

PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPAS SDN 040452 KABANJAHE***THE EFFECT OF GAME BASED LEARNING MODEL ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN GRADE V IN SOSIAL STUDIES SUBJECT AT 04042 KABANJAHE*****Kristin Agnesia Br Sinuraya¹, Eti Muliani², Indah Simamora³**¹ Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Quality Berastagi^{2,3} Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Quality BerastagiEmail : kristinagnesia007@gmail.com**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS kelas V SDN 040452 Kabanjahe. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan (quasi eksperimen). Sedangkan desain penelitian yaitu *Pretest Posttest Control Group*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, dokumentasi dan observasi. Teknik analisis yang digunakan adalah Uji-t, untuk menguji hipotesis yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil uji-t diperoleh nilai sig (2-tailed) yaitu $0,002 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau ada pengaruh yang signifikan antara model *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS kelas V 040452 Kabanjahe.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Model *Game Based Learning***ABSTRACT**

The aim of this research is to determine the influence of the Game Based Learning model on student learning outcomes in science learning for class V SDN 040452 Kabanjahe. The research method used is a quantitative method with a (quasi-experimental) approach. While the research design is Pretest Posttest Control Group. Data collection techniques use test, documentation, and observation. The analysis technique used is the t test, to test the hypothesis which previously carried out analysis prerequisite test with the normality test and homogeneity test. Based on the results of the t-test, the sig value (2-tailed) which is $0,002 < 0,05$. So H_0 is rejected and H_a is accepted or there is a significant influence between the Game Based Learning model on student learning outcomes in science learning for class V 040452 Kabanjahe.

Keywords: Learning Outcomes, Game Based Learning Model**I. PENDAHULUAN**

Pendidikan memberikan kontribusi besar dalam menentukan kemajuan suatu bangsa. Menurut Lidia, Mansue, dan Muskania (2018), pendidikan di sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan menengah sehingga tanggung jawab para pendidik di sekolah dasar sangat besar bagi terlaksananya pembelajaran yang bermakna, agar para peserta didik dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Oleh karena itu sekolah dasar (SD) sebagai dasar dari jenjang pendidikan formal diharapkan dalam proses

pendidikannya dapat membekali peserta didik mulai dari segi pengetahuan, keterampilan dan akhlak mulia.

Bagian yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan adalah proses pembelajaran di kelas. Menurut Musdiani (2019), keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model, metode, dan media pembelajaran. Model pembelajaran hendaknya berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Peran siswa yang pasif selama proses pembelajaran

dapat menyebabkan hasil belajar menjadi menurun.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti menemui permasalahan diantaranya yaitu kurangnya peran aktif siswa dalam pembelajaran serata kurang bervariasinya model pembelajaran yang digunakan. Dikarenakan model yang digunakan kurang bervariasi, sehingga media pembelajaran yang digunakan juga kurang bervariasi. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas V sebanyak 20 orang siswa interval KKTP nya dalam interval kategorie cukup (68-78).

Model pembelajaran *Game Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Ridashwara dan Hendrayana (2024), *Game Based Learning* atau pembelajaran berbasis permainan adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik. Dapat dikatakan dengan menggunakan model *Game Based Learning* sebagai model pembelajaran di kelas, maka media yang digunakan akan bervariasi karena akan banyak game yang dibuat untuk siswa selama proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak monoton dan siswa akan berperan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka Peneliti memberikan judul penelitian : **“Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPAS SDN 040452 Kabanjahe”**.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini :

1. Bagaimana hasil belajar IPAS siswa kelas V menggunakan model *Game Based learning* dan model pembelajaran konvensional pada materi “Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita” di SDN 040452 Kabanjahe ?
2. Apakah ada pengaruh model

pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V pada materi “Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita” di SDN 040452 Kabanjahe ?

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 040452 Kabanjahe. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yaitu sebanyak 39 orang. Dari 39 orang siswa, siswa akan dibagi ke dalam dua kelompok dengan pembagian 20 orang akan menjadi kelompok eksperimen yang diberi pengaruh model *Game Based Learning*, dan 19 orang lainnya akan disatukan menjadi kelompok kontrol.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pretest Posttest Group Design*. Oleh karena itu kelompok eksperimen akan diberi pretest (tes awal) dan posttest (tes akhir) yang hasilnya akan dibandingkan dengan hasil pretest dan posttest dari kelompok kontrol atau kelompok yang tidak diberi pengaruh atau perlakuan. Maka dari itu teknik pengumpulan data yang digunakan selain observasi dan dokumentasi maka akan digunakan tes (pretest dan posttest).

