



PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

Sarah Azura Lubis¹, Wildansyah Lubis², Ibrahim Gultom³, Nurkhairani⁴, Husna Parluhutan Tambunan⁵

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2,3,4,5}

Universitas Negeri Medan^{1,2,3,4,5}

Email: sarahazura07@gmail.com

Corresponding author:

Nama: Sarah Azura Lubis

Institusi: Universitas Negeri Medan

Email: sarahazura07@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar IPAS pada materi Rantai Makanan kelas V. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri Medan Jalan Sei Petani No. 19 Medan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan penelitian Quasi-Experiment (Eksperimen Semu) dan menggunakan Nonequivalent Control Group Design sebagai desain penelitian. Jumlah sampel sebanyak 59 siswa yang ditentukan menggunakan teknik Total Sampling. Hasil penelitian diperoleh uji t Paired Simple T Test dengan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berpengaruh dan memberikan efek yang tinggi terhadap hasil belajar IPAS materi Rantai Makanan pada kelas V SD Negeri Percobaan Medan.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Game Based Learning*, Hasil Belajar, IPAS

Abstract: This study aims to determine whether there is an effect of using the *Game Based Learning* learning model on the results of learning science in the Food Chain material for grade V. This research was conducted at UPT SD Negeri Medan Jalan Sei Petani No. 19 Medan in the even semester of the 2024/2025 academic year. This study uses Quasi-Experiment research and uses Nonequivalent Control Group Design as a research design. The number of samples is 59 students who are determined using the Total Sampling technique. The results of the study obtained the Paired Simple T Test with a significance value of $0.001 < 0.05$. Based on these results, it can be concluded that the use of the *Game Based Learning* learning model has an effect and provides a high effect on the results of learning science in the Food Chain material for grade V of SD Negeri Percobaan Medan.

Keywords: *Game Based Learning Model*, Learning Outcomes, IPAS

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peranan yang sangat vital dalam membangun sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, yang nantinya akan menjadi motor penggerak pembangunan bangsa. Pendidikan memungkinkan individu untuk mengembangkan potensi, keterampilan, dan pengetahuan yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Dalam konteks pembangunan berkelanjutan, pendidikan juga berperan dalam meningkatkan kualitas hidup, produktivitas, daya saing, serta kemampuan individu untuk beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang (UNESCO, 2021; OECD, 2023). Selain itu, pendidikan yang berkualitas menjadi fondasi utama dalam menciptakan SDM yang inovatif, kreatif, dan mampu memberikan kontribusi positif terhadap pertumbuhan ekonomi serta pembangunan sosial suatu negara. Pada jenjang pendidikan dasar, salah satu mata pelajaran yang memiliki kontribusi besar dalam membentuk karakter dan pola pikir siswa adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini bertujuan untuk memberikan pemahaman menyeluruh



mengenai konsep-konsep dasar tentang lingkungan alam dan sosial, sekaligus mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan solutif dalam memecahkan masalah sehari-hari.

Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran IPAS sering kali menghadapi berbagai kendala. Banyak siswa menganggap mata pelajaran ini kurang menarik, terutama karena metode pembelajaran yang digunakan cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan pemberian tugas, sehingga proses pembelajaran lebih berpusat pada guru (*teacher-centered*). Kondisi tersebut menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang memiliki kesempatan untuk membangun pengetahuan serta mengeksplorasi pemahamannya secara mandiri. Akibatnya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sari dan Prasetyo (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang masih berorientasi pada guru mengakibatkan rendahnya partisipasi dan pemahaman konseptual siswa. Selain itu, Rahmawati et al. (2023) menjelaskan bahwa rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran IPAS berpengaruh terhadap hasil belajar karena siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Senada dengan hal tersebut, Kemendikbudristek (2022) melalui implementasi Kurikulum Merdeka menegaskan bahwa pembelajaran IPAS seharusnya dirancang secara aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik agar mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan literasi sains. Oleh karena itu, permasalahan tersebut menjadi tantangan bagi pendidik untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berorientasi pada keaktifan siswa.

