

## **PENERAPAN METODE BERBASIS PERMAINAN (GBL) UNTUK PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SD N 18 BONANDOLOK SIANJUR MULA-MULA**

**Wanda Goretti Simarmata<sup>1</sup>, Rahel Luve Sitanggang<sup>2</sup>, Hendra Suprpto  
Purba<sup>3</sup>, Meikardo Samuel Prayuda<sup>4</sup>**

**<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia**

[rahelluve@gmail.com](mailto:rahelluve@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan (Game-Based Learning/GBL) dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian didasarkan pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran konvensional yang masih banyak digunakan oleh guru, khususnya di SDN 18 Bonandolok, Kecamatan Sianjur Mula-Mula. Metode pembelajaran GBL dipilih karena mampu mengintegrasikan unsur hiburan dengan tujuan edukatif, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kolaboratif. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan berbentuk penelitian tindakan kelas yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, dan observasi. Data diperoleh melalui observasi, wawancara guru dan siswa, serta dokumentasi selama pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode GBL mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta pemahaman konsep siswa terhadap materi pelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran, dan merasa lebih mudah memahami materi karena disampaikan dalam bentuk permainan yang menantang dan menyenangkan. Guru juga menyatakan bahwa metode ini mempermudah proses penyampaian materi serta menumbuhkan semangat kolaboratif di antara siswa. Implementasi GBL mendorong siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan permainan, yang berdampak pada peningkatan hasil belajar secara signifikan. Dibandingkan dengan metode tradisional, siswa lebih memilih GBL karena memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan tidak membosankan. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan menjadi referensi bagi penelitian sejenis di masa depan.

**Kata Kunci:** Game Based Learning (GBL); Metode Pembelajaran Berbasis Permainan; Keaktifan Belajar Siswa

## PENDAHULUAN

Tujuan Pendidikan adalah untuk membantu individu dalam mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya serta mempersiapkan mereka untuk berperan aktif dalam masyarakat. Dalam konteks Pendidikan tujuan utamanya adalah memberikan pengetahuan dan ketrampilan akademik kepada siswa serta membantu mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas dan pemecahan masalah. Pendidikan selalu berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Perbaikan dan perubahan di bidang ini melibatkan sejumlah faktor yang berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan di lapangan (kompetensi guru atau kualitas personil), perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan, dan manajemen pendidikan, yang mencakup strategi dan metode pembelajaran yang baru dan kreatif. Tujuan dari inisiatif reformasi saat ini adalah untuk meningkatkan standar pendidikan di Indonesia dengan membuatnya lebih inovatif dan kreatif. Karena pendidikan sangat penting untuk semua aspek kehidupan manusia, maka perlu untuk meningkatkan standar pendidikan agar lebih baik dan mencerdaskan warga negara.

Untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa di dalam kelas, diperlukan strategi pengajaran yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi. Menggunakan teknik pembelajaran berbasis permainan, atau metodologi berbasis permainan, adalah salah satu cara untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Konsep yang dikenal sebagai “metode pembelajaran berbasis permainan” ini diciptakan dengan memanfaatkan permainan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Diharapkan bahwa pembelajaran berbasis permainan akan membantu pendidik dalam memberikan instruksi yang lebih ideal, sukses, dan efisien sehingga peserta didik akan lebih mudah menerima dan memahami materi pelajaran serta lebih terinspirasi untuk terlibat dalam semua kegiatan pembelajaran.

Permasalahan seperti ini telah diteliti oleh beberapa peneliti sebelumnya. Terdapat perbedaan minat dan pemahaman konseptual siswa antara kelompok siswa yang menggunakan pembelajaran berbasis game dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, menurut salah satu penelitian yang meneliti penggunaan metode pembelajaran berbasis game pada tahun 2022. Ditemukan bahwa penggunaan teknik pembelajaran berbasis permainan di kelas membantu meningkatkan antusiasme siswa sekolah dasar dalam belajar dan pemahaman mereka terhadap mata pelajaran yang diajarkan. (Widiana, 2022).

