

Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Toya

Muhammad Hafizin*

STKIP Hamzar, Indonesia yosblack7@gmail.com

Hadiyaturrido

STKIP HAMZAR, Indonesia ridoadyakhalfani@gmail.com

Eliana Agustina

STKIP HAMZAR, Indonesia elianaagustina@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine the effect of the Game-Based Learning model on students' learning interest in Pancasila and Civic Education (PPKn) among fifth-grade students at SDN 1 Toya in the 2025/2026 academic year. The study was motivated by students' low learning interest, characterized by passive attitudes, frequent boredom, and limited engagement during the learning process. A quantitative approach was employed using a Quasi-Experimental Design with a Posttest-Only Control Group Design. The population and sample consisted of all 31 fifth-grade students at SDN 1 Toya, comprising 17 students in the experimental group and 14 students in the control group, selected through total sampling. Data were collected using a learning interest questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data analysis included normality and homogeneity tests, followed by hypothesis testing using an Independent Sample T-Test. The results showed a t-value of 4.458 with a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000 (< 0.05), leading to the rejection of H_0 and the acceptance of H_1 . These findings demonstrate a significant effect of the Game-Based Learning model on students' learning interest. Accordingly, the Game-Based Learning model can be considered an engaging instructional alternative capable of enhancing fifth-grade students' learning interest in PPKn.*

Keywords: *Game Based Learning, learning interest, Civic Education, elementary school*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Game-Based Learning* terhadap minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SDN 1 Toya Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa yang ditandai dengan sikap pasif, mudah bosan, dan kurangnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Experimental Design, bentuk Posttest-Only Control Group Design. Populasi dan sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Toya yang berjumlah 31 siswa, terdiri atas 17 siswa kelas eksperimen dan 14 siswa kelas kontrol, dengan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan menggunakan angket minat belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test. Hasil penelitian menunjukkan nilai t hitung sebesar 4,458 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model *Game-Based Learning* terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian, model *Game-Based Learning* dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PPKn.

Kata kunci: *Game Based Learning, Minat Belajar, PPKN, Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Di era digital yang terus berkembang, pendidikan menghadapi tantangan untuk tetap relevan dan efektif dalam memenuhi kebutuhan belajar generasi modern. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang signifikan pada cara individu memproses informasi dan berinteraksi dengan pengetahuan. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya menjadi pelengkap, melainkan kebutuhan untuk menciptakan proses belajar yang adaptif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari (Rahmatika dkk., 2025).

Sejalan dengan hal itu, pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dalam aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, salah satu faktor penting yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran adalah minat belajar siswa. Minat belajar memiliki peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih fokus, aktif bertanya, dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Sebaliknya, siswa yang memiliki minat belajar rendah cenderung pasif, mudah merasa bosan, dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Kondisi tersebut dapat mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran di kelas (Susanto, 2016). Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Triastuti (dalam Furqon, 2024) yang menyatakan bahwa minat belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan siswa, karena ketertarikan menjadi pendorong utama dalam proses belajar.

Namun demikian, pada kenyataannya minat belajar siswa di sekolah dasar masih menjadi salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi serta pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Selain itu, fokus siswa yang belum terarah juga mempengaruhi keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Penggunaan metode ceramah yang dominan menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif. Akibatnya, suasana pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik sehingga minat belajar siswa tidak berkembang secara optimal.

Di sisi lain, pesatnya perkembangan teknologi juga turut memengaruhi perilaku belajar siswa, terutama melalui penggunaan smartphone. Kondisi ini menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator pembelajaran perlu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan agar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa secara langsung, seperti pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Model pembelajaran ini dinilai mampu membantu siswa

memahami materi dengan lebih mudah karena melibatkan pengalaman belajar yang aktif (Huda, 2017).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 1 Toya, ditemukan bahwa minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PPKn masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari pengamatan yang dilakukan secara berulang dimana, dari 31 siswa hanya sekitar 7-10 siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru. Sebagian besar siswa cenderung pasif, berbicara dengan teman sebangku, serta kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan. Selain itu, beberapa siswa tampak mudah bosan, seperti menguap, bermain alat tulis, tidak menyelesaikan tugas tepat waktu, dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas V. Guru menyampaikan bahwa pada mata pelajaran PPKn siswa cenderung cepat merasa bosan, terutama ketika pembelajaran hanya berfokus pada membaca materi dari buku. Selain itu, guru juga menjelaskan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang aktif selama proses pembelajaran, sementara siswa lainnya cenderung diam, kurang berpartisipasi, bahkan ada yang berbicara sendiri dengan teman sebangkunya.

