

Universitas Katolik Santo Thomas

Repositori Unika Santo Thomas

<http://eprints.ust.ac.id>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Undergraduate Papers

Tampubolon, Cintya Rahayu Br
2025

Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 104219 Tanjung Anom Tahun Pembelajaran 2024/2025

<http://eprints.ust.ac.id/id/eprint/798>

Downloaded from Repositori Institusi UST, Universitas Katolik Santo Thomas

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V SD NEGERI 104219 TANJUNG ANOM
TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Meyelesaikan Pendidikan Program S1
dan Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh :

CINTYA RAHAYU BR TAMPUBOLON
210910022

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KATOLIK SANTO THOMAS
MEDAN
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini, dosen pembimbing penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : Cintya Rahayu Br Tampubolon
NPM : 210910022
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Katolik Santo Thomas Medan

Berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 104219 Tanjung Anom Tahun Pembelajaran 2024/2025”**. Telah diperiksa dan dinyatakan selesai dan dapat diajukan pada sidang pertanggung jawaban skripsi.

Medan, Agustus 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing 1

Pembimbing 2


Eka Margareta Sinaga, M.Pd
NIDN: 0115038602


Dyan Wulan Sari H.S, S.Pd., M.Pd
NIDN: 0117098802

Diketahui Oleh

Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



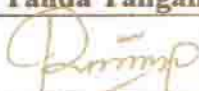
Refina Sinaga, S.Pd., M.Pd
NIDN: 0113038201

PENGESAHAN PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini tim penguji, ketua panitia/dekan FKIP Universitas Katolik Santo Thomas Medan, sekretaris sekretaris panitia/KPS Pendidikan Guru Sekolah Dasar menyatakan bahwa skripsi mahasiswa:

Nama : Cintya Rahayu Br Tampubolon
NPM : 210910022
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas : Katolik Santo Thomas
Berjudul : "Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 104219 Tanjung Anom Tahun Pembelajaran 2024/2025". Telah diujikan pada sidang pertanggungjawaban skripsi oleh tim penguji skripsi dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Medan, Agustus 2025

No	Nama	NIP/NIDN	Peranan	Tanda Tangan
1	Rumiris Lumban Gaol, M.Pd	0120028001	Penguji 1	
2	Ester Julinda Simarmata, M.Pd	0122078201	Penguji 2	
3	Eka Margareta, S.Pd.,M.Pd	0115038602	Penguji 3	
4	Dyan Wulan Sari HS, S.Pd.,M.Pd	0117098802	Penguji 4	

Disetujui oleh:

Ketua Panitia/Dekan

Sekretaris Panitia/KPS


Regina Sipayung, S.Pd., M.Pd
NIDN: 0117016501




Refina Sinaga, S.Psi., M.Pd
NIDN: 0129058201

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 104219 TANJUNG ANOM TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025

Cintya Rahayu Br Tampubolon
NPM: 210910022

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Katolik Santo Thomas Medan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 104219 Tanjung Anom Tahun Pembelajaran 2024/2025 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi unsur intrinsik cerita fiksi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes (*pretest* dan *posttest*) dan angket respons siswa. Hasil *pretest* menunjukkan rata-rata sebesar 48,75, sedangkan hasil *posttest* meningkat menjadi 79,68. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, respons siswa terhadap model pembelajaran ini berada pada kategori baik dengan skor rata-rata angket sebesar 77,19. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi unsur intrinsik cerita fiksi.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, hasil belajar, Bahasa Indonesia, unsur intrinsik, siswa SD.