Hasil wawancara dengan guru kelas V pada mata pelajaran IPAS di SDN Negeri Percobaan Medan mengungkapkan bahwa proses pembelajaran di kelas V belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru menjadi penyebab utama kondisi tersebut, sehingga mereka kesulitan menjelaskan konsep-konsep yang bersifat abstrak kepada siswa. Dampaknya, proses belajar kurang optimal dan potensi pemahaman siswa tidak berkembang secara maksimal.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, pembelajaran IPAS di kelas V masih belum optimal. Proses pembelajaran dinilai kurang efektif dan kondusif, ditandai dengan banyaknya peserta didik, kurang memperhatikan saat guru menjelaskan, serta cenderung pasif selama kegiatan berlangsung. Ketika diminta menyampaikan pendapat, peserta didik sering merasa malu atau enggan bertanya, meskipun sebenarnya mereka belum memahami materi yang telah diajarkan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan, proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher-centered*), sementara variasi model pembelajaran yang diterapkan belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang terlibat dalam proses pembelajaran, serta mudah merasa bosan selama kegiatan belajar berlangsung. Rendahnya partisipasi aktif peserta didik berdampak pada kurang optimalnya pemahaman konsep dan hasil belajar yang diperoleh. Padahal, implementasi Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, mendorong keterlibatan aktif, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan



komunikasi sebagai kompetensi abad ke-21 (Kemendikbudristek, 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati et al. (2023) juga menunjukkan bahwa rendahnya keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar, sedangkan pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep secara lebih optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dinilai sesuai adalah Game-Based Learning. Model ini memanfaatkan unsur permainan (*game*) sebagai media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang. Melalui Game-Based Learning, peserta didik didorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam menyelesaikan berbagai tantangan, berdiskusi, bekerja sama, serta menerapkan konsep yang dipelajari dalam situasi yang kontekstual. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak lagi hanya berfokus pada penyampaian materi oleh pendidik, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuannya secara mandiri melalui pengalaman belajar yang interaktif.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan Game-Based Learning memberikan dampak positif terhadap proses maupun hasil pembelajaran. Menurut Plass et al. (2021), Game-Based Learning mampu meningkatkan motivasi intrinsik, keterlibatan belajar, kemampuan berpikir kritis, dan retensi pengetahuan peserta didik melalui aktivitas belajar yang menantang dan bermakna. Selain itu, penelitian Wahyuni dan Kurniawan (2024) menemukan bahwa penerapan Game-Based Learning pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, memperkuat pemahaman konsep, serta meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa Game-Based Learning merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang relevan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model Game-Based Learning terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoretis berupa penguatan kajian mengenai efektivitas Game-Based Learning dalam pembelajaran IPAS, sekaligus memperkaya referensi mengenai penerapan model pembelajaran inovatif pada jenjang sekolah dasar. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi alternatif bagi pendidik dalam memilih model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik, serta menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih inovatif sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experiment* dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*, sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah). Adapun yang menjadi lokasi pada penelitian ini adalah SD Negeri



Percobaan Medan, yang berada di Jl. Sei Petani No.19 Medan. Waktu penelitian ini berlangsung adalah semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas V-A dan V-B SD Negeri Percobaan Medan Tahun Ajaran 2024/2025. Siswa kelas V-A terdiri atas 29 siswa dan V-B terdiri atas 30 siswa. Pemilihan kelas dilakukan secara Total Sampling dimana seluruh populasi dipilih sebagai sampel dan keseluruhan populasi sebanyak 59 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Percobaan Medan. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahapan penelitian, yaitu: *pretest*, pembelajaran (perlakuan model), dan *posttest*. *Posttest* bertujuan untuk mengetahui hasil tes yang dicapai siswa kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan model GBL serta siswa kelompok kontrol yang diberikan perlakuan model konvensional. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Sedangkan analisis inferensial dilakukan untuk melihat apakah ada pengaruh antara model pembelajaran GBL terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi rantai makanan di kelas V SD Negeri Percobaan Medan.

Berdasarkan uji coba soal yang telah dilakukan dengan jumlah peserta $N=30$ dan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh r_{tabel} sebesar 0,361. Butir soal nomor satu diperoleh r_{hitung} sebesar 0,447, artinya butir soal nomor satu dinyatakan valid karena $0,447 > 0,361$. Dalam perhitungan validitas soal yang berjumlah 40 soal diperoleh 23 soal yang dinyatakan valid. Dari 23 soal yang valid, peneliti menggunakan 20 soal sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

Setelah uji validitas selesai dilakukan, selanjutnya yaitu uji reliabilitas pada butir soal. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban instrument. Hasil perhitungan koefisien reliabilitas 20 butir soal diperoleh $K-R20=0,86$. Maka dapat disimpulkan soal ini merupakan soal yang reliabel, karena nilai koefisien korelasi tersebut berada pada interval 0,7-0,9 termasuk dalam kriteria tinggi.

