Seminar Internasional Literasi / *International Seminar on Literacy* (SERASI)
Volume 1 (1) 1 – 28 Desember 2021
P-ISSN: …….. (Print) / E-ISSN: …… (Online)
Doi: 10.25273/
The article is published with Open Access at http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/.....

Implementasi Metode Game Based Learning (GBL) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Se-Kecamatan Mlarak, Kabupaten Ponorogo

Ella Zulfiana Gindy ✉, Universitas PGRI Madiun
Panji Kuncoro Hadi, Universitas PGRI Madiun
Sigit Ricahyono, Universitas PGRI Madiun

✉ *zulfiana19.ella@gmail.com*

Abstract: This study aims to examine the influence and effectiveness of the Game Based Learning (GBL) method in Indonesian language learning as implemented by fifth-grade teachers across Mlarak District, Ponorogo Regency. The problem underlying this study is the low motivation and active engagement of students due to conventional teaching methods that tend to be theoretical and monotonous. A quantitative explanatory approach was used, with primary data collected through a structured questionnaire consisting of 22 valid statement items distributed to the entire target population of 26 fifth-grade teachers using a saturated sampling technique. Data were analyzed using inferential statistics with linear regression assisted by SPSS 24. The results show that the implementation of GBL has a positive and significant influence on Indonesian language learning, particularly in helping students engage with theoretical material such as reading comprehension and text analysis.

Keywords: Game Based Learning (GBL); Learning Outcomes; Indonesian Language Learning; Elementary School

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh serta efektivitas implementasi metode Game Based Learning (GBL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang diterapkan oleh guru kelas V Sekolah Dasar se-Kecamatan Mlarak, Kabupaten Ponorogo. Masalah utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya motivasi dan keterlibatan aktif siswa akibat metode pengajaran konvensional yang cenderung teoretis dan membosankan. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif eksplanatori, dengan data primer dikumpulkan melalui kuesioner terstruktur berisi 22 butir pernyataan valid yang disebarkan kepada seluruh populasi sasaran, yaitu 26 guru kelas V, menggunakan teknik sampling jenuh. Data dianalisis menggunakan statistik inferensial regresi linear berbantuan program SPSS 24. Hasil penelitian membuktikan bahwa implementasi metode Game Based Learning (GBL) berpengaruh positif dan signifikan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam membantu siswa memahami materi yang bersifat teoretis seperti membaca pemahaman dan analisis unsur cerita.

Kata kunci: Game Based Learning (GBL); Hasil belajar; Pembelajaran Bahasa Indonesia; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk generasi yang cerdas dan berkompeten. Di era digital, tantangan dalam dunia pendidikan semakin kompleks seiring dengan perubahan cepat dalam teknologi dan informasi, sehingga salah satu tantangan utama adalah bagaimana membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif bagi siswa. Model pembelajaran tradisional sering kali dianggap kurang menarik sehingga memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa, dan pendekatan konvensional mulai ditinggalkan serta digantikan dengan metode yang lebih interaktif

dan inovatif. Salah satu metode yang semakin populer adalah Game Based Learning (GBL), yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa.

Sekolah merupakan sebuah sistem pembelajaran terstruktur yang mencakup kepala sekolah, guru, siswa, dan staf komite sekolah yang mendukung operasional sekolah, dengan guru dan siswa memiliki hubungan erat dalam menciptakan proses pembelajaran yang optimal. Hal ini sejalan dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang pada dasarnya diarahkan untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, agar peserta didik berkembang menjadi pribadi yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Guru yang menerapkan model pembelajaran inovatif dapat memengaruhi hasil belajar siswa, yaitu kompetensi kognitif, afektif, maupun psikomotor yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar (Nugraha et al., 2020; Wulandari, 2021).