ABSTRACT

THE EFFECT OF GAME BASED LEARNING MODEL ON STUDENT LEARNING OUTCOMES OF GRADE V STATE ELEMENTARY SCHOOL 104219 TANJUNG ANOM ACADEMIC YEAR 2024/2025

Cintya Rahayu Br Tampubolon
NPM: 210910022

Primary School Teacher Education Study Program
Faculty of Teacher Training and Education
St. Thomas Catholic University Medan

This study aims to determine the effect of the Game Based Learning learning model on the learning outcomes of grade V students at SD Negeri 104219 Tanjung Anom in the 2024/2025 Academic Year in the Indonesian Language subject, especially the intrinsic elements of fictional stories. This study uses a quantitative approach with a one group pretest-posttest design. The subjects of the study were all 32 grade V students. Data collection techniques used tests (pretest and posttest) and student response questionnaires. The pretest results showed an average of 48.75, while the posttest results increased to 79.68. The results of the statistical test showed that the Game Based Learning model had a significant effect on improving student learning outcomes. In addition, students' responses to this learning model were in the good category with an average questionnaire score of 77.19. Based on these results, it can be concluded that the application of the Game Based Learning model is effective in improving student learning outcomes on the intrinsic elements of fictional stories.

Keywords: Game Based Learning, learning outcomes, Indonesian, intrinsic elements, elementary school students.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa berkat anugerah Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 104219 Tanjung Anom Tahun Pembelajaran 2024/2025”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Katolik Santo Thomas Medan.

Dalam proses penulisan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bimbingan dan bantuan, baik berupa materi, spiritual, informasi, maupun administrasi, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Maidin Gultom, SH., M.Hum, selaku Rektor Universitas Katolik Santo Thomas Medan.
2. Suster Regina Sipayung, S.Pd., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Ibu Frida Marta Argareta Simorangkir, S.Psi., M.Pd, selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
4. Ibu Reflina Sinaga, S.Psi., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Ibu Ester Julinda Simarmata, S.Pd., M.Pd selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, sekaligus Dosen penguji 2 saya yang telah bersedia mengarahkan, serta memberikan masukan, saran dan perbaikan kepada penulis selama menyusun skripsi ini.
6. Ibu Eka Margareta Sinaga, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan selama penulisan skripsi dan memberi banyak ilmu serta solusi pada setiap permasalahan atau kesulitan dalam penulisan skripsi ini.

7. Ibu Dyan Wulan Sari H.S, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, motivasi dan semangat dalam penulisan skripsi ini.
8. Ibu Rumiris Lumban Gaol, M.Pd selaku Dosen Penguji 1 yang telah bersedia mengarahkan, serta memberikan masukan, saran dan perbaikan kepada penulis selama menyusun skripsi ini.
9. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Katolik Santo Thomas yang telah memberikan banyak pengetahuan, bimbingan dan motivasi yang sangat bermanfaat bagi penulis selama masa perkuliahan.
10. Civitas Akademik Universitas Katolik Santo Thomas Medan yang telah memberikan pengetahuan yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan.
11. Kepala Sekolah beserta Guru SD Negeri 104219 Tanjung Anom, Ibu Puji S.Pd yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di SD Negeri 104219 Tanjung Anom.
12. Wali kelas V SD Negeri 104219 Tanjung Anom, Ibu Sauran Habeahan, S.Pd yang telah mengizinkan dan membantu penulis mengumpulkan data yang diperlukan untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Teristimewa penulis sampaikan ucapan terimakasih kepada kedua orangtua penulis yaitu bapak tersayang Poltak Tampubolon dan mama tercinta Restaida Br Malau yang tiada henti-hentinya memberikan dukungan, doa, motivasi, dan materi kepada penulis sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi dengan baik.
14. Adik kandung penulis, Natalria Br Tampubolon, Sihol Pardamean Tampubolon, Radit Tampubolon, Mawar Andika Tampubolon, Vasena Tampubolon selalu memberikan dukungan doa dan semangat kepada penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
15. Kepada seluruh keluarga tercinta Opung Cintya Tampubolon (Op.Laki-laki dan Op. Perempuan), Opung Ayu Malau (Op. Doli dan Op. Boru), Maktua, paktua, Tulang, Nantulang, Tante, Uda, Namboru, dan Amangboru yang selalu

memberi dukungan dan motivasi kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini.