Analisis indeks kesukaran digunakan untuk mengetahui tingkat kesukaran soal tes, apakah soal tersebut memiliki kriteria mudah, sedang, dan sukar. Uji daya pembeda soal digunakan untuk melihat apakah tes disusun dapat dibedakan antara siswa yang berkeampuan rendah dengan siswa yang berkemampuan tinggi. Siswa dikelompokkan menjadi 2 kelompok yaitu kelompok atas 50% dan kelompok bawah 50%. Jumlah siswa yang dijadikan sampel untuk validasi berjumlah 30 orang. Artinya 30 siswa dibagi menjadi 2 kelompok, yang isinya 15 siswa per kelompok. 15 siswa kelompok atas dan 15 siswa kelompok bawah yang diurutkan berdasarkan skor tertinggi hingga ke rendah.

Rumus yang digunakan dalam uji daya pembeda soal adalah $D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = PA-PB$.

Berdasarkan hasil penelitian di kelas V-A yang merupakan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran GBL. Tes uji kemampuan awal (*pretest*) kelas eksperimen diberikan pada awal penelitian untuk mengetahui hasil belajar siswa dan *posttest* diberikan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran GBL. Berdasarkan

data hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dapat ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Deskripsi	Pretest	Posttest
Nilai Minimum	40	75
Nilai Maksimum	70	95
Range	30	20
Rata-Rata	55,69	82,76
Varians	80,56	25,15
Standar Deviasi	8,98	5,01

Dari tabel *pretest* dan *posttest* dapat dilihat nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen yaitu 55,69 dengan varians sebesar 80,56 dan standar deviasi 8,98. Nilai rata-rata *posttest* sebesar 82,76, dengan varians sebesar 25,15, dan standar deviasi 5,01.

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas V-B yang merupakan kelas kontrol yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran konvensional. Tes uji kemampuan awal (*pretest*) kelas kontrol diberikan pada awal penelitian untuk mengetahui hasil belajar pada ranah kognitif (pengetahuan) dan *posttest* setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh nilai hasil belajar siswa pada kelas kontrol dapat ditunjukkan pada tabel dibawah.

Tabel 2 Hasil Belajar Kelas Kontrol

Deskripsi	Pretest	Posttest
Nilai Minimum	30	45
Nilai Maksimum	65	80
Range	35	35
Rata-Rata	50,33	60,83
Varians	61,56	66,81
Standar Deviasi	7,85	8,17

Dari tabel *pretest* dan *posttest* dapat dilihat, nilai rata-rata *pretest* pada kelas kontrol yaitu 50,33 dengan varians sebesar 61,56 dan standar deviasi 7,85. Nilai rata-rata *posttest* sebesar 60,83, dengan varians sebesar 66,81, dan standar deviasi 8,17.

Berdasarkan perolehan data yang sudah dianalisis oleh peneliti, diperoleh hasil rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen adalah 55,69 sedangkan kelas kontrol 50,33 menunjukkan bahwa kemampuan yang terdapat pada siswa diawal pembagian tes masih tergolong rendah. Pada saat mengerjakan soal *pretest* kebanyakan siswa hanya menebak jawabannya saja. Setelah dilakukan perlakuan pembelajaran dengan model *Game Based Learning* (GBL) dan diadakan *PostTest* siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 82,76, sedangkan pada siswa kelas kontrol memperoleh rata-rata 60,83. Berdasarkan perolehan data *posttest* yang terdapat di kelas eksperimen, diperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan perolehan nilai rata-rata pada kelas kontrol.

Hasil penghitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji t *Paired Simple T Test* yang telah dilakukan, dengan diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, artinya memiliki pengaruh pada



penggunaan model GBL. Dapat dilihat juga hasil uji ketuntasan belajar siswa kelas eksperimen yang mendapatkan nilai diatas KKM (70) sebanyak 29 (100%) siswa, sedangkan pada kelas kontrol siswa yang diatas KKM (70) sebanyak 6 (20%) siswa. Jadi, secara keseluruhan kelas eksperimen dapat dikatakan tuntas dengan memperoleh nilai 100%. Sedangkan pada kelas kontrol yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional dilihat dari banyaknya siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM sebanyak 20% belum bisa dikatakan tuntas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* (GBL) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa. Pengaruh tersebut terjadi karena model GBL dirancang dengan tahapan pembelajaran yang sistematis dan berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), sehingga siswa terlibat secara aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Melalui aktivitas permainan yang terintegrasi dengan tujuan pembelajaran, siswa memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi konsep, berdiskusi, bekerja sama, serta menyelesaikan berbagai tantangan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, bermakna, dan mendorong keterlibatan peserta didik secara optimal (Kemendikbudristek, 2022).

Keberhasilan model *Game-Based Learning* juga didukung oleh karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, aktivitas yang menarik, serta media pembelajaran yang bersifat interaktif. Unsur permainan dalam GBL mampu meningkatkan motivasi belajar, rasa ingin tahu, dan antusiasme siswa sehingga mereka terdorong untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Menurut Plass et al. (2021), *Game-Based Learning* tidak hanya meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan retensi pengetahuan karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional.

