



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAMES BASED LEARNING* (GBL) TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS MATERI INDONESIAKU KAYA RAYA SISWA SD

Beta Ria Putri^{1*}, Marleni², Noviati³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

*Email: onlybrprtr@gmail.com, marleni@univpgri_palembang.com, noviati01969@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5332>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk motivasi serta hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi "IndonesiaKu Kaya Raya". Masalah utama yang ditemukan adalah penggunaan metode mengajar yang masih konvensional sehingga siswa kurang aktif di kelas. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk melihat apakah ada pengaruh nyata dari penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar siswa. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* tipe *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V di SD Negeri 136 Palembang yang berjumlah 101 orang, sedangkan sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling sehingga terpilih kelas VD sebagai kelas eksperimen dan kelas VA sebagai kelas kontrol. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa soal esai sebanyak 10 butir yang sudah divalidasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kelas yang menggunakan model GBL. Hal ini diperkuat dengan uji *Independent Sample t-test* yang menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,037 (lebih kecil dari 0,05), sehingga hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Selain itu, nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,5075 menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan model ini berada pada kategori sedang. Kesimpulannya, model pembelajaran berbasis gim ini terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang lebih seru dan interaktif, yang pada akhirnya mendongkrak hasil belajar IPAS siswa.

Kata Kunci: *Games Based Learning*, Hasil Belajar, IPAS, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan siswa sebagai bekal pada jenjang pendidikan selanjutnya. Namun, hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih menunjukkan berbagai kendala, terutama ketika pembelajaran masih didominasi metode konvensional yang kurang mampu membangkitkan minat dan keterlibatan siswa. Karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif menjadikan pembelajaran yang monoton kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Games Based Learning* (GBL). Model ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Games Based Learning* (GBL) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada pembelajaran IPAS materi *IndonesiaKu Kaya Raya*, model ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media interaktif yang mendukung proses pembelajaran (Indriyansyah, 2024, hal. 67).

Selain meningkatkan hasil belajar, *Games Based Learning* (GBL) juga berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Aripi Journal, 2024, hal. 112). Menurut Wibawa dkk. (2020, hal. 17–18), *Games Based Learning* (GBL) merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai sarana belajar untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih menarik dan menyenangkan.



Pembelajaran berbasis permainan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Siregar & Sitepu, 2023, hal. 28; Maulidina et al., 2024, hal. 54). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Prasetya dkk. dalam Maulidina et al. (2022, hal. 38) yang menyatakan bahwa *Games Based Learning* (GBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui pemanfaatan permainan digital sebagai media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Winatha dan Setiawan (2020, hal. 75) menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis game lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran langsung. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *Games Based Learning* (GBL) mampu mengubah pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga siswa lebih aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan uraian tersebut, *Games Based Learning* (GBL) dipandang sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) terhadap Hasil Belajar Materi IPAS Indonesiaku Kaya Raya Siswa SD”** untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar peserta didik.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*). Menurut Sugiyono (2025), penelitian eksperimen semu digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam kondisi yang tidak memungkinkan peneliti mengontrol seluruh variabel luar secara penuh. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan diberikan. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL), sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dan pengaruh perlakuan yang diberikan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 136 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 101 siswa yang terdiri atas empat kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, seperti kesamaan kemampuan akademik, jumlah siswa yang relatif seimbang, serta rekomendasi guru kelas. Berdasarkan pertimbangan tersebut, dipilih kelas V.A dan V.D sebagai sampel penelitian dengan jumlah keseluruhan 52 siswa. Kelas V.A ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas V.D ditetapkan sebagai kelas kontrol.

Data penelitian dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dokumentasi. Instrumen tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *Independent Sample t-Test* dengan bantuan program SPSS versi 20 pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar siswa pada materi IPAS *Indonesiaku Kaya Raya*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan data yang diperoleh dari pelaksanaan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi *Indonesiaku Kaya Raya* kelas V SD Negeri 136 Palembang.



Data penelitian diperoleh setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa tes pilihan ganda yang telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif yang kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Pada desain ini, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL), sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa serta mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun bentuk desain penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas Eksperimen	O ₁	X (Metode Permainan Tanya Jawab)	O ₂
Kelas Kontrol	O ₃	Y (Pembelajaran Konvensional)	O ₄

Keterangan:

O₁, O₃ = Nilai *pretest*. O₂, O₄ = Nilai *posttest*.

X = Perlakuan Model *Games Based Learning*.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses pengolahan data yang dilakukan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis penelitian. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data tersebut dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan program SPSS.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak, sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians data dari kedua kelompok penelitian bersifat homogen. Apabila data memenuhi syarat normal dan homogen, maka analisis dapat dilanjutkan menggunakan statistik parametrik.

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program SPSS pada taraf signifikansi 0,05. Uji *Shapiro-Wilk* digunakan karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 pada masing-masing kelompok. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test* dengan taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, sedangkan apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen.

Setelah data memenuhi syarat normalitas dan homogenitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Pengambilan keputusan dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar siswa. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05 maka H₀ diterima dan H_a ditolak.



