

Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* "One Board" terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah

Afiyah Wildah Rahayu¹, Ilma Nur Azizah², Yuyun Dwi Ratnawati³, Shara Syarifatus Shufiyah⁴,

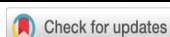
*Juhaeni⁵, Anita Aprilia Purwanti⁶ Safaruddin⁷

^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

⁶ MIN 2 Kota Surabaya, Surabaya

⁷ Universitas Islam Ahmad Dahlan, Sinjai, Indonesia

*Email: juhaeni@uinsa.ac.id (Corresponding Author)



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.305>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 21 Maret 2024

Revisi Akhir: 05 April 2024

Disetujui: 09 April 2024

Terbit: 30 April 2024

Kata Kunci:

Game based learning;

Hasil Belajar;

Model Pembelajaran;

One Board;

PKN.



ABSTRAK

Studi tentang kewarganegaraan atau Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) sangat penting untuk mengembangkan pemikiran kritis, sikap kewarganegaraan, dan karakter moral siswa. Namun, seringkali siswa kesulitan memahami materi PKN yang bersifat abstrak dan kompleks. Tujuan penelitian ini guna membuktikan model pembelajaran berbasis permainan "*One Board*" mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKN di MIN 2 Kota Surabaya. Metode penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Jenis penelitian eksperimen ini adalah eksperimen semu atau *Quasi Experimental Design*. bentuk desain eksperimen Kuasi adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah dua kelas yang digunakan peneliti. Penelitian dilakukan di MIN 2 Kota Surabaya, di kelas IV A dan IV B. Analisis deskriptif, homogenitas, uji-t sampel berpasangan, uji normalitas, dan uji-t sampel independen digunakan dalam analisis data. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelompok kontrol mengalami peningkatan 16,52% dan 8.59 dan hal ini termasuk dalam kategori signifikan.

PENDAHULUAN

Studi tentang kewarganegaraan atau Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) sangat penting untuk mengembangkan pemikiran kritis, sikap kewarganegaraan, dan karakter moral siswa (Anatasya & Dewi, 2021). Namun, seringkali siswa kesulitan dalam memahami materi PKN yang bersifat abstrak dan kompleks (Rifki, 2022). Hal ini diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan guna meningkatkan hasil belajar PKN (Jasrudin et al., 2020). *Game based learning* adalah salah satu model yang cocok diimplementasikan, dimana pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan yang interaktif dan menarik. Model pembelajaran *Game based learning* "*One Board*" merupakan salah satu metode pembelajaran yang menggunakan papan permainan sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi PKN (Murdiono, 2016).

Hasil belajar dapat dilihat, diamati, dan diukur (Nahar, 2016). Akibatnya, mereka mengalami perubahan pada diri mereka sendiri sebagai akibat dari pengalaman belajar mereka. Selain itu, kata "hasil belajar" digunakan untuk menggambarkan tingkat keterampilan yang dimiliki siswa setelah memahami segala yang dipelajarinya (Laily, 2014). Karena banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, memilih metode pembelajaran yang dapat mengakomodir kebutuhan siswa adalah merupakan salah satu faktornya (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Pemilihan dan penentuan model pembelajaran yang efektif bagi siswa ialah peran penting yang harus dilakukan oleh guru. Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila model pembelajaran digunakan cocok pada materi pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran harus sesuai dan tepat agar efektif, efisien dan menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran (Magdalena et al., 2021). Model pembelajaran *gamebased learning* adalah pembelajaran berbasis permainan yang digunakan guna menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dengan

harapan selama pembelajaran siswa lebih paham terkait konsep pembelajaran yang akan diajarkan dan dipahaminya. *Game based learning* adalah sebuah model yang pembelajaran yang berfokus pada pembelajaran game guna mencapai tujuan pembelajaran (Husna et al., 2023).

Game based learning merupakan model yang mengacu pada pendekatan instruksional dimana siswa mengambil peran yang lebih aktif dalam permainan untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Model ini memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan penilaian siswa terhadap suatu mata pelajaran. (Ulfa et al., 2022). Menurut Maiga (2009:198) dalam jurnal (Oktavia, 2022), bermain merupakan bagian penting dari lingkungan belajar karena dapat meningkatkan suasana hati, membuat pembelajaran lebih efektif, dan membuat pengalaman belajar menjadi lebih mudah diingat. Selain itu, penelitian lain menemukan bahwa permainan adalah kegiatan yang sangat disukai oleh siswa. Oleh karena itu, permainan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar (Widiana, 2022).

