



Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan

P-ISSN 2252-6676 E-ISSN 2746-184X, Volume 13, No. 2, Oktober 2025

doi: <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol13issue2page461-468>

<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika>

email: jurnalpedagogika@gmail.com

PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* (GBL) BERBANTUAN MEDIA MARBEL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Tantri Annisa^{1*}, Amrina Izzatika², Fadhilah Khairani³, Sowiyah⁴

^{1*,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung, Indonesia

Email : tantriannisa01@gmail.com

Submitted: 17 Agustus 2025

Accepted: 8 Oktober 2025

Abstrak: Penelitian membahas masalah tentang rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 5 Metro Pusat. Masalah tersebut muncul karena kurangnya inovasi pendidik dalam penggunaan dan mengembangkan model dan media pembelajaran yang dapat mendukung hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh yang positif pada model pembelajaran *game based learning* berbantuan media marbel terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV. Populasi dan sampel penelitian ini berjumlah 53 peserta didik yang ditentukan menggunakan *purposive sampling*. Jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian *pretest posttest nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Data dianalisis melalui uji regresi sederhana. Hasil uji regresi sederhana menunjukkan terdapat pengaruh *game based learning* berbantuan media marbel terhadap hasil belajar. Sehingga, *game based learning* berbantuan media marbel dapat dijadikan alternatif bagi pendidik dalam pemilihan model dan media yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci : *Game Based Learning*, Hasil Belajar, Marbel Budaya Nusantara

THE EFFECT OF GAME-BASED LEARNING (GBL) ASSISTED BY MARBEL MEDIA ON THE LEARNING OUTCOMES OF IPAS FOR FOURTH-GRADE STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL

Abstract: This study discusses the issue of low learning outcomes among students in IPAS (Science) in grade IV at SD Negeri 5 Metro Pusat. This problem arises due to a lack of innovation among educators in the use and development of learning models and media that can support student learning outcomes. The purpose of this study is to determine the positive effect of the game-based learning model assisted by marble media on the IPAS learning outcomes of fourth-grade students. The population and sample of this study consisted of 53 students determined using purposive sampling. This was an experimental study with a pretest-posttest nonequivalent control group design. Data collection techniques included tests and non-tests. Data were analyzed using simple regression tests. The results of the simple regression test showed that marble-assisted game-based learning had an effect on learning outcomes. Thus, marble-assisted game-based learning can be used as an alternative for educators in selecting the appropriate model and media to improve student learning outcomes.

Keywords : Game Based Learning, Learning Outcomes, Marble Media of Nusantara Culture

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi, kemampuan, dan sifat pribadinya ke arah yang bermanfaat bagi mereka sendiri dan lingkungan mereka. Pembelajaran merupakan salah satu bagian dalam proses pendidikan. Pembelajaran terjadi sepanjang hidup seseorang dan dapat terjadi kapan saja bahkan hingga saat ini. Teknologi yang lahir dari pemikiran manusia pun ikut andil dalam menyongsong pembelajaran di era saat ini. Menurut Rahayu dkk., (2022) pembelajaran abad ke 21 merupakan pembelajaran yang mempersiapkan generasi penerus untuk menghadapi berbagai tuntutan dan tantangan di seluruh dunia, karena kemajuan pesat dalam teknologi dan informasi di abad ini berdampak pada semua aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Perkembangan teknologi yang pesat yang berdampak disegala aspek termasuk dibidang pendidikan memiliki dampak positif yakni membuka peluang untuk menciptakan berbagai model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Hewi dan Shaleh (2020) hasil belajar di Indonesia masih tergolong rendah, dibuktikan dari hasil *Programe for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018 Indonesia berada di urutan ke-74 dari 79 negara.

Rendahnya hasil belajar peserta didik dibuktikan dengan adanya data dari hasil sumatif tengah semester pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV di SD Negeri 5 Metro Pusat. Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 5 Metro Pusat yaitu 70. Pada data tersebut sebagian peserta didik belum mencapai KKTP yang telah di tentukan. Hal ini terlihat dari jumlah peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 70 pada kelas IV A hanya 30,76% dan yang tidak tuntas mencapai 69,23%. Ketuntasan pada kelas IV B 51,85% dan yang tidak tuntas 48,14%. Sehingga dapat disimpulkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 5 Metro Pusat masih cukup rendah pada pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik yang menjadi wali kelas di kelas 4A dimana pada penelitian ini akan dijadikan sebagai kelas eksperimen mengatakan bahwa hasil belajar IPAS masih rendah salah satunya dikarenakan dalam pelaksanaan pembelajaran masih menggunakan model konvensional dengan menggunakan metode ceramah belum memanfaatkan model-model pembelajaran yang terbaru. Metode ini didalam pembelajaran masih berpusat pada pendidik sehingga kurangnya kerjasama yang terjalin antar peserta didik.