Selain itu, hasil wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa mereka menganggap pembelajaran PPKn terkadang terasa membosankan karena hanya mendengarkan penjelasan dan mencatat materi. Siswa juga mengungkapkan bahwa mereka lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran disertai dengan aktivitas yang melibatkan mereka secara langsung, seperti permainan atau kerja kelompok. Menurut mereka, pembelajaran yang disertai permainan atau kuis akan terasa lebih menyenangkan, sehingga dapat mengurangi rasa bosan dan meningkatkan semangat belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung berpusat pada guru. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu melibatkan siswa secara aktif, sehingga minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn dapat meningkat.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran game-based learning. Game-based learning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai bagian dari proses belajar sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Model pembelajaran game-based learning dapat digunakan sebagai salah satu cara dalam mendukung siswa menghadapi permasalahan dalam pembelajaran. Game-based learning dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, meningkatkan gairah belajar serta mendorong peserta didik untuk menjadi lebih kreatif (Andika, dkk., 2025). Model pembelajaran berbasis permainan ini dinilai menarik, sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar (Sinsi, 2023). Melalui penerapan Game-based learning, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa game-based learning memiliki pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan

oleh Rahman (2021) mengungkapkan bahwa penerapan game-based learning mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Nugroho (2022) menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keaktifan serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Fatma dkk., (2022) yang menyatakan bahwa game-based learning juga berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada pengaruh game-based learning terhadap hasil dan motivasi belajar siswa. Namun, dalam penelitian ini peneliti mengkaji aspek yang berbeda, yaitu minat belajar siswa. Penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh game-based learning terhadap minat belajar siswa pada mata Pelajaran PPKn di sekolah dasar khususnya pada siswa kelas V masih relatif terbatas. Selain itu, belum terdapat penelitian yang dilakukan di SDN 1 Toya terkait penerapan model game-based learning. Oleh karena itu, adanya kesenjangan penelitian (research gap) tersebut menjadi dasar dilakukannya penelitian ini..

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif menggunakan jenis Quasi Experimental Design dalam bentuk Posttest-Only Control Group Design. Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Toya, Kecamatan Aikmel, Kabupaten Lombok Timur pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (kelas V.A, 17 siswa) yang diberi perlakuan model Game-Based Learning, dan kelompok kontrol (kelas V.B, 14 siswa) yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Populasi dan sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Toya yang berjumlah 31 siswa, ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh (total sampling).

Data dikumpulkan melalui angket minat belajar yang diberikan kepada kedua kelompok setelah perlakuan diberikan, dilengkapi dengan observasi dan dokumentasi sebagai data pendukung. Instrumen angket telah diuji validitas isi menggunakan Aiken's V melalui penilaian expert judgement dan diuji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha dengan bantuan SPSS. Analisis data meliputi statistik deskriptif (mean, nilai minimum–maksimum, dan standar deviasi), uji prasyarat berupa uji normalitas (Shapiro-Wilk) dan uji homogenitas (Levene's Test), serta uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test dengan taraf signifikansi 0,05.

PEMBAHASAN

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa skor minat belajar siswa pada kelas eksperimen (n=17) memperoleh nilai rata-rata 87,29 dengan standar deviasi 6,37 (rentang 72-98), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (n=14) yang memperoleh rata-rata 77,57 dengan standar deviasi 5,61 (rentang 67-86). Hasil tersebut mengindikasikan bahwa minat belajar siswa pada kelas yang menerapkan model Game-Based Learning berada pada kategori lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan metode konvensional.

Table 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Kelompok	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	17	72,00	98,00	87,29	6,371
Kontrol	14	67,00	86,00	77,57	5,612

Sumber: Hasil olah data SPSS versi 26 (2026)

Uji prasyarat analisis menunjukkan data berdistribusi normal, dibuktikan dengan nilai signifikansi uji Shapiro-Wilk sebesar 0,313 (kelas eksperimen) dan 0,529 (kelas kontrol), keduanya lebih besar dari 0,05.

Table 2. Hasil Uji Normalitas (*Shapiro-Wilk*)

Kelompok	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	0,940	17	0,313
Kontrol	0,948	14	0,529

Sumber: Hasil olah data SPSS versi 26 (2026)

Uji homogenitas menggunakan Levene's Test menghasilkan nilai signifikansi 0,878 ($> 0,05$), yang menunjukkan varians kedua kelompok homogen.

Table 3. Hasil Uji Homogenitas (*Levene's Test*)

Variabel	F	Sig.
Skor Minat Belajar	0,024	0,878

Sumber: Hasil olah data SPSS versi 26 (2026)

Karena kedua asumsi terpenuhi, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan Independent Sample T-Test, yang menghasilkan nilai t sebesar 4,458 ($df = 29$) dengan signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan model Game-Based Learning terhadap minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PPKn di SDN 1 Toya.