Penelitian berikut ini dilakukan pada tahun 2024, dan menyimpulkan bahwa penggunaan metode game-based learning (GBL) dalam sebuah pembelajaran sangat bermanfaat dan dapat meningkatkan kapasitas guru dalam melaksanakan pembelajaran. Penelitian tersebut dilakukan pada siswa kelas empat di SDN Pacar Keling V Surabaya. (1) menjelaskan bagaimana pendekatan pembelajaran berbasis permainan (GBL) digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada siklus I dan II, di mana nilai rata-rata siswa masing-masing adalah 74,42% dan 94,6%, yang mewakili peningkatan hampir 20,18%. (2) menjelaskan bagaimana pendekatan pembelajaran berbasis permainan (GBL) meningkatkan minat belajar

siswa kelas IV. Pada siklus I, ketuntasan klasikal sebesar 75%, sedangkan pada siklus II sebesar 85,42% (Ardiana et al., 2024). Hal ini bisa terjadi karena siswa diberikan kebebasan, siswa dapat terlibat langsung mengambil Keputusan dan pembelajaran akan lebih menarik dan antusias siswa yang tinggi (Pratiwi et al., 2021).

Berdasarkan penelitian penelitian ini, keaktifan belajar siswa dapat dipengaruhi secara signifikan dengan menerapkan metode game-based learning. Maka dari itu, peneliti ini akan mencoba untuk menerapkan metode game based learning untuk mengatasi masalah masalah yang terkait dengan keaktifan belajar siswa di SD N 18 Bonandolok. Melalui penelitian ini, diharapkan keaktifan belajar siswa dapat berangsur-angsur membaik. Sehingga masalah-masalah yang muncul dapat teratasi. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumbangan sebagai referensi penelitian-penelitian serupa dimasa yang akan datang.

Metode pengajaran yang menggabungkan aspek permainan ke dalam kurikulum disebut “pembelajaran berbasis permainan”. Meningkatkan motivasi, keterlibatan, pemahaman, dan retensi siswa terhadap materi adalah tujuan utama dari strategi ini. Strategi pembelajaran lain yang menyenangkan dan lebih berhasil adalah pembelajaran berbasis permainan. Pendekatan berbasis permainan ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, membantu mengembangkan keterampilan pembelajaran, dan berfungsi sebagai semacam konten dengan memadukan kenikmatan bermain game dengan proses pendidikan. Untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai, perlu digarisbawahi bahwa pendekatan berbasis game ini juga harus dimodifikasi dengan konten yang akan diajarkan.

Memperkenalkan pembelajaran berbasis permainan (GBL) adalah strategi yang berguna untuk digunakan oleh guru sekolah dasar. Salah satu keunggulan dari pembelajaran berbasis permainan adalah kemampuannya untuk menggabungkan pembelajaran dan kesenangan. Studi ini menemukan bahwa menggunakan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kemampuan pemahaman mereka. Peningkatan kemampuan membaca dan berhitung siswa dari siklus I ke siklus II membuktikan hal ini. Hasilnya, pembelajaran berbasis permainan dapat membantu siswa menjadi lebih mahir dalam membaca dan matematika (Ulfa et al., 2022).

Perkembangan terbaru dalam dunia pendidikan yang memadukan belajar dan bermain adalah pembelajaran berbasis game. Menurut Torento, pembelajaran berbasis game adalah pemanfaatan game sebagai alat bantu pembelajaran yang signifikan ketika game tersebut dimainkan untuk tujuan yang serius. Salah satu teori perkembangan kognitif Piaget adalah penggunaan pembelajaran berbasis game. Hal ini karena landasannya terletak pada teori Piaget bahwa perilaku setiap anak, bukan pengalaman saja, yang menentukan tingkat kecerdasan mereka. Dengan menyelesaikan serangkaian tugas dalam permainan, anak-anak akan terlibat dalam kegiatan bermain yang akan mengaktifkan pola pikir mereka dan membantu mereka melampaui kehidupan nyata (Nugraheni, 2022).

Penggunaan strategi ini memiliki manfaat untuk meningkatkan antusiasme dan minat siswa dalam belajar sebagai upaya untuk mengurangi rasa bosan. Hal ini

dapat menjadi panduan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran berbasis permainan kepada siswa dalam upaya meningkatkan keterlibatan mereka terhadap materi.