Bahasa Indonesia merupakan bahasa pemersatu sekaligus bahasa resmi negara yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, dan penggunaannya memiliki aturan yang harus ditaati agar dapat digunakan dengan baik dan benar (Suminar, 2016). Bahasa Indonesia menjadi sarana pemersatu komunikasi antarmasyarakat, sehingga pembelajarannya perlu menggunakan model yang menarik dan kreatif untuk meningkatkan minat belajar siswa, mengingat masih banyak siswa yang menganggap remeh mata pelajaran ini karena metode pengajaran yang kurang variatif dan minimnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Padahal, kemampuan berbahasa Indonesia yang baik sangat penting tidak hanya untuk keperluan akademis, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dibutuhkan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ini.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, sekaligus menjadi pedoman bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas pembelajaran (Malawi & Kadarwati, 2017). Dalam penelitian ini, model Game Based Learning digunakan agar siswa aktif selama proses pembelajaran berlangsung, karena metode ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi seru, membangkitkan semangat belajar, serta membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara menyenangkan dan efektif. Sebaliknya, ketika inovasi atau variasi dalam metode pembelajaran kurang, peserta didik cenderung merasa bosan dan jenuh, kehilangan minat, serta mudah teralihkan perhatiannya baik saat memperhatikan penjelasan guru maupun saat beraktivitas secara mandiri.

Pembelajaran di dalam kelas saat ini juga telah didukung fasilitas pemerintah berupa Smart Board Interactive Flat Panel (IFP) Merah Putih sebagai bagian dari program pendukung pembelajaran Deep Learning di sekolah. Melalui perangkat ini, guru dapat menyajikan materi interaktif, video edukatif, hingga kuis berbasis Kurikulum Merdeka tanpa memerlukan proyektor tambahan, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien, menarik, dan kolaboratif. Namun demikian, kurangnya inovasi dan kompetensi pedagogis guru dalam memanfaatkan teknologi tersebut masih menjadi kendala di lapangan, sehingga implementasi GBL berbasis Smart Board IFP masih menghadapi tantangan substansial terkait kesiapan guru dan keterbatasan sarana pendukung di sekolah.

Bertolak dari permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) menguji pengaruh yang positif dan signifikan dari implementasi metode Game Based Learning (GBL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada guru kelas V Sekolah Dasar se-Kecamatan Mlarak, Kabupaten Ponorogo, dan (2) menguji efektivitas penerapan metode GBL dalam membantu guru kelas V mengatasi materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang cenderung teoretis dan membosankan. Hasil penelitian ini diproyeksikan mampu memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi para pendidik serta pemangku kebijakan dalam merumuskan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia

yang lebih inovatif, sekaligus menjawab tantangan kesiapan guru dan keterbatasan infrastruktur sekolah di wilayah penelitian.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data numerik secara objektif untuk menguji hipotesis, mengukur hubungan antarvariabel, dan menghasilkan kesimpulan yang dapat digeneralisasikan (Sugiyono, 2019). Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang telah ditetapkan, penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian kuantitatif non-eksperimen dengan jenis pendekatan eksplanatori (explanatory research) atau kausal asosiatif, yang bertujuan menjelaskan hubungan, pola, atau pengaruh antara dua variabel atau lebih serta mencari penjelasan mendalam mengenai mengapa fenomena tersebut dapat terjadi (Creswell, 2016). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah Implementasi Metode Game Based Learning, sedangkan variabel terikat (Y) adalah Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian dilaksanakan pada guru kelas V Sekolah Dasar se-Kecamatan Mlarak, Kabupaten Ponorogo, dengan rentang waktu penelitian selama enam bulan yaitu Februari sampai dengan Juli 2026. Data primer diperoleh secara langsung dari 26 orang guru kelas V yang aktif mengajar di seluruh Sekolah Dasar se-Kecamatan Mlarak (23 guru dari sekolah negeri dan 3 guru dari sekolah swasta), yang diambil menggunakan teknik sampling jenuh atau total sampling karena seluruh anggota populasi dijadikan sumber data. Data sekunder berupa dokumentasi resmi mengenai daftar guru, jumlah siswa kelas V, serta ketersediaan sarana prasarana pembelajaran di masing-masing sekolah juga digunakan untuk memperkuat kontekstualisasi wilayah penelitian.

Instrumen penelitian berupa kuesioner tertutup yang disebarkan melalui Google Form, terdiri atas 22 butir pernyataan dengan skala Likert lima tingkatan (Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju) yang mengukur persepsi, kesiapan, dan pengalaman riil guru dalam mengimplementasikan elemen-elemen GBL, seperti aturan, tantangan, dan interaksi di dalam kelas. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitasnya menggunakan teknik korelasi Product Moment Pearson, dengan kriteria butir dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar daripada r tabel pada taraf signifikansi 5% (Ghozali, 2018). Uji reliabilitas dilakukan dengan koefisien Cronbach's Alpha, dengan instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai alpha lebih besar dari 0,60 (Ghozali, 2018; Priyatno, 2017).