Implementasi *game based learning* sebelumnya dilakukan oleh (Husna et al., 2023) pada siswa kelas III di SDN Plamongansari 02 Semarang. Temuan penelitian mengenai multimedia interaktif berbasis *game based learning* efektif. Kesimpulan ini dibuktikan oleh perhitungan uji t pada taraf signifikan 5% (0,05) dari tabel = 2,060 dan t hitung = 7,911 dengan dk = 26-1. Hal tersebut mengindikasikan bahwa perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara pretest dan posttest signifikan secara statistik. Nilai gain diperoleh sebesar 0,32 yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam kategori sedang meningkat. Siswa memperoleh nilai rata-rata 65,3 pada pretest dan nilai rata-rata 85,3 pada hasil belajar posttest. Efektivitas pemanfaatan pembelajaran berbasis game berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas III di SDN Plamongansari 02 adalah 30,64% lebih tinggi.

Tujuan dari penelitian ini adalah guna membuktikan model pembelajaran berbasis permainan "One Board" berpengaruh terhadap hasil belajar PKN di MIN 2 Kota Surabaya. Harapannya siswa akan mempelajari materi PKN dengan lebih cepat dan lebih baik. Diharapkan bahwa penelitian ini juga akan membantu dalam menciptakan strategi pengajaran yang kreatif dan efisien yang akan meningkatkan hasil belajar kewarganegaraan siswa. Selain itu, temuan penelitian ini juga dapat membantu para guru dan pihak lain untuk memilih strategi pengajaran yang terbaik untuk meningkatkan standar pengajaran kewarganegaraan di kelas.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Jenis penelitian eksperimen ini adalah eksperimen semu atau *Quasi Experimental Design*. Menurut Sugiyono dalam jurnal (Indayani et al., 2021), *Quasi Experimental Design* adalah desain yang menyertakan kelompok kontrol tetapi tidak dapat mengatur faktor eksternal yang diperlukan untuk melakukan penelitian. Dalam penelitian ini, bentuk desain eksperimen Kuasi adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Orang yang terlibat dalam penelitian tidak dipilih secara acak untuk kelompok kontrol dan eksperimen. Pada dasarnya, prosedur rancangan yang digunakan hampir sama dengan prosedur yang digunakan dalam rancangan kelompok kontrol eksperimen sebelum tes dan setelah tes (Abraham & Supriyati, 2022). Studi ini bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran berbasis game jenis *one board* mempengaruhi hasil belajar. Penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian dilakukan di kelas IV A dan IV B MIN 2 Kota Surabaya. Analisis deskriptif, homogenitas, uji-t sampel berpasangan, uji normalitas, dan uji-t sampel independen digunakan dalam analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dengan berkembangnya revolusi industri 4.0, kegiatan pembelajaran mengalami perubahan yang signifikan, terutama dalam hal interaksi antara siswa dan pendidik (Sakdah et al., 2021). Selain itu, siswa mengalami perubahan dalam cara mereka berpikir dan bertindak,

sehingga guru sangat dianjurkan berinovasi dalam pembelajaran menyesuaikan dengan kemajuan zaman serta kemajuan teknologi (Priatmoko, 2018).

Tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh penentuan media efektif yang mendukung proses pembelajaran dan mendorong kemauan siswa, yang meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Dengan menerapkan game *game* ini, membuat siswa tertarik dan dapat mengikuti pembelajaran dengan tanpa paksaan (Putra et al., 2024).

Dilakukan pre-test dan post-test sebelum dan sesudah perlakuan yang diberikan kepada siswa kelas 4A sebagai kelas eksperimen dan 4B sebagai kelas kontrol sama-sama terdiri dari 27 siswa.

Tabel 1. Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	27	56	78	68.67	6.306
Post-Test Eksperimen	27	75	100	85.19	4.820
Pre-Test Kontrol	27	55	84	68.11	7.334
Post-Test Kontrol	27	67	89	76.70	5.128
Valid N (listwise)	27				

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa nilai terendah sebelum penerapan model *game based learning* (kelas eksperimen) adalah 56, dengan nilai tertinggi 78. Setelah penerapan model *game based learning*, nilai minimalnya adalah 75 dan nilai maksimumnya adalah 100. Kemudian Pada penggunaan model konvensional (kelas kontrol), nilai terendahnya adalah 55 dengan nilai tertingginya 84. Setelah pemberian perlakuan, nilai terendahnya adalah 67 dan nilai tertingginya adalah 89. Secara keseluruhan, statistik deskriptif menunjukkan bahwa adanya kinerja yang baik dalam penggunaan model *game based learning* ditunjukkan dengan rata-rata kelompok pre-test eksperimen (85,19) lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok lain.

