

Penerapan Model Game Based Learning dengan Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Materi Pengukuran Kelas II SDN 3 Wonokromo

Ristiani, Wahyudi

Universitas Sebelas Maret
ristiani@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/6/2026

approved 1/7/2026

published 17/8/2026

Abstract

This research aims to describe the steps for implementing the GBL model with multimedia, improving learning motivation, improving mathematic learning outcomes, the obstacles and solutions encountered. This type of research uses classroom action research. The research subjects consisted of teachers, class II students at SDN 3 Wonokromo. The data used is qualitative and quantitative data. Data collection techniques through observation, survey, interviews and tests. Data analysis was carried out by data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results of research applying the GBL model with multimedia through the steps: (a) preparing the selected game, (b) explaining the concept (c) explaining the rules of the game, (d) playing the game, (e) summarizing knowledge, (f) doing reflection. Improving learning motivation in cycle I = 81,34%, cycle II = 86,59%, cycle III = 89,85%. Completeness of learning outcomes in cycle I = 71,76%, cycle II = 78,99%, cycle III = 85,52%. It was concluded that the GBL model with multimedia could improve the motivation and mathematic learning outcomes for class II SDN 3 Wonokromo. The obstacles encountered included students not working cooperatively with their groups and the solution is for teachers to explain to students the importance of cooperation and clear division of roles within each group.

Keywords: *game based learning, multimedia, motivation to learn, mathematic learning outcomes*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah penerapan model *GBL* dengan multimedia, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan hasil belajar, kendala dan solusi yang ditemui. Jenis penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian terdiri dari guru, peserta didik kelas II SDN 3 Wonokromo. Data yang digunakan yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data melalui observasi, angket, wawancara, dan tes. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian penerapan metode *GBL* dengan multimedia melalui langkah-langkah: (a) mempersiapkan game yang dipilih, (b) menjelaskan konsep (c) menjelaskan aturan bermain, (d) bermain game, (e) merangkum pengetahuan, (f) melakukan refleksi. Motivasi belajar siklus I = 81,34%, siklus II = 86,59%, dan siklus III = 89,85%. Ketuntasan hasil belajar siklus I = 71,76%, siklus II = 78,99%, siklus III = 85,52%. Disimpulkan model *GBL* dengan multimedia dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika kelas II SDN 3 Wonokromo. Kendala yang terjadi antara lain siswa belum menunjukkan kerja sama dengan kelompoknya dan solusinya siswa diberikan penjelasan oleh guru tentang pentingnya kerja sama dan membagi peran yang jelas dalam setiap kelompok.

Kata kunci: *game based learning, multimedia, motivasi belajar, hasil belajar matematika*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran krusial untuk memajukan suatu negara, karena melalui pendidikan, sumber daya manusia yang unggul dan bermutu dapat dibentuk. Pendidikan tidak hanya sebagai sarana untuk menyampaikan pengetahuan, tetapi juga berperan dalam pembentukan karakter serta nilai-nilai yang tertanam dalam diri seseorang (Arifin & Mu'id, 2024). Pada jenjang satuan pendidikan, kegiatan pembelajaran berperan utama dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Optimalisasi pendidikan dibutuhkan guna menciptakan generasi penerus bangsa yang berwawasan luas serta tangguh sehingga tidak tertinggal arus global yang terus meningkat (Utami dkk., 2023). Bangsa yang cerdas adalah yang berpartisipasi dalam persaingan global.

Matematika menjadi pelajaran pokok yang wajib dipelajari semua siswa dari tingkatan sekolah dasar hingga jenjang menengah (Sholikha dkk., 2023). Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran tidak terlepas dari kondisi internal dan eksternal siswa, terutama motivasi belajar. Motivasi belajar menjadi kunci penting untuk meningkatkan semangat serta hasil belajar siswa (Andriani & Rasto, 2019). Mayangsari & Wisnuwardhana (sebagaimana dikutip Novianti dkk., 2022) mengemukakan bahwa motivasi berfungsi sebagai tolok ukur keberhasilan siswa dalam melaksanakan pembelajaran, yang selaras dengan tujuan pembelajaran dan tercermin dari belajar siswa. Oleh karena itu, guru wajib merancang pembelajaran matematika yang berpotensi memotivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Namun, saat ini siswa sering menghadapi situasi yang membosankan pada saat proses pembelajaran. Siswa masih kurang memperhatikan pelajaran, bahkan terkadang justru bermain atau mengobrol dengan teman saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini membuat suasana kelas menjadi gaduh dan materi yang disampaikan guru tidak tersampaikan secara efektif.