Beberapa upaya dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). Menurut Menurut Winatha dan Setiawan (2020) di dalam penelitiannya mengenai *Game Based Learning* (GBL). Mereka menemukan bahwa motivasi dan prestasi belajar sangat berbeda antara kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung dan kelas yang menggunakan model pembelajaran berbasis *game*. Disampaikan oleh Maimuna& Mas'ud (2024), pendekatan *game-based learning* atau pembelajaran dengan menggunakan *game* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Model pembelajaran berbasis *game* meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Dampak penerapan model pembelajaran berbantuan media terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu peserta didik lebih kreatif, inovatif, efektif, dan mandiri dalam proses pembelajaran dikelas maupun di luar kelas (Mahananingtyas, dkk 2020). Penggunaan model *Game Based Learning* (GBL)

dapat di wujudkan melalui media pembelajaran yang mendukung model tersebut.

Media yang dapat mendukung model *Game Based Learning* (GBL) salah satu contohnya adalah media *game* berbentuk aplikasi yakni Marbel Budaya Nusantara. Marbel singkatan dari “mari belajar sambil bermain” yang dibuat oleh Educa Studio dan dirilis pada tanggal 27 Juni 2013. Menurut Educastudio (2020) dalam Romadhoni dkk., (2024) aplikasi Marbel Budaya Nusantara merupakan sebuah *game* online yang menampilkan berbagai karakteristik budaya *local*. *Game* Marbel Budaya Nusantara menampilkan berbagai macam unsur budaya, seperti pakaian adat, rumah adat, tarian, musik, persenjataan, dan masakan daerah. Peserta didik dapat belajar banyak hal mengenai kebudayaan yang ada di Indonesia dengan metode yang menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan masalah dan teori di atas, maka perlu adanya inovasi bahan ajar IPAS yang diharapkan dapat mendukung pendidik dalam memfasilitasi aktivitas belajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media marbel budaya nusantara dapat menjadi salah satu alternatif solusi yang dapat diimplementasikan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Game Based Learning* (GBL) Berbantuan Media Marbel Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian kuasi eksperimen dengan menggunakan desain *pretest posttest nonequivalent control group design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas IV SD Negeri 5 Metro Pusat, yakni kelas IV A dan IV B yang berjumlah 53 peserta didik. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IV A sebagai kelas eksperimen dikarenakan pada kelas IV A jumlah nilai tuntas pada mata pelajaran IPAS masih rendah sehingga memudahkan untuk melihat apakah hasil belajar dapat meningkat. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik tes dan teknik non tes berupa dokumentasi dan observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Analisis Deskriptif

Data hasil penelitian diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Data hasil penelitian secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 1. Data Deskripsi Hasil Penelitian

Data	Kelas Eksperimen (IV A)		Kelas Kontrol (IV B)	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	26	26	27	27
X Tertinggi	92	100	92	100
X Terendah	23	54	23	54
Σ	1618	2087	1741	2057
Rata-rata	62,23	80,26	64,48	78,70

Tercapai ≥ 70	10	21	11	16
Tidak tercapai < 70	16	5	16	11

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian Tahun 2025

Berdasarkan tabel 1 di atas merupakan data hasil dari penelitian yang dilakukan pada dua kelas yang berbeda yakni kelas eksperimen (IV A) dan kelas kontrol (IV B), dengan masing-masing jumlah peserta didik sebanyak 26 kelas IVA dan 27 kelas IVB penelitian ini mengukur hasil *pretest* dan *posttest* untuk kedua kelas tersebut. Masing-masing kelas memiliki nilai *pretest* tertinggi yaitu 92 dan terendah 23. Sedangkan untuk *posttest*, nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendahnya yaitu 54.

2. Klasifikasi Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji N-Gain digunakan untuk menghitung peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan. Hasil perhitungan N-Gain kemudian digolongkan dalam klasifikasi tinggi, sedang, dan rendah. Klasifikasi nilai N-Gain antar kelas kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Klasifikasi Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol					
Klasifikasi	Kriteria	Frekuensi		Rata-rata N-Gain	
		Kelas IVA	Kelas IVB	Kelas IVA	Kelas IVB
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi	2	4	0.5077	0.4779
$0,30 \leq n < 0,70$	Sedang	23	22		
$0,00 \leq n < 0,30$	Rendah	1	1		

Berdasarkan tabel 2 klasifikasi nilai *N-Gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas dapat diperoleh nilai rata-rata kelas IVA sebesar 0.5077 dan kelas IVB sebesar 0.4779.

