penggunaan aplikasi Quizizz dan platform Rumah Pendidikan memperkuat motivasi belajar siswa melalui elemen permainan seperti poin, bintang, leaderboard, dan tantangan (Amalia et al, 2025). Pendekatan ini sejalan dengan teori konektivisme yang menekankan pentingnya koneksi dan jaringan dalam pembelajaran; teknologi memungkinkan siswa mengakses informasi lebih cepat dan memudahkan mereka menyelesaikan proyek (Sanulita et al, 2024). Penerapan gamifikasi juga sesuai dengan teori konstruktivisme karena siswa aktif membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman melalui proyek digital (Fauzi et al, 2025). Riset terdahulu mendukung efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi, kedisiplinan, dan kolaborasi (Muslimin et al, 2024). Temuan serta ini juga menunjukkan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) berbasis gamifikasi mampu meningkatkan kemampuan penalaran dan keterampilan 4C (Sadewa et al, 2024).

Mempertimbangkan karakteristik peserta didik kelas VI A yang cenderung kinestetik dan visual serta memiliki minat tinggi terhadap teknologi, penerapan PjBL terintegrasi gamifikasi menjadi solusi yang relevan. Melalui proyek pembuatan konten digital kampanye norma, siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mengembangkan kreativitas digital, disiplin, kolaborasi, dan rasa tanggung jawab. Integrasi kearifan lokal Dayak memperkuat relevansi pembelajaran sehingga konsep norma dan kewajiban tidak hanya menjadi teori, tetapi juga praktik sosial yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan kondisi pembelajaran dan berbagai tantangan yang ditemui, penelitian ini memfokuskan diri pada upaya peningkatan hasil belajar PPKn melalui penerapan

model *Project Based Learning* (PjBL) yang terintegrasi dengan gamifikasi berbasis kearifan lokal Dayak. Rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup tiga hal utama, yaitu bagaimana penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) terintegrasi gamifikasi berbasis kearifan lokal Dayak dapat meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas VI A SD Negeri 001 Bunyu, hambatan apa saja yang muncul dalam pelaksanaan tindakan, serta bagaimana solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi hambatan tersebut. Berdasarkan alasan tersebut, penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar dengan menghadirkan pembelajaran berbasis proyek yang memadukan teknologi digital dan nilai budaya lokal sebagai upaya mewujudkan pembelajaran yang lebih bermakna, kontekstual, dan relevan bagi peserta didik.

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa melalui penerapan model PjBL terintegrasi gamifikasi, mengidentifikasi berbagai hambatan yang muncul selama pelaksanaan pembelajaran, serta menemukan solusi yang tepat untuk mengoptimalkan efektivitas tindakan sehingga dapat menjadi acuan dalam pengembangan pembelajaran inovatif ke depan. Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada integrasi simultan antara model PjBL, elemen gamifikasi digital (seperti poin, bintang, leaderboard, dan tantangan), serta penguatan konteks melalui kearifan lokal Dayak dalam satu desain pembelajaran yang utuh. Kombinasi tiga pendekatan tersebut belum banyak diterapkan pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar, khususnya dalam materi norma, hak, dan kewajiban warga negara. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga memperkenalkan model pembelajaran yang inovatif, relevan secara budaya, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas VI A SD Negeri 001 Bunyu. Model penelitian yang digunakan mengacu pada desain spiral Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahap utama dalam setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus karena perbaikan pembelajaran diharapkan berlangsung secara bertahap dan sistematis sesuai hasil refleksi pada setiap akhir siklus.

PTK dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui intervensi pembelajaran yang dirancang secara langsung dalam konteks kelas. Subjek penelitian adalah 27 peserta didik kelas VI A SD Negeri 001 Bunyu yang terdiri atas 14 laki-laki dan 13 perempuan dengan karakteristik gaya belajar dominan visual dan kinestetik serta minat tinggi terhadap teknologi digital. Fokus penelitian terletak pada peningkatan hasil belajar PPKn pada materi norma, hak, dan kewajiban warga negara melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) yang terintegrasi dengan gamifikasi dan kearifan lokal Dayak. Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dilakukan melalui enam tahap utama, yaitu penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, penyusunan jadwal, pelaksanaan proyek, monitoring dan pembimbingan, serta evaluasi hasil karya.