16. Sahabat penulis Riska Hasnah Nainggolan dan Elsa Siburian yang telah memberi semangat, dukungan dalam pengerjaan skripsi ini dan selalu memberi waktu untuk hadir di hari-hari penting penulis.
17. Teman seperjuangan semasa kuliah, Jenemy Amelya Damanik dan Sr. Novita Sri Ulina Ginting yang selalu menyemangati dan saling memberi dukungan dalam pengerjaan skripsi ini.
18. Terakhir, berterimakasih untuk diri sendiri karena sudah mampu berjuang dan berusaha keras mulai dari awal perkuliahan hingga sampai pada tahap penyelesaian skripsi ini. Banyak hal-hal yang sudah dilewati baik suka maupun duka, namun hal tersebutlah yang membangun semangat dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dengan tepat waktu.

Pada akhirnya penulis menyadari masih banyak kelemahan dari segi isi maupun tata bahasa, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang mendukung dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Medan, Juli 2025

Penulis,

Cintya Rahayu Br Tampubolon

NPM : 210910022

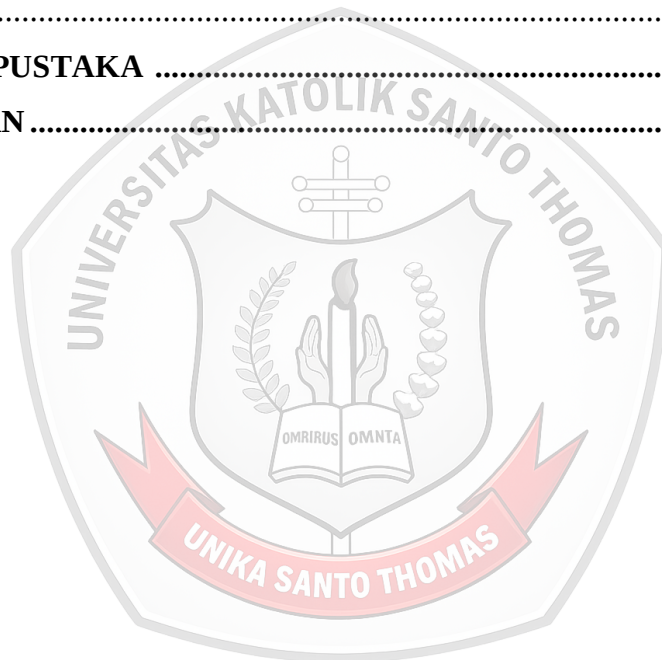
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kajian Teoritis	7
2.1.1 Hakikat Belajar	7
2.1.1.1 Pengeritian Belajar	7
2.1.1.2 Ciri Ciri Belajar.....	8
2.1.1.3 Prinsip-prinsip Belajar	10
2.1.1.4 Pengertian Hasil Belajar	14
2.1.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	15
2.1.2 Hakikat Model Pembelajaran Game Based Learning	18
2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran	18
2.1.2.2 Pengertian Model Pembelajaran Game Based Learning	19
2.1.2.3 Langkah-langkah dalam Model Pembelajaran Game Based Learning	20
2.1.2.4 Kelebihan Model Pembelajaran Game Based Learning	23

2.1.2.5 Kekurangan Model Pembelajaran Game Based Learning	24
2.1.2.6 Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia	27
2.2 Hasil Penelitian Relevan	30
2.3 Kerangka Berpikir	33
2.4 Hipotesis Penelitian	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	36
3.1.1 Tempat Penelitian	36
3.1.2 Waktu Penelitian	36
3.2 Populasi dan Sampel	37
3.2.1 Populasi Penelitian	37
3.2.2 Sampel Penelitian	38
3.3 Metode Penelitian	38
3.4 Desain Penelitian	39
3.5 Teknik dan Pengumpulan Data.....	39
3.5.1 Tes	39
3.5.2 Angket	41
3.5.3 Dokumentasi	42
3.6 Uji Coba Instrumen Penelitian	42
3.6.1 Uji Validitas	42
3.6.2 Uji Reliabilitas	49
3.7 Teknik Analisis Data	51
3.7.1 Uji Normalitas	51
3.7.2 Uji Korelasi	52
3.7.3 Uji Hipotesis	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
4.1 Deskripsi Data Penelitian	55
4.1.1 Deskripsi Data Sekolah	55
4.1.1.1 Hasil Pretest Kelas VB	55
4.1.1.2 Hasil <i>posttest</i> Kelas VB	59
4.1.1.3 Hasil Angket Kelas VB	64