Tabel 2. Uji Normalitas

Tests of Normality		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Kelas Eksperimen (GBL)	.102	27	.200*	.948	27	.191
	Post-Test Kelas Eksperimen (GBL)	.131	27	.200*	.939	27	.117
	Pretest Kelas Kontrol (Konvensional)	.143	27	.162	.969	27	.582
	Post-Test Kelas Kontrol (Konvensional)	.142	27	.173	.964	27	.459

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

Berdasarkan data di atas, menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada data di atas untuk semua uji baik pada uji kolmogorov-smirnov maupun pada uji Shapiro-wilk adalah $> 0,05$. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa data penelitian ini terdistribusi secara teratur.

Tabel 3. Uji Paired Sample t-Test

Paired Samples Test		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
Pair 1	Pre-Test Eksperimen - Post-Test Eksperimen	-16.519	8.011	1.542	-19.688 -13.349	-10.714	26	.000
Pair 2	Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol	-8.593	6.128	1.179	-11.017 -6.168	-7.285	26	.000

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

H₀ ditolak dan H₁ diterima berdasarkan hasil perhitungan *paired sample t-test* menggunakan SPSS versi 26 dengan pengambilan keputusan jika nilai sig (2-tailed) lebih kecil dari nilai α (0,05). Dibuktikan dengan perhitungan pada tabel 3 di atas, nilai signifikansi lebih kecil 0,05 yakni $0,000 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* pada mata Pelajaran PKN.

Tabel 4. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance			Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa		Based on Mean	.129	1	52	.720
		Based on Median	.127	1	52	.723
		Based on Median and with adjusted df	.127	1	51.959	.723
		Based on trimmed mean	.161	1	52	.690

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas dengan SPSS versi 26 dengan nilai signifikansi (sig.) Based on Mean adalah sebesar $0,720 > 0,05$. Maka dari itu, tidak ada perbedaan atau homogenitas dalam varians antara data post-test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 5. "Uji Independent Sampel t-Test"

Independent Samples Test		"Levene's Test for Equality of Variance"	"t-test for Equality of Means"

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	"Equal variances assumed"	.129	.720	6.262	52	.000	8.481	1.354	5.764	11.199
	"Equal variances not assumed"			6.262	51.802	.000	8.481	1.354	5.763	11.199

"Group Statistics"

	"Kelas"	N	"Mean"	Std. Deviation	Std. Error Mean
"Hasil Belajar Siswa"	"Post-Test Kelas Eksperimen (GBL)"	27	85.19	4.820	.928
	"Post-Test Kelas Kontrol" (Konvensional)"	27	76.70	5.128	.987

"Sumber: Data diolah oleh peneliti" (2024)

Hasil dari uji independent sample t-Test menunjukkan bahwa signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Selain itu, terdapat perbedaan rata-rata sebesar 85,19 pada post-test kelas eksperimen dan 76,70 pada post-test kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa antara model pembelajaran *game based learning* dengan model konvensional.

Pembahasan

Hasil belajar siswa kelas eksperimen meningkat sebesar 16,52%, sedangkan kelas kontrol meningkat sebesar 8,59%, hasil tersebut menempatkan kedua kelas dalam kategori signifikan. Selain itu, beberapa indikator juga berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa seperti; desain permainan, dukungan dari guru, kekompakan antar tim, dan penalaran yang kritis (Asmaka, 2019).