Sebelum peneliti melakukan penelitian, peneliti melakukan uji coba untuk mengetahui ketepatan dan kepercayaan tes untuk mengukur data penelitian. Apabila tes terbukti valid dan reliabel, maka tes menghasilkan data yang benar dan akurat. Uji coba ini menggunakan uji validitas dan reliabel. Setelah melakukan uji validitas dan reliabilitas maka dipilih soal yang valid untuk alat instrumen penelitian di kelas V SDN 040452 Kabanjahe. Tes dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sedangkan tes dikatakan reliabel 1) jika nilai $\text{crocnbac's Alpha} > 0,70$ maka soal tes dapat dikatakan reliabel atau konsisten sementara. 2) Jika nilai $\text{crocnbac's Alpha} < 0,70$ maka soal tes dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

Uji prasyarat yang digunakan pada

penelitian yaitu Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis. Ketiga uji prasyarat ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS statistic 25.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Uji validitas dilakukan dengan menyebarkan soal pilihan ganda kepada 20 orang siswa SDN 040448 Kabanjahe. Untuk menguji validitas soal tes digunakan rumus *Product Moment* dengan taraf signifikan 5% dengan $n = 20$, maka akan diperoleh $r_{tabel} = 0,444$. Kriteria pengujian yaitu jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dapat dikatakan soal tersebut valid. Dari 20 soal yang diuji ada 10 soal masing masing untuk soal pretest dan posttest yang dinyatakan valid.

Adapun hasil uji reliabilitas untuk soal pretest dengan nilai Cronbach's Alpha yaitu sebesar 0,751.

Tabel 3.1 Hasil SPP Uji Reliabilitas Pretest

Cronbach's Alpha	N of Items
,751	10

Sedangkan untuk soal posttest dengan nilai Cronbach's Alpha yaitu sebesar 0,793.

Tabel 3.2 Hasil SPP Uji Reliabilitas Posttest

Cronbach's Alpha	N of Items
,793	10

Berdasarkan tabel, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian pretest dan posttest dapat dikatakan reliabel.

2. Hasil Pretest dan Posttest

Data hasil belajar siswa kelas V SDN 040452 Kabanjahe dapat dilihat pada Tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.3 Hasil Pretest dan Posttest

Keterangan	Pretest		Posttest	
	KK	KE	KK	KE
Nilai Tertinggi	80	80	100	100
Nilai Terendah	10	10	40	70
Nilai Rata – Rata	51,05	49	72,63	86,5
Standar Deviasi	21,05	19,17	15,22	9,88
Varians	443,27	367,37	231,58	97,63

Keterangan :

KK = Kelas Kontrol

KE = Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel diperoleh nilai rata – rata posttest kelas eksperimen yaitu 86,50 sedangkan nilai rata – rata kelas kontrol 72,63, dapat dikatakan nilai rata – rata kelas eksperimenn lebih besar dari kelas kontrol.

Analisis Data Hasil Penelitian

Untuk mengetahui apakah penelitian bisa dilanjutkan atau tidak. Maka dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

1. Uji Normalitas

Dikarenakan data dalam penelitian ini kurang dari 50 orang, maka uji normalitasnya menggunakan Kolmogorov Smimov.

Tabel 3.4 Hasil SPSS Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Kontrol	,174	19	,133
Posttest Kontrol	,168	19	,163
Pretest Eksperimen	,167	19	,172
Posttest Eksperimen	,135	19	,200*

Berdasarkan tabel, diperoleh nilai Sig di kelas eksperimen dan kelas

kontrol lebih besar dari 0,05 maka berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 3.5 berikut :

Tabel 3.5 Hasil SPSS Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	1,766	1	37	,192
	Based on Median	1,540	1	37	,222
	Based on Median and with adjusted df	1,540	1	32,607	,223
	Based on trimmed mean	1,860	1	37	,181

Berdasarkan tabel nilai Sigma pada based on mean > 0,05 maka data pretest dan posttest berdistribusi homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran Game Based Learning terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 040452 Kabanjahe bila dibandingkan dengan yang tidak menggunakan model Game Based Learning.

Tabel 3.6 Hasil SPSS Uji Hipotesis

Independent Samples Test

t-test for Equality of Means

		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower
Data	Equal variances assumed	,002	13,868	4,088	5,586
	Equal variances not assumed	,002	13,868	4,132	5,438

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
Data	Equal variances assumed	1,766	,192	3,393	37
	Equal variances not assumed			3,357	30,648

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means
		95% Confidence Interval of the Difference
		Upper
Data	Equal variances assumed	22,151
	Equal variances not assumed	22,299