4.2 Uji Prasyarat Analisi Data	67
4.2.1 Uji Normalitas	67
4.3 Pengujian Hipotesis	70
4.3.1 Uji Koefisien Korelasi	70
4.4 Uji Hipotesis	73
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	78
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	84



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Siswa kelas VB	2
Tabel 3.1 Rincian Pelaksanaan Kegiatan Penelitian.....	36
Tabel 3.2 Kisi-kisi Tes	39
Tabel 3.3 Intrumen Skala Likert.....	40
Tabel 3.4 Pedoman Interpretasi Reliabilitas	41
Tabel 3.5 Uji Validitas Instrumen Soal	42
Tabel 3.6 Frekuensi Validitas Soal.....	43
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Angket	45
Tabel 3.8 Frekuensi Validitas Angket.....	46
Tabel 3.9 Hasil Reliabilitas Intrumen tes	48
Tabel 3.10 Hasil Reliabilitas Intrumen Angket.....	49
Tabel 3.11 Interpretasi Nilai Reliabilitas.....	49
Tabel 3.5 Koefisien Korelasi.....	52
Tabel 4.1 Nilai <i>Pretest</i> Kelas VB.....	56
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i>	57
Tabel 4.3 Distribusi Presentase Nilai <i>Pretest</i>	58
Tabel 4.4 Nilai <i>Posttest</i> Kelas VB.....	59
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i>	60
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Persentase Hasil Pada <i>Posttest</i>	61
Tabel 4.7 Nilai Angket Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	63
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Hasil Angket	64
Tabel 4.9 Distribusi Presentasi Hasil Pada Angket	65
Tabel 4.10 Distribusi Normalitas Hasil Belajar.....	67
Tabel 4.11 Uji Normalitas Angket.....	68
Tabel 4.12 <i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>	69
Tabel 4.13 Nilai Koefisien Pengaruh Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa	70
Tabel 4.14 Uji Hipotesis (Uji – t).....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	34
Gambar 3.1 One Group Pretest-posttest Design.....	38
Gambar 4.1 Diagram Frekuensi <i>Pre-test</i>	58
Gambar 4.2. Diagram Frekuensi <i>Post-test</i>	62
Gambar 4.3 Diagram Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> kelas VB	63
Gambar 4.4 Diagram Distribusi Nilai Angket	66



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	82
Lampiran 2 Daftar Nilai Siswa Kelas V	89
Lampiran 3 Lembar Revisi Proposal	90
Lampiran 4 Soal Tes	92
Lampiran 5 Kunci Jawaban Pilihan Berganda	101
Lampiran 6 Penilaian Angket Model Pembelajaran	103
Lampiran 7 Lembar Validator	105
Lampiran 8 Lembar Soal <i>Pretest</i>	109
Lampiran 9 Lembar Soal <i>Postests</i>	121
Lampiran 10 Lembar Angket Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	130
Lampiran 11 Uji Validitas Soal Excel	136
Lampiran 12 Uji Validitas Soal SPSS	138
Lampiran 13 Uji Validitas Angket Excel	141
Lampiran 14 Uji Validitas Angket SPSS	143
Lampiran 15 Nilai r tabel Validitas dan Reliabilitas	144
Lampiran 16 Nilai L Tabel Uji Normalitas	145
Lampiran 17. Nilai r tabel Uji Koefisien Korelasi	146
Lampiran 18. Nilai t tabel Uji Hipotesis	147
Lampiran 19. Surat Izin Penelitian	148
Lampiran 20. Surat Balasan Penelitian	149
Lampiran 21 Dokumentasi	150
Lampiran 22 Riwayat Hidup	151