Semakin banyaknya penggunaan berbagai macam teknik mengajar oleh para pendidik, yang pilihannya didasarkan pada faktor-faktor seperti tujuan, keuntungan, dan dinamika yang berkembang antara mereka dengan para siswanya. Tujuan dari pembelajaran berbasis permainan adalah untuk meningkatkan motivasi, yang naik dan turun dari waktu ke waktu (Yustina & Yahfizham, 2023). Bermain game mendorong siswa untuk belajar secara aktif, fokus, dan menggunakan metode coba-coba. Lingkungan belajar berbasis game yang dirancang dengan baik dapat mendorong interaksi antar teman sebaya selain menawarkan manfaat pendidikan dan hiburan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan mereka untuk berkolaborasi dengan orang lain. karena paradigma ini memungkinkan terjadinya interaksi antara teman sebaya atau pelajar. Selain itu, siswa juga akan berlatih berbicara dengan siswa lain. Para guru pasti akan menemukan hal ini sangat bermanfaat dalam membantu memaksimalkan potensi proses pembelajaran. (Kusuma et al., 2022).

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran baik secara fisik, intelektual, emosional, dan mental dikenal sebagai aktivitas belajar siswa. Siswa harus berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik mereka. Kegiatan fisik dan psikis yang melibatkan siswa secara langsung dapat digolongkan sebagai bentuk aktivitas siswa. Untuk menerima pembelajaran dengan baik, siswa yang aktif belajar memanfaatkan sumber daya fisik dan psikisnya semaksimal mungkin (Dwi Ardana et al., 2022). salah satu kunci keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran adalah partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Ketika siswa termotivasi, baik secara internal maupun eksternal, mereka akan secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Sangat penting untuk memilih kegiatan yang menuntut dan menarik bagi siswa untuk membuat mereka tetap aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Diharapkan kegiatan pembelajaran yang berbeda dapat diimplementasikan untuk meningkatkan motivasi siswa dan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah dengan menggunakan media (li et al., n.d.)

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini teknik yang di pakai yaitu kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan suatu metode pelaksanaan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa observasi masyarakat secara tertulis atau lisan. Penelitian kualitatif disebut naturalistik karena objeknya adalah objek alam atau keadaan alamiah. Penelitian kualitatif mengubah penelitian menjadi sebuah alat. Untuk menjadi instrumen, peneliti perlu memiliki banyak teori dan wawasan yang memungkinkan mereka merumuskan pertanyaan, mengevaluasi foto, dan menciptakan objek yang relevan dan jelas untuk diteliti. Dalam data kualitatif, data spesifik menjadi kriterianya. Meskipun data definitif mempunyai makna yang



mendasari apa yang dikatakan atau dilihat, data tersebut merupakan data yang benar-benar muncul sebagaimana adanya.(Ahmad, 2017).

Lima puluh siswa berpartisipasi dalam proyek penelitian ini di SD N 18 Bonandolok di Kecamatan Sianjur Mula-Mula. Karena sebagian guru belum kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan, dan karena guru sudah terbiasa dengan pola pembelajaran ceramah, sehingga kurang mampu menggunakan teknologi pembelajaran, maka peneliti memilih SD N 18 Bonandolok sebagai lokasi penelitiannya. Berdasarkan observasi yang dilakukan di lapangan dengan menggunakan model pembelajaran permainan, atau pembelajaran berbasis permainan, khususnya pada anak sekolah dasar kelas bawah, belum menunjukkan upaya yang maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran. Alasan peneliti memilih situs ini adalah untuk mempelajari tentang keaktifan belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan dari awal hingga akhir, meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan penulisan laporan penelitian. Penelitian dilakukan antara bulan Januari dan Mei 2024. Satu orang instruktur kelas dan satu kepala sekolah menjadi subjek penelitian. Pihak yang terlibat dalam pembelajaran adalah pengajar, yang sedang dipelajari sebagai subjek penelitian. agar subjek dapat melaporkan secara akurat seberapa kreatif guru menerapkan strategi pengajaran. Data pendukung berasal dari kepala sekolah, subjek penelitian lainnya. Tenaga pendidik tersebut bersama kepala sekolah dipekerjakan di SD N 18 Bonandolok. Teknik populasi digunakan untuk mengumpulkan data di sekolah, artinya guru kelas 3 dijadikan subjek penelitian.