Penerapan model *game based learning* sangat efektif digunakan sejalan dengan hasil dari beberapa penelitian dimana menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa; Penelitian sebelumnya oleh (Monalisa, 2023) terbukti efektif terhadap peningkatan hasil belajar yakni sebesar 18,31% pada mata Pelajaran matematika di SMPN 5 Tangerang. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Gladis pada tahun 2018 (Noviyanti, 2018) yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa SMAN 2 Lamongan mata Pelajaran ekonomi terdapat peningkatan sebesar 88,09% di kelas eksperimen dan 78,04% di kelas kontrol. Komang dan I Made juga melakukan penelitian pada tahun 2020 di STMIK STIKOM Indonesia (Winatha & Setiawan, 2020) mendemonstrasikan bagaimana penggunaan model berbasis game dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa yakni sebesar 29.93% dari 48.55 menjadi 78.48. Penelitian Sonali dan Ika (Ully & Dewi, 2022) di SMK Negeri 5 Padang menunjukkan bahwa penggunaan model *game based learning* terbukti mengalami kenaikan rata-rata hasil belajar siswa dari 74,63 menjadi 81,32 meningkat sebesar 6,69%. Hal ini cukup signifikan. Penelitian lain dari Ni Wayan dkk (Wayan Pitriani & Dantes,

2024) juga menyebutkan bahwa terdapat kenaikan hasil belajar yang signifikan dari penggunaan model *game based learning*. Penelitian yang dilakukan oleh (Mulyati & Evendi, 2020) juga menyebutkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebesar 15%, dari 63% menjadi 78%. Kemudian pada penelitian dari (Carli Wiseza et al., 2023) bahwa hasil belajar siswa siklus I sebesar 58,8%, artinya 11 orang lulus dan 6 orang tidak lulus. Pada siklus II, hasil belajar siswa meningkat 100%. Sebanyak 17 orang siswa lulus, sehingga terjadi peningkatan yang luar biasa. Adapun penelitian dari (Utami et al., 2024) bahwa Hasil siklus II jauh lebih baik daripada siklus I, seperti yang ditunjukkan oleh hasil belajar siswa yang mencapai kategori Baik (B) dari 13 siswa; 11 siswa mencapai standar nilai ketuntasan minimum (KKM), sedangkan satu siswa pun tidak mencapainya. Kriteria nilai ketuntasan minimum (KKM) yang harus dicapai adalah minimal 75.

Hasil evaluasi siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis game telah meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas V UPT SDN 73 Alitta di kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang. Dan adapun penelitian dari (Syahri et al., 2014) bahwa validator menilai model *game based learning* dengan sangat baik dan memenuhi standar. Dalam hal kriteria sangat baik, guru materi dan ahli media memberikan skor rata-rata 2,87, sedangkan dalam hal guru materi dan ahli media, skor rata-rata adalah 2,79. Siswa memberikan nilai kriteria sangat baik sebesar 97% pada uji coba skala kecil. Kelas VII-G memiliki persentase ketuntasan klasikal sebesar 82,35% dan kelas VII-H memiliki persentase ketuntasan sebesar 94,44% pada uji coba pemakaian. Selain itu, 92,86% siswa menunjukkan minat yang baik, dan 90% siswa terlibat dalam aktivitas tingkat tinggi. Reaksi para guru terhadap penerapan model GBL dalam proses belajar mengajar juga sangat baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model GBL dapat digunakan dengan baik.

Penerapan model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa selain hasil akademik. Banyak penelitian yang mendukung hal ini, termasuk yang dilakukan oleh (Wayan Pitriani & Dantes, 2024) Model pembelajaran berbasis permainan memiliki dampak yang kurang signifikan terhadap motivasi daripada 0,05 ($0,001 < 0,05$). Jadi, pembelajaran *game based learning* terbukti memberikan hasil positif terhadap motivasi belajar siswa. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Winatha & Setiawan, 2020) bahwasannya pembelajaran berbasis game dapat mengubah paradigma pembelajaran teacher center menuju student center seperti yang ditunjukkan hasil output 0.000 yang berada dibawah 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara motivasi belajar siswa dan model pembelajaran. Adapun hasil penelitian dari (Durrotunnisa & Nur, 2020), bahwa siswa SD Kayuringin Jaya saat pembelajaran online merasa tidak termotivasi dan merasa jenuh. Adanya model pembelajaran berbasis game berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di SD Kayuringin Jaya.

Kemudian ada hasil penelitian dari (Anggraeni et al., 2017) bahwa hasil uji coba pada motivasi belajar dan hasil kognitif dan psikomotorik menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan antara post test kelas eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, percobaan dengan pre-test-post-test menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game mungkin tidak berdampak pada motivasi atau hasil belajar peserta didik. Dan pada penelitian dari (Nofitasari et al., 2023) bahwa pembelajaran berbasis permainan berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas X-2 SMA N 13 Surabaya. Pilihan lain untuk mengajarkan sains adalah melalui pembelajaran berbasis permainan. Berdasarkan hasil data dan uraian di atas, maka pengaruh penggunaan model *game based learning* pada siswa kelas 4 MIN 2 Kota Surabaya adalah berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PKN materi Konstitusi dan Norma.