Sebelum pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan uji Shapiro-Wilk, yang dipilih karena memiliki daya uji paling kuat untuk mendeteksi ketidaknormalan pada sampel kecil di bawah 50 responden dibandingkan uji Kolmogorov-Smirnov (Razali & Wah, 2011). Pengujian hipotesis dilakukan melalui analisis regresi linear berganda dengan uji t berbantuan program IBM SPSS versi 24, dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu H_0 ditolak dan Ha diterima apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari implementasi Game Based Learning terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia (Sugiyono, 2019). Tahapan analisis data secara ringkas meliputi pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner, uji keabsahan instrumen (validitas dan reliabilitas), analisis deskriptif, dan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas, sebagaimana disajikan pada Gambar 1.

HASIL PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di UPTD Pendidikan Kecamatan Mlarak, Kabupaten Ponorogo, dengan hasil pengumpulan data melalui kuesioner terstruktur yang disebar menggunakan Google Form kepada 26 orang responden guru kelas V dari seluruh Sekolah Dasar se-Kecamatan Mlarak. Seluruh kuesioner yang disebar kembali secara lengkap dan dapat diolah, sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

TABEL 1. *Statistik Deskriptif Responden Penelitian*

Keterangan	Kuesioner Disebar	Kuesioner Kembali	Persentase (%)
Guru kelas V Sekolah Negeri	23	23	100
Guru kelas V Sekolah Swasta	3	3	100
Total kuesioner dapat diolah	26	26	100

Sebelum data dianalisis lebih lanjut, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan bantuan program SPSS 24. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung terhadap r tabel pada taraf signifikansi 5% dengan derajat bebas (df) = n – 2 = 24, sehingga diperoleh nilai r tabel sebesar 0,404. Hasil pengujian terhadap 22 butir pernyataan menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel, sehingga seluruh butir pernyataan dinyatakan valid, sebagaimana dirangkum pada Tabel 2.

TABEL 2. *Ringkasan Uji Validitas Butir Instrumen*

Item	r Tabel	r Hitung	Keterangan
P01	0.404	0.563	Valid
P02	0.404	0.634	Valid
P03	0.404	0.477	Valid
P04	0.404	0.862	Valid
P05	0.404	0.862	Valid
P06	0.404	0.591	Valid
P07	0.404	0.661	Valid
P08	0.404	0.612	Valid
P09	0.404	0.643	Valid
P10	0.404	0.755	Valid
P11	0.404	0.819	Valid
P12	0.404	0.582	Valid
P13	0.404	0.689	Valid
P14	0.404	0.575	Valid
P15	0.404	0.462	Valid
P16	0.404	0.690	Valid
P17	0.404	0.742	Valid
P18	0.404	0.607	Valid
P19	0.404	0.607	Valid
P20	0.404	0.681	Valid
P21	0.404	0.411	Valid
P22	0.404	1.000	Valid

Hasil uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha menunjukkan nilai sebesar 0,863 (Tabel 3). Oleh karena nilai tersebut lebih besar dari 0,60, maka instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan dapat diandalkan untuk digunakan dalam pengumpulan data (Ghozali, 2018).

TABEL 3. *Hasil Uji Reliabilitas Instrumen*

Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
.863	22	Reliabel

Uji prasyarat analisis berupa uji normalitas data dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian tergolong kecil, yaitu 26 responden. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,436, yang lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal (Tabel 4) dan telah memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke uji hipotesis.

TABEL 4. *Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk*

Variabel	Statistic (Shapiro-Wilk)	df	Sig.
Jumlah Skor	.962	26	.436

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linear berganda dengan uji t berbantuan SPSS 24. Ringkasan output regresi disajikan pada Tabel 5. Berdasarkan hasil tersebut, beberapa item kuesioner menunjukkan nilai signifikansi di bawah 0,05, yang mengindikasikan adanya kontribusi nyata terhadap variabel Pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga secara keseluruhan H_0 ditolak dan Ha diterima. Hal ini membuktikan secara empiris bahwa implementasi metode Game Based Learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V Sekolah Dasar se-Kecamatan Mlarak, Kabupaten Ponorogo.