Model ini dipadukan dengan gamifikasi melalui penggunaan Quizizz, fitur leaderboard, pemberian poin dan bintang, serta tantangan harian untuk memotivasi siswa selama proses pembelajaran. Di sisi lain, nilai-nilai kearifan lokal Dayak, seperti larangan pesi'ak/pataro dan tradisi Napo Tenan, diintegrasikan dalam materi dan dalam

kriteria penilaian proyek digital kampanye norma. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas siswa, tes hasil belajar, penilaian proyek, dan dokumentasi.

Lembar observasi digunakan untuk menilai aspek keterlibatan siswa dalam pembelajaran, kerjasama dalam kelompok, pemanfaatan teknologi, serta respon terhadap elemen gamifikasi. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur ranah kognitif peserta didik setelah mengikuti tindakan pada setiap siklus. Tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda terdiri atas 20 butir soal yang disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi terkait norma, hak, dan kewajiban warga negara. Soal-soal tersebut divalidasi secara internal untuk memastikan kesesuaian tingkat kesulitan, kejelasan materi, dan keterkaitan dengan kompetensi dasar. Rubrik penilaian proyek digunakan untuk menilai kreativitas, ketepatan isi materi, kedisiplinan kerja kelompok, integrasi nilai budaya lokal, serta kualitas produk konten digital yang dihasilkan siswa. Dokumentasi berupa foto, rekaman kegiatan, dan hasil karya siswa digunakan sebagai bukti pendukung keberhasilan tindakan.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dokumentasi, dan penilaian proyek. Observasi dilakukan untuk mengevaluasi aktivitas belajar siswa, keterlibatan dalam proyek, dan respon terhadap gamifikasi. Tes diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur peningkatan hasil belajar ranah kognitif. Penilaian proyek digunakan untuk menilai kreativitas, kedisiplinan, kolaborasi, dan ketepatan siswa dalam menyajikan kampanye digital norma berbasis budaya lokal. Dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil karya digital siswa, serta catatan proses digunakan sebagai bukti pendukung keberhasilan tindakan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari observasi aktivitas siswa dan refleksi guru pada setiap siklus, kemudian dianalisis untuk melihat pola perubahan sikap, keterlibatan, dan hambatan yang muncul selama tindakan berlangsung. Data kuantitatif berupa nilai tes hasil belajar dianalisis dengan menghitung persentase ketuntasan belajar dan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Indikator keberhasilan ditetapkan apabila minimal 75% siswa mencapai nilai KKTP yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 71 serta terdapat peningkatan motivasi, aktivitas, dan kualitas produk proyek digital siswa. Hasil analisis pada setiap siklus menjadi dasar untuk merancang tindakan perbaikan pada siklus berikutnya sehingga proses pembelajaran dapat berkembang secara berkelanjutan.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran pada penelitian ini menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) terintegrasi gamifikasi berbasis kearifan lokal Dayak dalam dua siklus. Pada Siklus I, pembelajaran dimulai dengan langkah penentuan pertanyaan mendasar di mana guru memberikan pertanyaan pemantik, "*Mengapa norma penting dalam kehidupan sehari-hari, dan bagaimana contoh norma dalam budaya Dayak?*". Pertanyaan ini bertujuan merangsang kemampuan berpikir kritis siswa serta menghubungkan konsep norma dengan pengalaman nyata mereka. Selanjutnya pada tahap perencanaan proyek, guru menjelaskan bahwa setiap kelompok akan membuat konten digital kampanye norma yang memuat nilai budaya Dayak seperti larangan pesi'ak/pataro dan tradisi Napo Tenan.

Siswa dibagi menjadi enam kelompok dan masing-masing menyepakati tema proyek mereka. Tahap berikutnya adalah penyusunan jadwal, di mana guru bersama siswa merancang timeline proyek selama satu minggu mencakup pencarian informasi, penulisan naskah, pembuatan desain visual, dan penyusunan konten digital. Pada tahap pelaksanaan proyek, siswa mulai mengidentifikasi bentuk norma di lingkungan sekitar dan menghubungkannya dengan nilai kearifan lokal Dayak. Guru memberikan bimbingan teknis serta pendampingan sesuai kebutuhan. Tahap monitoring dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa dalam diskusi kelompok, penggunaan aplikasi digital, serta keaktifan dalam menyelesaikan tugas proyek. Pada tahap evaluasi, setiap kelompok mempresentasikan progres awal proyeknya. Meskipun gamifikasi telah diterapkan melalui poin, bintang, dan leaderboard, beberapa siswa masih mengalami kesulitan mengoperasikan aplikasi digital dan belum sepenuhnya memahami alur kerja proyek.