Sebaliknya, pembelajaran pada kelas kontrol yang masih menggunakan model konvensional cenderung berpusat pada guru melalui metode ceramah dan tanya jawab. Pada proses pembelajaran tersebut, keterlibatan siswa relatif terbatas karena sebagian besar kegiatan didominasi oleh penjelasan guru, sedangkan siswa lebih banyak berperan sebagai pendengar dan mengerjakan tugas yang diberikan. Interaksi antarsiswa, kegiatan diskusi, maupun aktivitas eksploratif juga belum berlangsung secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan kesempatan siswa untuk membangun pengetahuan secara mandiri menjadi terbatas, sehingga motivasi belajar dan pemahaman konsep yang diperoleh kurang maksimal. Menurut Hattie (2023), pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memperoleh umpan balik secara langsung cenderung menghasilkan capaian belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran yang bersifat pasif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Rahmawati et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Demikian pula penelitian Wahyuni dan Kurniawan (2024) membuktikan bahwa penerapan *Game-Based Learning* pada pembelajaran IPAS dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa sekolah dasar.



Dengan demikian, model Game-Based Learning dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta mendukung pencapaian hasil belajar IPAS yang lebih optimal.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, pengolahan data dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka kesimpulan yang dapat ditarik adalah nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang telah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran GBL di kelas V-A SD Negeri Percobaan Medan adalah 82,76. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang telah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran konvensional di kelas V-B SD Negeri Percobaan Medan adalah 60,83. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dengan uji *t Paired Simple T Test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran GBL terhadap hasil belajar IPAS materi Rantai Makanan pada kelas V di SD Negeri Percobaan Medan.

Adapun saran yang diberikan Bagi siswa agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar Bagi guru SD Negeri Percobaan Medan agar berkenan mencoba menggunakan model pembelajaran team quiz dalam melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi para peneliti selanjutnya yang ingin meneliti model pembelajaran yang sama diharapkan dapat mengkondisikan waktu dan melihat karakteristik siswa serta kemampuan berpikir siswa, agar masalah yang disajikan tidak terlalu sulit untuk diselesaikan oleh siswa. Bagi sekolah agar sekolah dapat memberikan pelatihan dan sarana dan prasarana yang cukup bagi guru dalam meningkatkan pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Ambarwati, Y. F., & Ismiyati, I. (2021). Analisis butir soal pilihan ganda ulangan akhir semester genap mata pelajaran kearsipan. *Measurement in Educational Research*, 1(2), 64–75. <https://doi.org/10.1177/074193258300400305>
- Berutu, S. N., Widiastuti, M., Anakampun, R., Waruwu, T., Simamora, D. T., Pendidikan, P., Kristen, A., Ilmu, F., Kristen, P., Agama, I., Negeri, K., & Tarutung, I. (2024). Pengaruh Model Games Based Learning terhadap Keaktifan Belajar Siswa PAK Kelas XI SMA Negeri 1 Purba Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2024 / 2025. *Jurnal Teologi Injili Dan Pendidikan Agama*, 2(4), 299–317.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Hattie, J. (2023). *Visible Learning: The Sequel*. Routledge.
- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMP N 2 Ngronggot. *Communnity Development Journal*, 5(1), 1263–1269.



- Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2024). Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review. *Education Sciences*, 14(6). <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. In *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2021). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 56(3), 219–234.
- Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., Shufiyah, S. S., Juhaeni, J., Purwanti, A. A., & Safaruddin, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game based learning “One Board” terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 46–53
- Rahmawati, D., Nurhayati, S., & Hidayat, T. (2023). Pengaruh keaktifan belajar terhadap hasil belajar IPAS pada implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3290–3300.
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal*, 13(1), 16. <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v13i1.41424>
- Rozi, F., & Hafidz, H. (2024). ANALISIS FENOMENA PERALIHAN METODE PEMBELAJARAN KONVENSIONAL MENUJU PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL. *Meriva: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 01(November), 139–148.
- Sodik, & Siyoto. (2015). Dasar Metodologi Penelitian Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, M.A. 1. *Dasar Metodologi Penelitian*, 83–84.
- Sutikno, M. S. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran “Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan.”*
- Wahyuni, S., & Kurniawan, A. (2024). Penerapan Game-Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1450–1462.
- Wulandari, D. (2022). Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar. *Aksioma Ad-Diniyah*, 10(1). <https://doi.org/10.55171/jad.v10i1.690>
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yanuar, A., & Pius, I. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *SAPA - Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.53544/sapa.v8i1.327>