Table 3. Hasil Uji Hipotesis (*Independent Sample T-Test*)

t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% CI Lower	95% CI Upper
4,458	29	0,000	9,72269	5,26228	14,18310

Sumber: Hasil olah data SPSS versi 26 (2026)

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian Quasi Experimental Design, dengan bentuk desain Posttest-Only Control Group Design. Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model Game-Based Learning, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan diberikan, kedua kelompok selanjutnya diberikan

angket untuk mengukur minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Game Based Learning terhadap minat belajar siswa.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data hasil angket minat belajar siswa terlebih dahulu dianalisis melalui uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kontrol. Setelah kedua syarat tersebut terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample T-test.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada kelas eksperimen sebesar 0,313 dan pada kelas kontrol sebesar 0,529. Nilai signifikansi pada dua kelas tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test for Equality of Variances untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kontrol. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,878. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, dengan demikian varians data minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dinyatakan homogen. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data telah memenuhi asumsi homogenitas sebagai salah satu prasyarat dalam penggunaan uji parametrik.

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, maka analisis dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai t hitung sebesar 4,458 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 29 dan nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa model Game Based Learning berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PPKn di SDN 1 Toya tahun pelajaran 2025/2026. .

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Model Game Based Learning berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Penggunaan unsur permainan dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Melalui model tersebut, siswa tidak hanya menerima materi pembelajaran secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Kondisi ini dapat meningkatkan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut didukung oleh hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, siswa pada kelas eksperimen menunjukkan antusias yang lebih tinggi dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Data hasil observasi secara lengkap dapat dilihat pada Lampiran 9.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari., dkk (2026), yang berjudul Pengaruh model Game Based Learning Terhadap Minat dan

Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata skor minat belajar siswa meningkat dari 34,82 pada pretest menjadi 57,73 pada posttest. Peningkatan skor tersebut menunjukkan bahwa setelah pembelajaran menggunakan model Game Based Learning, siswa menjadi lebih senang mengikuti pembelajaran, lebih memperhatikan penjelasan guru, dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Maulia dan Latif (2024) menunjukkan bahwa model Game Based Learning berbantuan Wordwall berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa dan memiliki potensi positif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian lain yang dilakukan oleh Fiqriah. A, dkk (2025), juga menunjukkan bahwa Game Based Learning memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai strategi pembelajaran alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa model Game Based Learning memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya bahwa model Game Based Learning berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Game Based Learning berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V pada mata Pelajaran PPKn di SDN 1 Toya. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis data yang menunjukkan bahwa data minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,313 pada kelas eksperimen dan 0,529 pada kelas kontrol, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Selain itu uji homogenitas menggunakan Levene's Test memperoleh nilai signifikansi sebesar 0.878 ($> 0,05$) yang berarti varians kedua kelompok adalah homogen.

Setelah asumsi normalitas dan homogenitas terpenuhi, dilakukan uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) antara kelas eksperimen dan kontrol sebesar 0.000 yang lebih kecil dari 0,05. Sedangkan hasil t hitung untuk kelas eksperimen 4.458 dan untuk kelas kontrol 4.515 yang artinya $> 0,05$ (2,045). Dengan demikian, membuktikan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Game Based Learning secara signifikan berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas v pada mata Pelajaran PPKn di SDN 1 Toya.

REFERENSI

- Rahmatika, dkk., (2025). *Kajian Komprehensif Globalisasi Pendidikan di Era Digital*. Medan: UMSU Press.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003*

- Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Susanto, A. (2016). *Manajemen peningkatan kinerja guru konsep, strategi, dan implementasinya*. Prenada Media.
- Furqon M. (2024). *Minat Belajar*. Solo: PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Huda, M. (2017). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game-Based Learning terhadap Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 799–812. <https://doi.org/10.58230/27454312.1645>
- Sinsi. (2023). Penggunaan model pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Kreatif*. 5(1). 40–48.
- Rahman, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen*, 7(2), 85–94.
- Putri, D. A., & Nugroho, L. (2022). Penerapan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 115–124.
- Fatma, A., dkk. (2022). Pengaruh Game-Based Learning terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(2), 142–151.
- Fiqriah, A., dkk. (2025). Efektivitas game based learning dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 6, 230–238. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jres>
- Maulia, T. I., & Latif. (2025). Pengaruh model game based learning terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas IV sekolah dasar. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 625–635. <https://doi.org/10.37985>