Tabel 2
Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
NGain	52	.80	.20	1.00	.5075	.22576	.051
Valid N (listwise)	52						

Analisis Statistik Parametrik Hasil Belajar Peserta Didik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini merupakan salah satu uji prasyarat sebelum dilakukan analisis statistik parametrik. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program SPSS. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 3
Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest	Kontrol	.144	26	.176	.955	26	.310
	Eksperimen	.178	26	.034	.955	26	.297
PostTest	Kontrol	.181	26	.028	.924	26	.057
	Eksperimen	.180	26	.030	.927	26	.065

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi pretest kelas kontrol sebesar 0,310 dan kelas eksperimen sebesar 0,297. Sementara itu, nilai signifikansi *posttest* kelas kontrol sebesar 0,057 dan kelas eksperimen sebesar 0,065. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik pada tahap selanjutnya.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas merupakan salah satu uji prasyarat yang harus dipenuhi sebelum dilakukan pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik.

Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test* dengan bantuan program SPSS. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan homogen, sedangkan apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen.

Tabel 4
Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
PreTest	Based on Mean	.081	1	50	.777
	Based on Median	.090	1	50	.765
	Based on Median and with adjusted df	.090	1	49.217	.765
	Based on trimmed mean	.087	1	50	.769
PostTest	Based on Mean	1.277	1	50	.264
	Based on Median	.743	1	50	.393
	Based on Median and with adjusted df	.743	1	48.557	.393
	Based on trimmed mean	1.187	1	50	.281

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,777 dan nilai signifikansi *posttest* sebesar 0,264. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen. Dengan



demikian, data penelitian telah memenuhi syarat homogenitas dan dapat dilanjutkan pada pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test*.

c. Uji Hipotesis (*Independent T-Test*)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar siswa pada materi Indonesiaku Kaya Raya. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test* dengan bantuan program SPSS pada taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji hipotesis adalah apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) > 0,05

Tabel 5. *Independent Sample t-Test*

		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	
PreTest	Equal variances assumed	.091	.777	2.048	50	.046	8.462	4.132	Lower Upper
	Equal variances not assumed			2.048	48.520	.046	8.462	4.132	.161 16.762
PostTest	Equal variances assumed	1.277	.264	2.141	50	.037	7.308	3.413	.452 14.164
	Equal variances not assumed			2.141	48.768	.037	7.308	3.413	.448 14.168

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) pada *posttest* sebesar 0,037. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,037 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar siswa pada materi Indonesiaku Kaya Raya kelas V SD. Selain itu, nilai t_{hitung} sebesar 2,141 menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Oleh karena itu, model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Negeri 136 Palembang, diketahui bahwa model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya pada siswa kelas V. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas V.A sebagai kelas kontrol dan kelas V.D sebagai kelas eksperimen dengan jumlah sampel sebanyak 52 siswa. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL), sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi *posttest* sebesar 0,037, yang lebih kecil dari 0,05 ($0,037 < 0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar siswa pada materi Indonesiaku Kaya Raya.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen terjadi karena model *Games Based Learning* (GBL) mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Melalui aktivitas permainan edukatif, siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan permainan juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, berdiskusi, bekerja sama, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Materi Indonesiaku Kaya Raya memuat berbagai konsep mengenai kekayaan alam Indonesia yang memerlukan pemahaman konkret agar mudah dipahami siswa. Melalui penerapan *Games Based Learning* (GBL), materi dapat disajikan dalam bentuk aktivitas yang lebih menarik sehingga siswa lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya pemahaman dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang lebih berpusat pada guru.



Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indriyansyah, Wahyudi, dan Hidayah (2024, hal. 1–10) yang menunjukkan bahwa penerapan *Games Based Learning* (GBL) mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian tersebut menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 80,44% pada siklus I menjadi 100% pada siklus III. Selain itu, penelitian Widiana (2022, hal. 121–130) juga menunjukkan bahwa penggunaan *Games Based Learning* (GBL) mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman konsep secara lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian dan penelitian terdahulu yang relevan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya. Model ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 136 Palembang, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi *Indonesiaku Kaya Raya* kelas V. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Independent Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,037 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi serta terlibat dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi Indonesiaku Kaya Raya dan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aripi Journal. (2024). *Peran Games Based Learning dalam Mengembangkan Keterampilan Abad ke-21*. Jurnal Pendidikan Dasar, 8(2), 109–124.
- Indriyansyah. (2024). Penerapan Model Games Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sekolah Dasar*, 12(1), 61–70.
- Indriyansyah, Wahyudi, & Hidayah, A. (2024). Efektivitas Games Based Learning dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 1–10.
- Maulidina, A., dkk. (2022). Model Pembelajaran Berbasis Permainan Digital: Konsep dan Penerapannya di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 32–41.
- Maulidina, A., Siregar, R., & Sitepu, B. (2024). Pembelajaran Berbasis Permainan sebagai Upaya Mewujudkan Pembelajaran Bermakna. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 49–58.
- Siregar, R., & Sitepu, B. (2023). Partisipasi Aktif Siswa Melalui Model Pembelajaran Games Based Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 24–33.
- Sugiyono. (2025). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wibawa, B., dkk. (2020). *Model Pembelajaran Inovatif: Teori dan Penerapannya*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Widiana, I. W. (2022). Pengaruh Games Based Learning Terhadap Minat, Keterlibatan, dan Pemahaman Konsep Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 121–130.
- Winatha, K. R., & Setiawan, A. (2020). Perbandingan Model Pembelajaran Berbasis Game dan Pembelajaran Langsung Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 10(1), 72–79.