Refleksi menunjukkan perlunya perbaikan dalam pemberian instruksi, contoh produk proyek, serta penguatan mekanisme gamifikasi agar siswa lebih memahami dan termotivasi. Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, pembelajaran pada Siklus II dilakukan dengan perbaikan yang lebih terstruktur. Pada langkah penentuan pertanyaan mendasar, guru memperkuat pemahaman konsep dengan menampilkan visual pelanggaran norma berbasis budaya Dayak sehingga siswa lebih mudah memahami konteks materi. Pada langkah perencanaan proyek, guru menyajikan contoh konten digital yang lebih konkret, sehingga memberikan gambaran jelas tentang output proyek yang diharapkan. Pada tahap penyusunan jadwal, timeline diperbaiki menjadi lebih rinci dan dilengkapi target harian untuk meningkatkan kedisiplinan dan manajemen waktu siswa.



Gambar 1. Pelaksanaan proyek pembelajaran

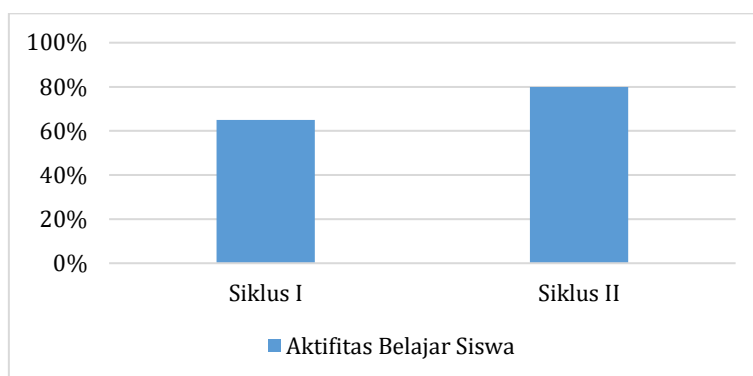
Tahap pelaksanaan proyek, siswa terlihat lebih terarah dalam menyempurnakan naskah kampanye, desain visual, serta proses editing video dan poster digital. Gamifikasi diperkuat melalui *Tantangan Norma Hari Ini* yang memberikan tambahan poin sehingga mendorong antusiasme dan kompetisi sehat antar kelompok. Tahap monitoring menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu bekerja secara mandiri, berkolaborasi efektif, dan menyelesaikan tugas tanpa banyak bimbingan. Pada tahap evaluasi, seluruh kelompok berhasil menampilkan konten digital berkualitas dengan integrasi budaya Dayak yang lebih kuat, baik melalui narasi, visual, maupun contoh kasus yang relevan.

Refleksi pada Siklus II menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran telah berjalan secara optimal dan mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Siswa tampak lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, menunjukkan kreativitas yang lebih baik dalam mengerjakan tugas, serta mampu berkolaborasi secara efektif dalam kelompok. Hambatan teknis yang pada siklus sebelumnya masih ditemukan, khususnya terkait kesulitan penggunaan aplikasi digital, pada Siklus II semakin berkurang seiring dengan meningkatnya pemahaman dan

keterampilan siswa. Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) yang dipadukan dengan unsur gamifikasi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh, baik dari aspek motivasi belajar maupun kualitas produk proyek yang dihasilkan. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, seluruh indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini dinyatakan tercapai, sehingga tindakan penelitian dihentikan pada Siklus II.

1. Aktifitas Siswa

Aktivitas siswa selama pembelajaran dinilai melalui lembar observasi yang mencakup aspek partisipasi, kerjasama, kreativitas, kedisiplinan, dan pemanfaatan teknologi. Pada Siklus I, rata-rata aktivitas siswa dari tiga pertemuan adalah **65%**, yang menunjukkan bahwa siswa berada pada kategori *cukup aktif*. Meskipun sebagian siswa terlihat mampu berdiskusi dan mengikuti instruksi proyek, masih terdapat siswa yang pasif dan menunggu arahan guru. Hambatan utama pada siklus ini adalah kurangnya pemahaman terhadap alur kerja proyek *Project Based Learning* (PjBL) dan keterbatasan keterampilan digital siswa dalam mengoperasikan aplikasi. Selain itu, gamifikasi berupa poin, bintang, dan leaderboard belum sepenuhnya meningkatkan motivasi karena siswa masih belum memahami mekanisme penggunaannya. Refleksi menunjukkan perlunya peningkatan instruksi, pemberian contoh produk yang jelas, serta penguatan strategi gamifikasi agar siswa lebih terlibat aktif.