Karakteristik kognitif siswa, seperti aktivitas belajar mereka dan pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi dari proses pembelajaran berbasis permainan, adalah faktor-faktor yang dilihat dalam penelitian ini. Hasil ujian yang diambil siswa akan digunakan untuk mengukur aspek-aspek ini. Penelitian ini disusun sebagai penelitian tindakan kelas, yang terdiri dari tiga tahap: perencanaan, implementasi, dan observasi.

## PEMBAHASAN

Hasil wawancara pada satu guru, di ketahui bahwa guru ini menggunakan model pembelajaran Game-Based-Learning (GBL) yang merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa belajar tentang pemecahan satu masalah yang di sajikan dalam bentuk permainan. Game Based Learng berfokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, konsentrasi, kemampuan bekerja sama dengan tim dan pemahaman siswa.

Guru menerapkan GBL dengan memberikan siswa sebuah penegusan dalam bentuk sebuah permainan dimana siswa berusaha menyelesaikan permainan tersebut dengan bekerja sama dengan temannya. Metode tidak hanya memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan teoritis dalam bentuk praktis, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar, mempermudah pemahaman konsep, cara berpikir kritis dan pemecahan masalah, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, dan pengembangan keterampilan kolaboratif. Implementasi game based learnig melalui tugas kelompok mendorong siswa dalam menciptakan kompetisi yang sehat dan memotivasi siswa untuk belajar,

kompetisi yang positif dapat mendorong siswa untuk terus meningkatkan kemampuan mereka, Siswa dapat belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan saling membantu dalam menyelesaikan tantangan game. Interaksi dalam kelompok dapat meningkatkan kemampuan sosial dan kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa terkait tanggapan terhadap penerapan model GBL, siswa merasa bahwa belajar menggunakan model ini lebih menarik dan menyenangkan karena mereka lebih termotivasi untuk mempelajari materinya karena cara penyampaian yang interaktif dan menantang serta lebih mudah memahami suatu materi. Belajar melalui sebuah permainan Bersama teman-teman juga dianggap lebih menyenangkan karena melibatkan kerja sama dan interaksi sosial yang membuat proses belajar menjadi lebih hidup dan interaktif.

Melalui GBL ini juga membuat siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tapi juga harus berpikir, mengambil keputusan, dan menyelesaikan tantangan di dalam game. Ini membuat materi lebih berkesan dan mudah diingat oleh siswa. Dengan game based learning ini juga membuat siswa tidak merasa bosan atau mengantuk saat belajar. Suasana kelas jadi lebih hidup dan menyenangkan. Siswa jadi lebih semangat untuk mengikuti pelajaran dari awal hingga akhir. Meskipun belajar sambil bermain game, tapi siswa tetap bisa memahami konsep-konsep penting dalam materi pelajaran. Bahkan siswa merasa lebih mudah menerapkannya dalam tugas dan latihan. Game based learning membantu siswa mengasah kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Selain itu, siswa juga belajar berkolaborasi dengan teman-teman dalam menyelesaikan tantangan di dalam game.

Ketika dibandingkan dengan metode belajar tradisional yang hanya menulis, siswa lebih memilih dan menyukai pembelajaran berbasis permainan. Siswa juga menunjukkan minat lebih besar untuk mengetahui dan memahami materi melalui sebuah permainan karena metode ini memberikan pengetahuan baru secara praktis. Mereka merasa bahwa permainan-permainan yang sudah di sediakan guru dapat membantu mereka memperoleh pengetahuan alam baru secara otomatis dan lebih efektif dibandingkan dengan metode belajar konvensional.

Secara keseluruhan siswa lebih memilih metode pembelajaran berbasis permainan karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, kolaboratif, dan efektif dalam memahami suatu materi. Hal ini menunjukkan bahwa metode GBL dapat menjadi alternatif yang baik dan efektif dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterampilan belajar siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dapat di jelaskan bahwa siswa lebih tertarik belajar menggunakan metode game-based learning dibandingkan menggunakan metode konvensional. Dapat dilihat bahwa siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran ketika pembelajarannya dibuat berbentuk permainan karena bisa belajar dan bermain bersama dengan teman-temannya.