Berdasarkan hasil output “Independent Sample t-test” menunjukkan nilai signifikansi 0,002 dilihat pada tabel sig (2-tailed). Nilai tersebut menunjukkan bahwa lebih kecil dari 0,05 atau di tuliskan dalam angka hasilnya adalah $0,002 < 0,05$. Nilai tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran Game Based learning terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 040452 Kabanjahe.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 040452 Kabanjahe, Kabupaten Karo, Sumatera Utara. Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning*. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian eksperimen semu yang melibatkan dua kelas yang menggunakan soal pretest dan soal posttest. Sebelum melakukan kegiatan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan pengujian instrumen soal yaitu validasi tes dan reliabilitas tes. Pengujian tes ini dilakukan di SD yang berbeda dengan jenjang kelas yang sama yaitu di kelas V

SD Negeri 040448 dengan jumlah siswa 20 orang. Setelah melakukan uji tes terhadap instrumen penelitian, dari 20 soal pretest dan 20 soal posttest yang telah disediakan peneliti, terdapat 10 butir soal pretest dan 10 butir soal posttest yang dinyatakan valid.

Pada saat memberikan soal pretest, rata rata pencapaian atau nilai hasil belajar kelas kontrol adalah 51,05 dan rata rata hasil belajar di kelas eksperimen adalah 49, jadi dari perolehan skor hasil belajar awal (pretest) siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh selisih 2,05.

Setelah memberikan perlakuan yang berbeda anatar kelas kontrol dan kelas eksperimen, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning di kelas eksperimen dan menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol, maka diberikan soal posttest diperoleh rata rata skor hasil belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 86,50 sedangkan rata rata skor hasil belajar siswa di kelas kontrol adalah sebesar 72,63. Dari perolehan rata rata skor hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan yang berbeda maka diperoleh selisih sebesar 13,87. Berdasarkan data yang telah diperoleh, maka dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata rata hasil belajar kognitif siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen

Hal ini dapat disebabkan karena pembelajaran yang diberikan di kelas eksperimen yakni menggunakan model pembelajaran Game Based Learning. Dengan menggunakan model tersebut pembelajaran terasa menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga dengan menggunakan model Game Based Learning membuat siswa lebih semangat dan antusias selama proses pembelajaran.

Maka hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 040452 Kabanjahe dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Game Based Learning memberi pengaruh yang positif terhadap hasil belajar kognitif siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa

pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning mampu membuat siswa lebih aktif dan ikut berpartisipasi dalam proses belajar mengajar, walaupun sambil bermain siswa tetap serius dan mengikuti segala instruksi yang diberikan.

Dari hasil penjelasan dan pemaparan diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa model Game Based Learning sangat cocok diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas V SD karena model ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa seras dapat menarik perhatian siswa karena didalamnya terdapat beberapa permainan berbasis pembelajaran.

Keberhasilan proses pengajaran ini juga dapat dilihat dari hasil uji hipotesis. Dari hasil pengujian t-Test menunjukkan nilai signifikansi 0,002 dilihat pada tabel sig (2-tailed). Nilai tersebut menunjukkan bahwa lebih kecil dari 0,05 atau di tuliskan dalam angka hasilnya adalah $0,002 < 0,05$. Nilai tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran Game Based Learning terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 040452 Kabanjahe.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan dengan judul Pengaruh Model Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPAS SDN 040452 Kabanjahe, adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar IPAS siswa menggunakan Model Pembelajaran Game Based Learning pada materi "Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita" kelas V SD Negeri 040452 Kabanjahe mengalami peningkatan. Siswa kelas eksperimen yang nilainya melebihi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

dalam kategori cukup (68-78) untuk pretest sebesar 10% dan setelah belajar menggunakan model pembelajaran Game Based Learning nilai siswa yang melebihi kategori KKTP menjadi meningkat dalam hasil menjawab soal posttest yaitu menjadi 85%. Sedangkan dalam kelas kontrol saat melakukan uji tes pretest hasil persentase yang didapat siswa sebesar 16% dan setelah diadakannya pembelajaran konvensional maka nilai siswa meningkat saat menjawab soal posttest menjadi 42%. Hal ini membuktikan bahwa ada perbedaan hasil belajar eksperimen lebih unggul dari kelas kontrol.

2. Terdapat pengaruh model pembelajaran Game Based Learning terhadap hasil belajar siswa materi "Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita" kelas V SD Negeri 040452 Kabanjahe. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai signifikansi pretest dan posttest kelas eksperimen yaitu $0,002 < 0,05$. Nilai tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran Game Based Learning terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 040452 Kabanjahe.