TABEL 5. *Ringkasan Output Analisis Regresi Linear*

Item	Koefisien B	t	Sig.
Constant	-9.685	4.627	.006
P01	.258	.355	.737
P02	-.999	1.715	.147
P03	2.547	4.639	.096
P04	2.746	5.433	.083
P05	.216	.281	.790
P06	-3.504	2.979	.031
P07	3.995	2.999	.030
P08	-2.251	2.752	.040
P09	1.179	4.095	.099
P10	2.567	12.224	.070
P11	2.151	4.553	.076
P12	4.185	4.662	.067
P13	4.879	3.374	.072
P14	-.533	.729	.499
P15	4.637	3.761	.213

Item	Koefisien B	t	Sig.
P16	-1.443	1.286	.255
P17	2.157	3.856	.112
P18	-.884	.621	.562
P19	.809	.792	.464
P20	1.330	2.829	.173
P21	8.097	3.750	.201
P22	-2.245	.944	.355

Secara umum, tahapan analisis data dalam penelitian ini dimulai dari input data hasil kuesioner, pengumpulan data melalui penyebaran angket, uji keabsahan instrumen berupa uji validitas dan reliabilitas, analisis deskriptif, hingga uji prasyarat analisis berupa uji normalitas, sebagaimana diilustrasikan pada Gambar 1.



GAMBAR 1. *Teknik Analisis Data Penelitian*

PEMBAHASAN

Hasil analisis kuesioner menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis gim memberikan kontribusi yang nyata dan positif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan sebaran jawaban guru kelas V di Kecamatan Mlarak, indikator-indikator seperti keterlibatan aktif siswa dalam permainan edukatif dan pemanfaatan media gim, baik digital maupun konvensional, memperoleh skor yang cenderung tinggi. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa GBL merupakan model pembelajaran interaktif yang melibatkan permainan ke dalam proses pembelajaran, baik secara digital maupun tradisional, sehingga membantu peningkatan pengajaran, pembelajaran, dan penilaian, sekaligus mendorong peserta didik menjadi lebih aktif karena terlibat langsung dalam permainan yang digunakan (Wibawa dkk., 2021).

Guru-guru kelas V di Kecamatan Mlarak mengonfirmasi melalui kuesioner bahwa metode GBL sangat membantu dalam mengajarkan materi yang cenderung teoretis atau membosankan, seperti membaca pemahaman, menganalisis unsur cerita, atau menyusun teks. Melalui elemen tantangan, aturan, dan interaksi kompetisi dalam permainan, materi-materi tersebut dapat diserap

dengan lebih rileks oleh siswa usia sekolah dasar. Karakteristik GBL yang menarik dan menyenangkan, interaktif dan memberikan umpan balik, berbasis pengalaman, menantang, serta mampu mengembangkan kerja sama sosial (Wibawa dkk., 2021) menjadikan model ini relevan untuk mengatasi kebosanan siswa terhadap materi kebahasaan yang bersifat abstrak.

Temuan penelitian ini sejalan dengan sejumlah penelitian terdahulu. Wiseza dan Andini (2023) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis gim mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa di kelas, sementara Sakdah dkk. (2021) menemukan bahwa GBL berbantuan media Kahoot dapat meningkatkan semangat belajar siswa sehingga berdampak terhadap peningkatan hasil belajar. Nur'Aini (2018) serta Tangkui dan Choon Keong (2020) turut membuktikan bahwa GBL berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada jenjang dan materi yang berbeda, sedangkan Ully dan Dewi (2022) menunjukkan pengaruh signifikan penerapan GBL berbantuan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Kesesuaian temuan tersebut dengan hasil penelitian ini memperkuat generalisasi bahwa GBL efektif diterapkan lintas jenjang, media, dan mata pelajaran.