Pemilihan metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa karena siswa yang belajar menggunakan metode GBL menunjukkan

penggunaan game-based learning dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, keterampilan berpikir, kolaborasi, dan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya mempelajari konten, tetapi juga mengembangkan kemampuan yang lebih luas, sehingga ketika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi maka keaktifan siswa belajar dalam kelas juga akan tinggi, sementara siswa yang menggunakan metode pembelajaran tradisional cenderung lebih pasif dan berorientasi pada pencapaian nilai atau penghargaan eksternal. Dan tidak sedikit siswa ketika belajar dengan metode konvensional yang dimana lebih banyak menulis dan mendengarkan ceramah merasa bosan dan menganggap pembelajaran tersebut monoton dan tidak menyenangkan.

Dari beberapa ahli yang sudah melakukan penelitian terhadap metode game based learning ini menyatakan bahwa metode GBL dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam kelas. Seperti menurut jurnal (Kusuma et al., 2022) yang menyatakan bahwa Bermain game mendorong siswa untuk belajar secara aktif, fokus, dan menggunakan metode coba-coba. Lingkungan belajar berbasis game yang dirancang dengan baik dapat mendorong interaksi antar teman sebaya selain menawarkan manfaat pendidikan dan hiburan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan mereka untuk berkolaborasi dengan orang lain. karena paradigma ini memungkinkan terjadinya interaksi antara teman sebaya atau pelajar. Selain itu, siswa juga akan berlatih berbicara dengan siswa lain. Para guru pasti akan menemukan hal ini sangat bermanfaat dalam membantu memaksimalkan potensi proses pembelajaran.

Tidak sedikit siswa ketika belajar menggunakan metode ini lebih mudah memahami suatu materi pembelajaran dan lebih berkesan terhadap mereka. Melalui metode ini juga siswa akan lebih hapal dan ingat karena di praktekkan secara langsung dan dilakukan sambil bermain dan bekerja sama dengan teman-temannya yang lain. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan metode Game Based Learning sangat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Game-based learning menjadi salah satu metode pembelajaran yang menarik dan dapat mengubah suasana kelas yang tadinya membosankan menjadi menyenangkan, tentunya guru juga dapat mengembangkan karakter-karakter baik bagi peserta didik terutama rasa percaya diri.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka Kesimpulan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan dilapangan dengan cara wawancara kepada guru wali kelas 3 dan salah satu murid kelas 3 dimana penggunaan metode permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami sebuah materi sehingga dapat mendorong keberhasilan siswa dalam belajar. Hal ini terbukti dari hasil tes yang dilakukan guru. Dari hasil observasi awal, dimana sebelum guru melakukan metode GBL atau dengan kata lain masih menggunakan metode konvensional banyak siswa yang susah mengerti suatu materi serta siswa merasa pembelajaran tersebut membosankan.

Berbeda hal nya ketika guru menerapkan metode game-based learning, ketika guru menerapkan metode GBL terlihat bahwa siswa lebih antusias dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran selain itu peserta didik lebih mudah memahami materi dengan cara metode GBL. Jadi secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa, penerapan game-based learning dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui peningkatan motivasi belajar, keterlibatan aktif, pemahaman konsep, kolaborasi, dan umpan balik yang tepat.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, S. (2017). Metode Penelitian Metode Penelitian. Metode Penelitian Kualitatif, 3(17), 43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)
- Ardiana, A., Sewtiawan, F., Mirnawati, L. B., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Pendidikan, I., & Surabaya, U. M. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Games-Based Learning (Gbl). Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 09.
- Dwi Ardana, M., PGRI Madiun Dian Permatasari Kusuma Dayu, U., & PGRI Madiun Dian Nur Antika Eky Hastuti, U. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 3, 407–419. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Ii, B. A. B., Teoritik, A. K., & Siswa, K. B. (n.d.). Djamarah, Strategi Belajar Mengajar (Jakarta: Rineka Cipta. 2009), 170 18. 18–51.
- Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 7(1), 28. <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p028>
- Nugraheni, G. W. (2022). Penerapan Pendekatan Game Based Learning Menggunakan Media Maze Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii Di Sdn Krenceng I.
- Pratiwi, A., Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi Adiansha, & Suciwati. (2021). Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA, 1(1), 36–43. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>
- Priyonggo, D. A. (2010). Penerapan Game Based Learning Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Suru II Kecamatan Geyer Daur Air Dan Peristiwa Alam Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif. 82.
- 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>



- 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.
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615–630. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>