Saran

Sesuai dengan analisa data dan kesimpulan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi ilmu Pendidikan. Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan adalah :

1. Bagi Peneliti
Dengan melakukan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman tentang dunia Pendidikan dan menambah bekal untuk menjadi calon pendidik.
2. Bagi Pembaca
Pembelajaran dengan Model *Game Based Learning* dapat menjadi rekomendasi dalam proses pembelajaran

untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

3. Bagi Guru

Penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* dapat menjadi alternatif untuk memberikan variasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi akan membuat kelas menjadi tidak monoton sehingga siswa dalam mengikuti proses pembelajaran tidak cepat bosan melainkan menjadi tertarik dan senang dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan atau rekomendasi bagi sekolah untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi salah satunya menggunakan model *Game Based Learning* dalam kegiatan proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, Irfan, and Yetti Supriyati. 2022. "Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8(3): 2476–82. doi:10.58258/jime.v8i3.3800.
- Adhi Kusumastuti, Ph.D., and M.Pd. Ahmad Mustamil Khoiron, M.Pd. Taofan Ali Achmadi. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Ahdar, Djamaluddin, and Wardana. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran (4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis)*. 1st ed. ed. Syaddad Awal. Parepare: CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Anggraini, Hayu Ika, Nurhayati Nurhayati, and Shirly Rizki Kusumaningrum. 2021. "Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2(11): 1885–96. doi:10.59141/japendi.v2i11.356.
- Apriyanti, Yoki, Evi Lorita, and Yusuarsono Yusuarsono. 2019. "Kualitas Pelayanan Kesehatan Di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah." *Profesional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik* 6(1). doi:10.37676/professional.v6i1.839.
- Arikunto, Suharsimi. 2022. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrulla, Risnita, M. S Jailani, and Firdaus Jeka. 2023. "Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(3): 26320–32.
- Damayanti, Ayu. 2022. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah." *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro* 1(1): 99–108.
- Hermawan, Wawan. 2024. "Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMP N 2 Ngronggot." *Communnity Development Journal* 5(1): 1263–69.
- Ika, Kurnia. 2023. "Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Sd Negeri 134 Rejang Lebong." *Googlescholar*: 100. http://e-theses.iaincurup.ac.id/4356/1/SKRPSI_IKA_KURNIA.pdf.
- L, Idrus. 2019. "EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN Idrus L 1." *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran* 9(2): 344.
- Lidia, Lidia, Mansur Mansur, and Ricka Tesi Muskania. 2018. "Strategi Think Pair Share Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam." *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)* 1(2): 124–28. doi:10.26618/jrpd.v1i2.1567.
- Maulana, Andi. 2022. "Analisis Validitas,

- Reliabilitas, Dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa.” *Jurnal Kualita Pendidikan* 3(3): 133–39. doi:10.51651/jkp.v3i3.331.
- Musdiani. 2019. “Analisis Model Pembelajaran Terhadap Cara Mengajar Guru Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Penggolongan Hewan Di Kelas V SD Pante Cermin.” *Jurnal Tunas Bangsa* 6(1): 60.
- Ningsih, Wahyu, Muhammad Kamaludin, and Rizki Alfian. 2021. “Hubungan Media Pembelajaran Dengan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Iptek Sengkol Tangerang Selatan.” *Tarbawai: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6(01): 77–92.
- Parwati, Ni Nyoman, I Putu Pasek Suryawan, and Ratih Ayu Apsari. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran*. 1st ed. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Permana, Natalis Sukma. 2022. “Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native.” *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)* 22(2): 313–21. doi:https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.433.
- Pratiwi, Heny. 2019. *Komitmen Mengajar*. 1st ed. ed. A. Ria P.U. Yogyakarta: Penerbit ANDI Yogyakarta.
- Purnama, Adinda Vila, Yasir Arafat, and Heldayani Eri. 2023. “Pengaruh Metode Game Based Learning (GBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Energi Alternatif Di SD Negeri 02 Lahat.” *INNOVATIVE: journal of science research* 3: 9040–50. https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/3215/2282/4789.
- Ridashwara, Elfa, and Aan Hendrayana. 2024. *Bermain Dan Belajar : Panduan Game Based Learning*. Sidoarhjo: Ay Publisher.
- Sanaky, Musrifah Mardiani. 2021. “Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah.” *Jurnal Simetrik* 11(1): 432–39. doi:10.31959/js.v11i1.615.
- Sani, Ridwan Abdullah, Kaharuddin Arafah, Ishak Aziz, Ratna Tanjung, and Hary Suswanto. 2020. *Evaluasi Proses Dan Penilaian Hasil Belajar*. 1st ed. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudaryana, Bambang, and Ricky Agusiadi. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suryani, Ade Irma, Syahribulan K, and Magfirah Mursalam. 2019. “Pengaruh Penggunaan Metode Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar.” *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 4(166): 741–53. https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/2373.
- Wahyuning, Sri. 2022. “Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning.” *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)* 4(2): 1.
- Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, and Rizki Hikmawan. 2020. “Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal.” *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)* 2(1): 49–54. doi:10.17509/integrated.v3i1.32729.