KESIMPULAN

Temuan analisis diperoleh dari data yang dikumpulkan untuk penelitian, yang memungkinkan untuk menarik kesimpulan. Dalam hal ini, temuan menunjukkan dampak dari pembelajaran berbasis permainan "One Board" terhadap tujuan pembelajaran PKN kelas 4 di MIN 2 Kota Surabaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami sangat berterima kasih kepada MIN 2 Kota Surabaya yang telah mengizinkan kami untuk melakukan penelitian ini di lingkungan sekolah. Dengan demikian, kami dapat memperoleh pengalaman yang sangat berharga dan memperluas wawasan kami. Kami berharap bahwa penelitian yang kami lakukan dapat memberikan kontribusi pada perkembangan sekolah dan meningkatkan kualitas pendidikan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291–304. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/34133>
- Anggraeni, D., Herlambang, A. D., & Afirianto, T. (2017). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Kuliah Pemrograman Dasar. 1(1), 1–7.
- Asmaka, R. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Game based learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Balen. *Economica*, 6(1), 72–86.
- Carli Wiseza, F., Ibermarza, & Friska Andini, N. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Game based learning Terhadap Hasil Belajar IPS. *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 124–138. <https://doi.org/10.51311/nuris.v10i1.516>
- Durrotunnisa, & Nur, H. R. (2020). Pengaruh Permainan Uno Stacko dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika di Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Husna, N. A., Azizah, M., Nuroso, H., & Nugraha, Y. F. (2023). Keefektifan Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Game based learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Di SDN Plamongansari 02 Semarang Nurul. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 1–6.
- Indayani, R., Supeno, S., & Wicaksono, I. (2021). Pengaruh videoscribe terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPA. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 9(2), 107–115. <https://doi.org/10.23971/eds.v9i2.2008>
- Jasrudin, J., Putera, Z., & Wajdi, F. (2020). Membangun Karakter Peserta Didik Melalui Penguatan Kompetisi PKN Dan Penerapan Alternatif Pendekatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 42. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.8629>
- Laily, I. F. (2014). Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 3(1). <https://doi.org/10.24235/eduma.v3i1.8>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Monalisa, M. (2023). Pengaruh Game based learning Mata Pelajaran Informatika Kurikulum Merdeka Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(01), 19–29. <https://doi.org/10.53977/ps.v3i01.908>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Murdiono, M. (2016). Pendidikan Anti Korupsi Terintegrasi dalam Pembelajaran PKn untuk Menanamkan Karakter Kejujuran di SMP. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 13(1), 1–12. <https://doi.org/10.21831/socia.v13i1.9910>

- Nahar, N. I. (2016). Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 80(3), 305–309. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2141.1992.tb08137.x>
- Nofitasari, Y., Murtini, S., & Rohmah, R. R. (2023). Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa dengan Pengajaran Berbasis Game-Based Learning pada Siswa Kelas X-2 SMA Negeri 13 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 6381–6386. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.7226>
- Noviyanti, G. V. (2018). *Pengaruh Game based learning Terhadap Hasil Belajar*. 6(2), 1–26.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Oktavia, R. (2022). *Game based learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*. *OSF Preprints*, 1–7.
- Priatmoko, S. (2018). Eksistensi, Memperkuat Islam, Pendidikan Era, D I. *Jurnal Studi Islam*, 1(2), 221–239.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model *Game based learning* terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>
- Rifki, A. W. (2022). Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Karakter Disiplin Siswa Di Sekolah. *Didactica : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 46–51. <https://doi.org/10.56393/didactica.v2i2.1148>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Game based learning* Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Syahri, U. A., Christijanti, W., & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis Digital *Game based learning* Tema Pencemaran Lingkungan Untuk Siswa SMP. *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 3(3), 593–601.
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi *Game based learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>
- Uly, S. A., & Dewi, I. P. (2022). Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 10(4), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v10i4.120039>
- Utami, A. R., Makkasau, A., & Latri. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Game based learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Pinrang. *Penisi Journal of Education*, 4(2), 344–352. <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- Wayan Pitriani, N., & Dantes, N. (2024). *Game based learning* Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 643–650. <https://jurnaldidaktika.org643>
- Widiana, I. W. (2022). *Game based learning* dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>