Gambar 2. Perbandingan Aktifitas Siswa Siklus I dan II

Siklus II, setelah dilakukan perbaikan pada instruksi pembelajaran, pemberian contoh konten digital, dan penguatan integrasi gamifikasi serta kearifan lokal Dayak, aktivitas siswa mengalami peningkatan signifikan. Nilai rata-rata aktivitas siswa meningkat menjadi **80%**, berada pada kategori *aktif*. Hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam diskusi, pembagian peran dalam kelompok menjadi lebih merata, dan kemampuan teknologi digital meningkat. Siswa lebih percaya diri dalam menyusun naskah, mendesain visual, dan mengedit konten kampanye digital. Tantangan harian seperti "*Tantangan Norma Hari Ini*" juga membuat siswa semakin antusias dalam menyelesaikan proyek. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* (PjBL) terintegrasi gamifikasi berbasis budaya lokal efektif dalam meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa.

2. Hasil Tes

Tes hasil belajar pada Siklus I terdiri atas 20 butir soal pilihan ganda dengan nilai maksimum 100. Berdasarkan hasil penilaian, rata-rata nilai siswa pada Siklus I adalah sekitar kategori cukup, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi norma, hak, dan kewajiban warga negara. Dari 27 siswa, hanya 17 siswa (62,96%) yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai minimal

71, sedangkan 10 siswa (37,04%) lainnya belum mencapai standar ketuntasan. Temuan selama proses koreksi menunjukkan bahwa banyak siswa masih keliru dalam membedakan antara hak dan kewajiban serta belum mampu menjawab soal yang menuntut kemampuan analisis, terutama terkait contoh norma dalam budaya Dayak seperti larangan pesi'ak/pataro maupun tradisi Napo Tenan. Hal ini sejalan dengan hasil observasi aktivitas siswa pada Siklus I, di mana beberapa siswa tampak pasif, belum memahami alur kerja *Project Based Learning* (PjBL), serta belum mampu mengintegrasikan nilai-nilai budaya Dayak dalam pengerjaan tugas maupun proyek digital. Kondisi ini menegaskan bahwa perbaikan langkah pembelajaran diperlukan sebelum melanjutkan ke siklus berikutnya.

Tabel 1. Hasil Belajar Siklus I

| Rentang Nilai | Jumlah Siswa | Persentase | Kategori |
|---------------|-----------------|-------------|---------------|
| 90–100 | 2 siswa | 7,40% | Sangat Baik |
| 80–89 | 5 siswa | 18,51% | Baik |
| 71–79 | 10 siswa | 37,03% | Tuntas |
| 61–70 | 6 siswa | 22,22% | Cukup |
| 51–60 | 3 siswa | 11,11% | Kurang |
| ≤ 50 | 1 siswa | 3,70% | Sangat Kurang |
| Total | 27 siswa | 100% | |

Berdasarkan hasil tes pada Tabel 1. Sebanyak 2 siswa (7,40%) berada pada rentang nilai 90–100 dengan kategori *sangat baik*, menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang sudah memahami materi norma, hak, dan kewajiban secara komprehensif. Pada rentang nilai 80–89, terdapat 5 siswa (18,51%) yang termasuk kategori *baik*. Sementara itu, kelompok terbesar berada pada rentang 71–79, yaitu 10 siswa (37,03%), yang menandakan bahwa sebagian siswa baru mencapai tingkat penguasaan minimal atau kategori *tuntas*. Pada kategori *cukup*, terdapat 6 siswa (22,22%) dengan nilai 61–70, yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih terbatas pada konsep dasar dan belum mampu menjawab soal yang menuntut kemampuan analisis.

Sedangkan 3 siswa (11,11%) berada pada kategori *kurang* dengan nilai 51–60, dan 1 siswa (3,70%) berada pada kategori *sangat kurang* dengan nilai ≤ 50. Distribusi ini menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan hak dan kewajiban serta belum mampu mengaitkan contoh norma dengan kearifan lokal Dayak seperti tradisi pesi'ak/pataro dan Napo Tenan. Jika dilihat dari keseluruhan skor, rata-rata nilai siswa pada Siklus I adalah 70, yang berada pada kategori *cukup*. Hasil tes pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan dengan Siklus I. Setelah pembelajaran diperbaiki melalui pemberian instruksi yang lebih jelas, penyediaan contoh produk proyek digital, penguatan gamifikasi, serta penekanan kembali pada integrasi kearifan lokal Dayak, rata-rata nilai siswa meningkat ke kategori *baik*, menunjukkan peningkatan pemahaman konsep yang lebih kuat.