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2023). Bahasa Indonesia. *Jurnal Karya Muda*, 1(1), 1–23. <https://doi.org/10.36916/jkm.v1i1.45>
- Agus Purnomo, D. (2022). *Pengantar Model Pembelajaran*. <https://repository.radenintan.ac.id/23905/1/68.%20Pengantar%20Model%20Pembelajaran.pdf>
- Arikunto, S. (2024). *Prosedur Penelitian (Rev (Ed.); XIV)*. PT. Rineka Cipta.
- Ayu, N., Warnelis, E., Martaliza, Y., Yulimarta, E., & Husni, Y. (2025). Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran role playing di kelas V UPT SD Negeri 24 Lundang. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 3(2), 340–345.
- Damiati, M., Junaedi, N., & Asbari, M. (2024). Prinsip Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 11–16. <https://jisma.org/index.php/jisma>
- Ellis, R., & Sampe, P. D. (2022). Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan. *Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 10(1), 12–17. <https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagodika>
- Erawati, D. (2022). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan. *SHES: Conference Series*, 5(5), 1086–1093. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Fauzi, T. Z., Nurmalia, L., & Hayun, M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Game Based Learning di MIS Al - Hidayah. 325–334. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23533>
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Kusmiyati. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Bantuan Media Uno Stacko for Question Card Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Topik Bahasan Puisi Rakyat. *Sarasvati*, 3(2), 184. <https://doi.org/10.30742/sv.v3i2.1602>

- Maharani, Aminuyati, Wiyono, H., Buwono, S., & Karolina, V. (2024). Efektivitas model pembelajaran Game-Based Learning terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak. *Journal on Education*, 6(3), 16677–16684. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/5403>
- Mardicko, A. (2022). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 54. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6349>
- Nugraheni, G. W. (2022). *Penerapan Pendekatan Game Based Learning Menggunakan Media Maze Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas II Di Sdn Krenceng I*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/64863>
- Pebri, S. (2023). Pengaruh model Game-Based Learning terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan. *Nuclear Physics Journal*, 13(1), 104–116.
- Priansa, Donni Juni. (2023). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Pranyoto, Y. H., & Tonggon, E. O. (n.d.). *Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Katolik Melalui Media Gambar Siswa Kelas III SD YPPK Santa Maria Fatima Kelapa Lima Merauke*. XII(1), 18–34.
- Putri, R. M., & Hendri, N. (2024). Pengaruh model Game-Based Learning terhadap aktivitas dan hasil belajar komputer siswa kelas V di SD Plus Marhamah. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia (IMEIJ)*, 5(6), 6827–6835. <https://ejournal.indo-intellectual.id/index.php/imeij/article/download/2086/1323/15827>
- Rafika, E. O. (2021). Prinsip-prinsip pembelajaran. *Pentas: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(1), 6. <https://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/pentas/article/view/1528>
- Siburian, A., Siahaan, E. A., & Naibaho, D. (2023). Kreativitas guru dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 11202–11209. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Sigalingging, D., Sembiring, R. K., Sitepu, A., & Silaban, P. J. (2022). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar siswa pada kelas IV di SD. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(3), 749. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i3.8537>

- Sipayung, R., Simarmata, E. J., Tanjung, D. S., & Thomas, S. (2021). The effect of learning motivation on learning outcomes through Jigsaw type cooperative model at grade V SD RK Budi Luhur Medan. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 5(5), 1278–1285.
- Ulum, M. (2024). Jurnal pengembangan dan penelitian pendidikan. *Jurnal Pengembangan dan Penelitian Pendidikan*, 6(4), 1–11. <https://journalpedia.com/1/index.php/jppp>
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA interaktif dengan Game-Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1. <https://jurnal.uns.ac.id/jsei/article/download/70937/39324>
- Widianita, D. (2023). Pengaruh model pembelajaran Game-Based Learning terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada materi siklus air kelas V MIM PK Blimbing Gatak tahun ajaran 2022/2023. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, 8(1), 1–19. https://eprints.iain-surakarta.ac.id/6768/1/SKRIPSI_NADAA%20IMTIYAAZ_193141087_PGMI.pdf
- Wiseza, F. C., & Andini, N. F. (2023). Penggunaan model pembelajaran Game-Based Learning. *Nur El-Islam: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 125–138.
- Yandi, A., Putri, N. K., & Putri, S. K. (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>