3. Data Observasi Aktivitas Peserta Didik

Pada kelas eksperimen dilakukan observasi peserta didik dalam penerapan model *game based learning* berbantuan media marbel budaya nusantara. Selama pembelajaran berlangsung, aktivitas peserta didik diamati oleh peneliti berdasarkan sintaks model *game based learning*.

Tabel 3. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik

Tingkat		Keterangan	Frekuensi	Persentase (%)
No	Keberhasilan (%)			
1	$n > 80$	Sangat Aktif	15	57%
2	$60 \leq 79$	Aktif	10	38%
3	$50 \leq 59$	Cukup	1	3%
4	$n < 50$	Kurang	-	-
Jumlah			26	100%

Berdasarkan tabel 3 di atas, aktifitas peserta didik dalam penerapan model *game based learning* menunjukan terdapat 15 orang peserta didik dalam penerapannya dikategorikan sangat aktif, 10 peserta didik dalam penerapannya dikategorikan aktif dan 1 peserta didik dalam penerapannya dikategorikan cukup.

4. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu berupa nilai dari data *pretest-posttest* dengan bantuan program SPSS 26 dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Data berdistribusi dengan normal jika nilai signifikan $>0,05$ sedangkan data tidak berdistribusi dengan normal jika nilai signifikan $<0,05$. Hasil uji normalitas yang dilakukan pada hasil *pretest* kelas eksperimen mendapatkan nilai signifikansi $0,165 > 0,05$ dan hasil *pretest* kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi $0,098 > 0,05$.

Berdasarkan kriteria pengujian, nilai signifikansi data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol $> 0,05$ maka data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi dengan normal. Data *posttest* kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi $0,68 > 0,05$ dan *posttest* kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi $0,105 > 0,05$. Berdasarkan kriteria pengujian nilai signifikansi data *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol $> 0,05$ maka *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah data hasil penelitian memiliki sifat yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 26. Kriteria pengujiannya yaitu jika hasil homogenitas menunjukkan nilai signifikansi berdasarkan *based on mean* $> 5\%$ atau lebih besar dari 0,05 maka data bersifat homogen. Sedangkan jika hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada *based on mean* $<5\%$ atau lebih dari kecil dari 0,05 maka data bersifat tidak homogen.

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dengan bantuan program SPSS 26 dapat diketahui bahwa hasil uji homogenitas kelas *pre test* dan *post test* kelas kontrol dan kelas eksperimen nilai signifikansi yang didapatkan yaitu $0.156 > 0.05$, maka data bersifat homogen.

c. Hasil Uji Hipotesis

Setelah diketahui data berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen, maka dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji regresi sederhana. Uji ini digunakan peneliti untuk melihat pengaruh *game based learning* berbantuan media marbel terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS versi 26 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh pada penggunaan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media marbel terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2024/2025.

Pembahasan

Permasalahan pada penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar mata pelajaran IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat. Solusi yang peneliti tawarkan yaitu penggunaan model *game based learning* berbantuan media marbel budaya nusantara dalam proses pembelajaran. *Game based learning* merupakan pembelajaran berbasis permainan dimana memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung di dalam pembelajaran

untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik tersebut.

Hal tersebut didukung dengan penelitian terdahulu dengan variabel bebas dan variabel terikat yang sama dengan yang digunakann oleh peneliti yakni oleh Rahayu dkk., (2024) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Game based learning* “One Board” terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah dengan hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelompok kontrol mengalami peningkatan 16,52% dan 8.59% dan hal ini termasuk dalam kategori signifikan. Penelitian terdahulu juga telah diteliti oleh Vilga dkk., (2023) dengan judul Pengaruh Metode *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Energi Alternatif di SD Negeri 02 Lahat dengan hasil menunjukkan ada pengaruh metode *Game Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar IPA materi Energi Alternatif di SD Negeri 2 Lahat. Berdasarkan dari kedua penelitian di atas, perbedaan dengan penelitian peneliti terletak pada mata pelajaran yang diteliti dan bantuan penggunaan media pada saat proses penelitian.

Penelitian terdahulu selanjutnya yakni Sianturi (2024) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Worldwall* Pada Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 060934 Medan dengan hasil model pembelajaran *game based learning* berbantuan *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian selanjutnya yakni oleh Utami dkk., (2024) dengan judul Efektivitas Strategi Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Tonjong 2 Kota Sukabumi terdapat hasil menunjukkan bahwa strategi GBL efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Berdasarkan dari kedua penelitian di atas, terdapat perbedaan pada penelitian peneliti yakni terletak pada jenjang kelas yang diteliti, penggunaan bantuan media pada proses penelitian serta metode penelitian yang digunakan.