27 siswa, sebanyak 23 siswa (85,18%) berhasil mencapai ketuntasan belajar, sementara hanya 4 siswa (14,82%) yang masih berada di bawah nilai minimal 71. Temuan koreksi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menjawab soal-soal analisis dengan baik, termasuk menjelaskan hubungan antara norma dengan praktik budaya Dayak, misalnya pengamalan norma dalam larangan pesi'ak/pataro dan nilai tanggung jawab dalam tradisi Napo Tenan. Siswa juga menunjukkan pemahaman konsep yang lebih mendalam, terutama dalam membedakan hak dan kewajiban serta dalam menerapkan konsep norma pada situasi kehidupan sehari-hari. Peningkatan ini sejalan dengan melonjaknya aktivitas siswa pada Siklus II yang menunjukkan keterlibatan lebih tinggi, kolaborasi yang lebih efektif, serta keterampilan digital yang semakin matang

dalam menyelesaikan proyek kampanye digital berbasis budaya lokal Dayak.

Tabel 2. Hasil belajar Siklus II

| Rentang Nilai | Jumlah Siswa | Persentase | Kategori |
|---------------|-----------------|-------------|---------------|
| 90–100 | 6 siswa | 22,22% | Sangat Baik |
| 80–89 | 9 siswa | 33,33% | Baik |
| 71–79 | 8 siswa | 29,63% | Tuntas |
| 61–70 | 3 siswa | 11,11% | Cukup |
| 51–60 | 1 siswa | 3,70% | Kurang |
| ≤ 50 | 0 siswa | 0% | Sangat Kurang |
| Total | 27 siswa | 100% | |

Berdasarkan hasil tes pilihan ganda pada Siklus II, yang terdiri dari 20 butir soal dengan nilai maksimum 100, diperoleh peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan dibandingkan dengan Siklus I. Pada rentang nilai 90–100, terdapat 6 siswa (22,22%) yang termasuk kategori *sangat baik*, menunjukkan bahwa semakin banyak siswa yang mampu memahami materi secara mendalam dan menjawab soal tingkat analisis dengan benar. Pada rentang 80–89, terdapat 9 siswa (33,33%) yang berada pada kategori *baik*, menggambarkan penguasaan konsep yang stabil dan berkembang setelah perbaikan pembelajaran. Kelompok siswa pada rentang 71–79—kategori *tuntas*—berjumlah 8 siswa (29,63%), menandakan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai standar ketuntasan minimal (KKTP). Sementara itu, 3 siswa (11,11%) masih berada pada rentang 61–70 dengan kategori *cukup*, yang menunjukkan bahwa pemahaman konsep dasar sudah mulai terbentuk meskipun belum mencapai ketuntasan. Hanya 1 siswa (3,70%) yang berada pada rentang 51–60 (kategori *kurang*), dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai ≤ 50. Rata-rata nilai siswa pada Siklus II berada pada kisaran 80, yang masuk kategori *baik*.

Rata-rata ini mengalami kenaikan signifikan dibandingkan Siklus I dan mencerminkan bahwa mayoritas siswa telah memahami konsep-konsep inti PPKn pada materi yang di tuju. secara lebih komprehensif. Hal ini didukung oleh meningkatnya aktivitas, kolaborasi, dan keterampilan digital siswa selama proses pembuatan proyek kampanye norma. Secara keseluruhan, distribusi nilai ini menunjukkan peningkatan kualitas pembelajaran setelah diterapkannya model *Project Based Learning* (PjBL) terintegrasi gamifikasi berbasis kearifan lokal Dayak. Siswa semakin mampu menganalisis kasus, menerapkan konsep norma, hak, dan kewajiban dalam konteks kehidupan sehari-hari, serta mengaitkannya dengan tradisi Dayak seperti larangan pesi'ak/pataro dan tradisi Napo Tenan.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) yang diintegrasikan dengan gamifikasi dan kearifan lokal Dayak memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar PPKn siswa kelas VI A SD Negeri 001 Bunyu. Perbandingan antara Siklus I dan Siklus II memperlihatkan perubahan positif baik dalam proses maupun capaian belajar. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa, keterlibatan dalam diskusi, kemampuan mengoperasikan teknologi digital, serta kualitas produk konten digital yang dihasilkan.