Secara geografis dan kultural, karakteristik siswa Sekolah Dasar di wilayah Mlarak menunjukkan respons yang adaptif ketika guru beralih dari metode ceramah konvensional ke metode berbasis gim, khususnya yang diintegrasikan dengan pemanfaatan Smart Board Interactive Flat Panel (IFP) Merah Putih. Hal ini membuktikan bahwa kesiapan guru dalam mendesain materi Bahasa Indonesia ke dalam format permainan berbanding lurus dengan capaian indikator keberhasilan pembelajaran di kelas. Meskipun demikian, tantangan berupa kompetensi pedagogis guru dan keterbatasan sarana pendukung tetap perlu menjadi perhatian, mengingat penerapan GBL memerlukan kurva pembelajaran yang relatif lebih lama serta sumber daya tambahan agar penerapannya berhasil optimal. Hasil penelitian ini memperkuat teori pembelajaran modern yang menyatakan bahwa gim bukan sekadar sarana hiburan, melainkan instrumen kognitif yang kuat apabila diintegrasikan dengan kurikulum secara tepat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa implementasi metode Game Based Learning (GBL) secara empiris terbukti memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V Sekolah Dasar se-Kecamatan Mlarak, Kabupaten Ponorogo, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Seluruh instrumen data yang digunakan juga memenuhi kriteria ilmiah yang baik, yaitu 22 butir kuesioner dinyatakan valid secara statistik (r hitung > r tabel = 0,404) dengan keandalan tinggi (Cronbach's Alpha = 0,863), serta data penelitian terdistribusi normal berdasarkan uji Shapiro-Wilk (Sig. = 0,436 > 0,05).

Guru kelas V Sekolah Dasar disarankan untuk terus mempertahankan dan meningkatkan kreativitas dalam merancang materi Bahasa Indonesia melalui format permainan, dengan memanfaatkan kombinasi media konvensional dan digital secara bervariasi agar keterlibatan siswa tetap optimal. Kepala sekolah dan UPTD Pendidikan Kecamatan Mlarak disarankan untuk mendukung peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan penyusunan media inovatif berbasis visual dan interaktif, termasuk pemenuhan sarana pembelajaran berbasis gim digital. Penelitian selanjutnya disarankan memperluas cakupan wilayah atau menambah jumlah responden agar hasil penelitian memiliki daya generalisasi yang lebih luas, serta mengeksplorasi efektivitas GBL pada mata pelajaran lain dan menambahkan variabel independen baru yang belum terakomodasi dalam penelitian ini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Rektor dan Dekan Fakultas Pascasarjana Universitas PGRI Madiun atas kebijakan dan kemudahan yang diberikan selama penyusunan

penelitian ini, kepada Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia beserta seluruh dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan, serta kepada seluruh guru kelas V Sekolah Dasar se-Kecamatan Mlarak, Kabupaten Ponorogo yang telah bersedia menjadi responden dan mendukung terlaksananya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.* Rineka Cipta.

Cooper, D. R., & Schindler, P. S. (2014). *Business Research Methods* (12th ed.). McGraw-Hill Irwin.

Creswell, J. W. (2015). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (5th ed.). Pearson.

Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran.* Pustaka Pelajar.

Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25* (Edisi ke-9). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Malawi, I., & Kadarwati, A. (2017). *Pembelajaran Tematik: Konsep dan Aplikasi.* CV AE Media Grafika.

Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). PT Remaja Rosdakarya.

Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi pengaruh daring learning terhadap hasil belajar matematika kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265–276.

Nur'Aini. (2018). Pengaruh model Game Based Learning terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 251–260.

Permana, E. (2022). Langkah-langkah penerapan model pembelajaran Game Based Learning di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 15–23.

Pratiwi, A., dkk. (2025). Efektivitas Game Based Learning dalam meningkatkan kemampuan dasar membaca dan menulis siswa. *Jurnal Basicedu*, 9(1), 45–54.

Priyatno, D. (2017). *Panduan Praktis Analisis Data Menggunakan SPSS.* Andi Offset.

Razali, N. M., & Wah, Y. B. (2011). Power comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling tests. *Journal of Statistical Modeling and Analytics*, 2(1), 21–33.

Sakdah, M., dkk. (2021). Pengaplikasian Game Based Learning dengan bantuan media Kahoot terhadap semangat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Terpadu*, 2(3), 112–120.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Alfabeta.

Suminar, R. (2016). Aturan kebahasaan dalam penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 3(2), 116–125.

Tangkui, R., & Choon Keong, T. (2020). Penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media digital terhadap prestasi belajar peserta didik pada materi pecahan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 55–64.

Ully, & Dewi. (2022). Pengaruh penerapan metode Game Based Learning berbantuan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 20–29.

Wibawa, R., dkk. (2021). *Karakteristik dan Kelebihan Model Pembelajaran Berbasis Gim (Game Based Learning).* Bumi Aksara.

Wiseza, F., & Andini, D. (2023). Penerapan model pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Eksperimental*, 5(1), 34–42.

Wulandari, T. (2021). Analisis hasil belajar siswa berdasarkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Jurnal Pengukuran Pendidikan*, 7(2), 89–98.