Peneliti juga menawarkan media untuk mendukung pelaksanaan model *game based learning* yaitu dengan bantuan media marbel budaya nusantara. Marbel budaya nusantara adalah media berbasis *gamifikasi* atau seperti bermain *games* yang berisi pengenalan keberagaman budaya di Indonesia. Penawaran ini di dukung oleh peneliti terdahulu yang telah meneliti bagaimana penggunaan media marbel budaya nusantara guna meningkatkan hasil belajar peserta didik, penelitian tersebut dilakukan oleh Fuadah A. (2023) dengan judul Penerapan Game Edukasi Marbel Budaya Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Materi Keragaman Budaya Di Indonesia terdapat hasil adanya peningkatan pada perolehan hasil belajar siswa dengan menerapkan game edukasi Marbel Budaya Nusantara. Berdasarkan penelitiann yang telah dilakukan oleh fuadah, terdapat perbedaan dengan penelitian peneliti yakni terletak pada penggunaan model pembelajaran pada saat proses penelitian serta metode penelitian yang digunakan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game based learning* berbantuan media marbel terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Pusat. Peneliti menggunakan nilai tes awal (*pretest*) dan nilai tes di akhir pembelajaran (*posttest*) dengan materi BAB 6 Indonesiaku Kaya Budaya. Nilai *pretest* digunakan oleh peneliti sebagai tolak ukur untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil tes pada akhir pembelajaran (*posttest*). Namun, sebelum diberikan tes, soal perlu diuji kelayakannya terlebih dahulu melalui uji validitas dan reliabilitas. Soal yang tidak lolos uji validitas, maka akan dibuang dan tidak diikutsertakan pada uji analisis berikutnya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelas penelitian yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, kelas kontrol menggunakan perlakuan dengan model pembelajaran secara konvensional, sedangkan pada kelas eksperimen peneliti memberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media marbel. Pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media marbel di kelas eksperimen peserta didik menjadi lebih mudah dalam menangkap materi yang disampaikan oleh pendidik pada tiap pertemuan dikarenakan peserta didik terlibat aktif dalam memperoleh pengetahuan, bekerjasama dengan kelompok, dan menyelesaikan soal - soal kelompok pada media yang disediakan pendidik.

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dan berdasarkan hasil uji normalitas, uji *n*-gain, dan uji hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media Marbel Budaya Nusantara terhadap Hasil Belajar IPAS peserta didik kelas IV di SD Negeri 5 Metro Pusat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan Media Marbel terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” menunjukkan pengaruh *game based learning* berbantuan media marbel terhadap hasil belajar peserta didik, yaitu hasil belajar mereka dapat meningkat setelah diberikan perlakuan. Hasil uji hipotesis penelitian terbukti menunjukkan bahwa *game based learning* berbantuan media marbel berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Pusat.

DAFTAR PUSTAKA

- Fuadah, A. 2023. Penerapan Game Edukasi Marbel Budaya Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Materi Keragaman Budaya Di Indonesia. *Berajah Journal*, 3(1), 227–238. <https://doi.org/10.47353/bj.v3i1.220>
- Hewi, L., dan Shaleh, M. 2020. Refleksi Hasil PISA (*The Programme For International Student Assesment*): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>
- Maemunah, M., Mas’ud, H. (2024). Pengembangan Game Education Dengan Materi Pengenalan Penjumlahan Sederhana Untuk Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Construct 2. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 12 (2), 527-540.
- Mahananingtyas, E., Ritiauw, S. P., & Lasso, S. D. (2020). Penerapan model CIRC berbantuan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Latihan Ambon. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 8(2), 130-139.
- Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., Shufiyah, S. S., Juhaeni, J., Purwanti, A. A., dan 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.
- Rahayu, R., Iskandar, S., dan Abidin, Y. 2022. Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>

- Romadhoni, L., Ulfa Nur, U., Rahma Rista Utami, N., dan Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Modern Ngawi, S.2024. Pengaruh Penggunaan Media Game Marbel Budaya Nusantara terhadap Minat Belajar IPAS. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2199–2210. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6634>
- Sianturi, R. I. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Worldwall Pada Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 060934 Medan *the Influence of Game-Based Learning Model Assisted By Worldwall on Earth and Natural Events Material Towards the Learning Outc.* 3.
- Utami Q., Islami K. C., Sari M. A., R. Y. 2024. Efektivitas Strategi Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Tonjong 2 Kota Sukabumi. 1.
- Vilga, A. P., Arafat, Y., dan Heldayani, E. 2023. Pengaruh Metode *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Energi Alternatif di SD Negeri 02 Lahat. *Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9040–9050.
- Winatha, K. R., dan Setiawan, I. M. D. 2020. Pengaruh *Game-Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>