Siklus I, aktivitas siswa masih berada pada kategori cukup aktif (65%) dan siswa belum sepenuhnya memahami alur kerja proyek. Beberapa siswa masih pasif, kesulitan dalam bekerja kolaboratif, dan belum terbiasa menggunakan aplikasi digital seperti Canva, CapCut, atau Quizizz. Kesulitan ini tercermin dalam hasil tes, di mana hanya 17 siswa (62,96%) yang mencapai ketuntasan belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa

siswa membutuhkan bimbingan terstruktur dan contoh konkret dalam memahami konsep norma, hak, dan kewajiban warga negara, serta penerapannya dalam konteks budaya lokal Dayak.

Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa membangun pemahaman melalui pengalaman belajar langsung dan interaksi sosial. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, aktivitas siswa menunjukkan peningkatan signifikan menjadi 80% (kategori aktif). Instruksi proyek yang lebih jelas, penyediaan contoh produk digital, “Tantangan Norma Hari Ini”, serta integrasi budaya lokal yang lebih konkret meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Peningkatan proses ini turut berdampak pada hasil belajar, di mana jumlah siswa yang mencapai ketuntasan naik menjadi 23 siswa (85,18%). Siswa mampu menganalisis kasus, menghubungkan materi norma dengan tradisi Dayak, serta menghasilkan konten digital kampanye norma dengan kreativitas yang tinggi. Temuan penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) berbasis digital mampu meningkatkan kemampuan kolaborasi dan kreativitas siswa karena memberikan ruang eksploratif dalam menyelesaikan masalah autentik (Hidayah et al, 2024).

Penelitian lain juga membuktikan bahwa integrasi gamifikasi dalam *Project Based Learning* (PjBL) meningkatkan motivasi siswa secara signifikan, terutama dengan penggunaan poin, leaderboard, dan reward digital (Ekaputra, 2025). Selain itu, penelitian menemukan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan rasa tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas kelompok (Siburian et al, 2025). Temuan penelitian lain juga relevan, bahwa gamifikasi dalam pembelajaran PPKn meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam memahami konsep norma dan aturan sosial (Ekaputra, 2025).

Keberhasilan penelitian ini juga didukung oleh kajian Deterding terkait gamifikasi, yang menyebutkan bahwa elemen game seperti poin, badge, dan leaderboard meningkatkan motivasi dan partisipasi apabila siswa memahami aturan dan prosesnya dengan jelas. Pada siklus II, gamifikasi yang diterapkan melalui sistem poin harian, penghargaan bintang, dan leaderboard terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Selain aspek metode pembelajaran, integrasi kearifan lokal Dayak berperan besar dalam meningkatkan pemahaman konsep norma, hak, dan kewajiban. Ketika siswa menghubungkan materi dengan praktik budaya yang mereka ketahui, seperti larangan *pesi’ak/pataro* dan *tradisi Napo Tenan*, proses internalisasi nilai berlangsung lebih mendalam dan bermakna. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal memperkuat karakter dan memperkaya pengalaman belajar siswa karena materi menjadi kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari (Devi et al 2019).

Temuan serupa juga dijelaskan bahwa integrasi budaya lokal meningkatkan kecintaan siswa terhadap budaya daerah sekaligus memperkuat kemampuan analisis sosial dalam PPKn (Suhendar et al, 2025). Berdasarkan sisi lain, penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan seperti keterbatasan akses internet, perangkat digital yang tidak merata, dan kesenjangan keterampilan teknologi di antara siswa. Hambatan-hambatan tersebut sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi kendala teknis dan kesiapan digital siswa (Wahyudi et al, 2024). Solusi yang dilakukan dalam penelitian ini seperti peminjaman perangkat, penggunaan hotspot guru, print-out alternatif, dan pendampingan intensif terbukti mampu mengurangi hambatan tersebut.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memperkuat hasil dari kajian pustaka bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) terintegrasi gamifikasi dan muatan budaya lokal merupakan strategi pembelajaran yang efektif, inovatif, dan relevan untuk meningkatkan kualitas proses serta hasil belajar siswa. *Project Based Learning* (PjBL) memberi ruang bagi siswa untuk belajar aktif, kreatif, dan kolaboratif, gamifikasi meningkatkan motivasi dan kedisiplinan, sedangkan kearifan lokal memperkaya konteks pembelajaran sehingga lebih bermakna dan mudah dipahami. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa kombinasi ketiga pendekatan tersebut sangat layak diterapkan dalam pembelajaran PPKn untuk membangun kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor secara komprehensif.

Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas ini membuktikan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) terintegrasi gamifikasi berbasis kearifan lokal Suku Dayak efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VI A SD Negeri 001 Bunyu. Melalui pembelajaran berbasis proyek yang mengintegrasikan budaya lokal, siswa lebih mudah memahami konsep norma, hak, dan kewajiban dalam konteks kehidupan sehari-hari. Penerapan gamifikasi melalui poin, bintang, tantangan harian, dan *leaderboard* turut meningkatkan motivasi, kedisiplinan, dan keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan aktivitas siswa dari 65% (cukup aktif) pada Siklus I menjadi 80% (aktif) pada Siklus II. Peningkatan hasil belajar juga terlihat jelas: ketuntasan belajar meningkat dari 17 siswa (62,96%) pada Siklus I menjadi 23 siswa (85,18%) pada Siklus II. Produk konten digital yang dihasilkan siswa menunjukkan perkembangan kreativitas, kemampuan kolaborasi, serta integrasi nilai budaya Dayak yang lebih kuat.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penggunaan perangkat digital tidak merata sehingga beberapa siswa mengalami kendala teknis dalam proses pembuatan konten. Kedua, keterbatasan jaringan internet pada saat pembelajaran membuat pemanfaatan gamifikasi dan aplikasi digital belum optimal. Ketiga, referensi budaya Dayak yang tersedia di sekolah masih terbatas sehingga guru perlu melakukan pendampingan lebih intensif untuk membantu siswa mengintegrasikan nilai budaya lokal dalam proyek. Selain itu, waktu pelaksanaan proyek yang cukup singkat membatasi siswa untuk mengeksplorasi produk yang lebih kompleks. Berdasarkan hasil penelitian, direkomendasikan agar penerapan *Project Based Learning* (PjBL) terintegrasi gamifikasi berbasis kearifan lokal dikembangkan lebih lanjut pada materi PPKn lainnya atau mata pelajaran lain yang relevan. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan pemanfaatan perangkat dan sumber digital yang lebih lengkap, penggunaan aplikasi kolaboratif yang lebih variatif, serta pendalaman budaya lokal melalui kerjasama dengan tokoh adat atau lembaga budaya. Selain itu, penelitian jangka panjang perlu dilakukan untuk melihat dampak model ini terhadap pembentukan karakter siswa dan keterampilan abad 21 secara lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

- Amalia, A. N., & Ruja, I. N. (2025). Meningkatkan Semangat Belajar dan Motivasi Siswa Melalui Platform Gamifikasi Quizizz dan Refleksi Pembelajaran Digital Berbasis Google Form: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(2), 9174-9182. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3122>
- Arif, M. S., Masyhar, A., & Sholihuddin, M. (2025). Integrasi Kearifan Lokal dalam

- Pengembangan Kurikulum Pendidikan: Upaya Memperkuat Identitas dan Karakter Siswa MA NU Ibtidaul Falah Samirejo Dawe Kudus. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(3), 615-622. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i3.1332>
- Devi, S. K., Ismanto, B., & Kristin, F. (2019). Peningkatan kemandirian dan hasil belajar tematik melalui project based learning. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 2(1), 55-65.
- Dewi, C. R. T. N., & Isdaryanti, B. (2025). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif dengan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tugurejo 01 Kota Semarang. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3), 956-963. <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11526>
- Ekaputra, F. (2025) Penerapan Project Based Learning Gamifikasi menggunakan aplikasi quizzz dalam meningkatkan kolaborasi dan komunikasi mahasiswa. *JUdika*, 13 (1), 15 – 24 <https://doi.org/10.35706/judika.v13i1.11942>
- Fauzi, I. J., & Kumara, H. A. (2025). Implementasi Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Keterlibatan Sosial dan Pemahaman Siswa dalam Konteks Zone of Proximal Development. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12(1), 109-122. <http://dx.doi.org/10.25157/jwp.v12i1.17159>
- Gita, G. R., Annas, A.N, & Kobandaha, F. (2025). Inovasi Pembelajaran Digital: Tinjauan Literatur tentang Model dan Strategi yang efektif. *Educazione: Jurnal Multidisiplin*, 2(1), Hal. 120-128. <https://doi.org/10.37985/educazione.v2i1.41>
- Hidayah, H., Abdullah, A., & Hasyim, S. S. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa SMAN 9 Luwu melalui Modul Ajar Berbasis Budaya Luwu. *Jurnal Dieksis ID*, 4(2), 75–88. <https://doi.org/10.54065/dieksis.4.2.2024.522>
- Ibrahim, J. & dan Racmawati, F. (2024). Efektivitas model pembelajaran Project Based Learning berbasis gamifikasi terhadap kemampuan penalaran Matematis siswa. *Numbers: Jurnal Pendidikan Matematika & Ilmu pengetahuan alam*, 2 (1),hal. 27 - 36. <https://doi.org/10.23887/jppmi.v12i1.2394>
- Irfana, S., Attalina, S.N.C, & Widiyono, A (2022). Efektivitas Model Pembelajaran PjBL (Project Based Learning) dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa SD. *Journal of Professiona Elementary Education*, 1(1),56-64.
- Khuluq, K., Kuswandi, D., & Soepriyanto, Y (2023). Project-Based Learning Dengan Pendekatan Gamifikasi: Untuk Pembelajaran Yang Menarik Dan Efektif. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(2), Hal. 72-84. <http://dx.doi.org/10.17977/um038v6i22023p072>
- Makmun, S., Zubair, M., & Giri, N. K. R. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX A Melalui Penerapan Model Peroject Based Learning Pada Pembelajaran PPKn Bab 6 Bela Negara di SMPN 17 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(2), 1104-1111. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i2.1416>
- Mariani, A. L., Rokhmat, J., & Juaini, M. (2023). Peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKN melalui penerapan model pjbl. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 187-192. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5579>
- Mukhtamiroh, R., & Bashith, A. (2025). Gamifikasi sebagai strategi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam Pendidikan Agama Islam. *Ma'alim: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 119-133. <https://doi.org/10.21154/maalim.v6i1.10948>
- Muslimin, T. P., & Fatimah, A. A. B. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa UPT

- SPF SDN Sangir melalui Modul Ajar Digital Berbasis Budaya. *Jurnal Dieksis ID*, 4(2), 101–113. <https://doi.org/10.54065/dieksis.4.2.2024.529>
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran project based learning di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 3(4), 1082-1092. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>
- Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh model project based learning (pjbl) terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 327-333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.684>
- Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Kemampuan berpikir kritis siswa melalui model pembelajaran problem based learning dan model pembelajaran project based learning. *Jurnal basicedu*, 4(2), 379-388. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.362>
- Rumianda, L., Soepriyanto, Y., & Abidin, Z. (2020). Gamifikasi pembelajaran Sosiologi materi ragam gejala sosial sebagai inovasi pembelajaran Sosiologi yang aktif dan menyenangkan. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 125-137. <https://doi.10.17977/um038v3i22020p125>
- Rumpa, S., Wullur, M. M., & Sumilat, M. O. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Bagi Siswa Kelas IV SDN Inpres 5/81 Tendeki Bitung. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(7), 149-156. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11032167>
- Sadewa, A., & Kilawati, A. (2024). Studi Etnografi: Kearifan Lokal Maddoja Bine dalam Tradisi Pertanian Masyarakat Bugis. *Jurnal Dieksis ID*, 4(2), 141–156. <https://doi.org/10.54065/dieksis.4.2.2024.525>
- Sanjaya, W. (2021). *Model-Model Pembelajaran Interaktif*. Kencana Prenada Media Group
- Sanulita, H., Syamsurijal, S., Ardiansyah, W., Wiliyanti, V., & Megawati, R. (2024). *Strategi Pembelajaran: Teori & Metode Pembelajaran Efektif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sari, P. I., & Yanto, S. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Blended Project-Based Learning Berbasis Kearifan Lokal terhadap Penguatan Karakter dan Kompetensi Kewarganegaraan Digital Siswa SMA: Efektivitas Model Pembelajaran Blended Project-Based Learning Berbasis Kearifan Lokal terhadap Penguatan Karakter dan Kompetensi Kewarganegaraan Digital Siswa SMA. *Civic Education Perspective Journal*, 5(1), 1-10. <https://doi.org/10.22437/cepj.v5i1.41676>
- Siburian, P., & Purba, C. A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Kota Langsa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 213-228. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23293>
- Sriariani, N. L. M., Sanjaya, D. B., & Suastika, I. N. (2025). Pengaruh PjBL Terintegrasi Kearifan Lokal Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Keterampilan Bergotong-Royong Siswa SD Pada Pembelajaran PPKn. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(2 Mei), 2619-2628. <https://doi.org/10.58230/27454312.2261>
- Suhendar, T. M. R., Sapriya, S., & Insani, N. N. (2025). Integrasi Nilai Civic culture dari Upacara Adat Wuku Taun dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *JlIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(9), 10739-10752. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i9.9262>

Wahyudi, N. G., & Jatun, J. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444-451. <https://orcid.org/0009-0009-9119-6849>