Hasil observasi mengindikasikan bahwa guru masih menerapkan model pembelajaran ekspositori dengan dominasi metode ceramah selama proses pembelajaran. Akibatnya, proses pembelajaran masih berorientasi pada guru. Pembelajaran yang berfokus pada guru sebagai pusatnya serta minimnya penggunaan media yang menarik dan interaktif membuat siswa kelas II SDN 3 Wonokromo mudah bosan dan kehilangan motivasi belajar. Siswa cenderung pasif dan ragu untuk bertanya saat mengalami kesulitan memahami materi, terutama karena matematika sering dinilai sulit dan menakutkan.

Pretest pada materi Pengukuran telah dilakukan, dengan 5 soal pilihan ganda dan 2 soal uraian. Hasil *pretest* mengindikasikan sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 70. Dari 23 siswa, hanya 5 siswa yang berhasil memperoleh nilai di atas KKTP. Sementara itu, 18 siswa lainnya masih mendapatkan nilai di bawah KKTP.

Hasil wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa: (1) guru menggunakan strategi pembelajaran ceramah dengan bimbingan individu, (2) media pembelajaran yang sering digunakan adalah media konkret, (3) siswa cenderung kurang aktif dalam pembelajaran dan mudah menyerah ketika menghadapi materi atau soal yang sulit dipahami, dan (4) hasil belajar matematika siswa kelas II masih relatif rendah.

Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, beberapa alternatif adalah menggunakan Model *Contextual Teaching and Learning*, Model *Game Based Learning*, Model *Problem Based Learning*, dan lain-lain. Berdasarkan alternatif ketiga itu peneliti memilih menggunakan Model *Game Based Learning*. Menurut Anjani dkk. (sebagaimana dikutip Soraya & Dewi, 2024) pembelajaran berbasis permainan memiliki pengaruh besar dalam memotivasi siswa, karena dapat membangun atmosfer belajar yang menyenangkan, membangkitkan semangat, memberikan tantangan, serta mendorong kerja sama yang baik antarteman. Dalam penelitian ini, multimedia dipilih

sebagai media pembelajaran. Dengan multimedia, memungkinkan siswa untuk melihat, mendengar, dan berinteraksi, sehingga lebih banyak indera yang terlibat dibandingkan dengan hanya memanfaatkan buku teks dan gambar (Nur Jannah, 2020).

Berdasarkan paparan di atas, peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan tujuan: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *GBL* dengan multimedia, (2) meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan model *GBL* dengan multimedia, (3) meningkatkan hasil belajar matematika materi pengukuran melalui model *GBL* dengan multimedia di kelas II SDN 3 Wonokromo, (4) menganalisis kendala dan solusi penerapan model *GBL* dengan multimedia.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kolaboratif bersama guru kelas II SD Negeri 3 Wonokromo sebanyak tiga siklus. Setiap satu siklus terdapat dua pertemuan, siklus I dan II terdiri dari dua pertemuan, sedangkan siklus III hanya terdiri dari satu pertemuan. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai perancang tindakan dan observer sedangkan guru kelas II SD Negeri 3 Wonokromo berperan sebagai pelaksana tindakan yang telah dirancang oleh peneliti. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari guru dan 23 peserta didik SD Negeri 3 Wonokromo terdiri dari 9 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Data dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif berupa hasil belajar siswa dan angket motivasi belajar siswa. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara mengenai pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan model *GBL* dengan multimedia. Sumber data yang digunakan yaitu guru, dan peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan observasi, angket, wawancara, dan tes.

Prosedur dalam penelitian ini yaitu (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap observasi, (4) tahap refleksi. Teknik validitas data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber data. Teknik analisis data dilaksanakan melalui (1) reduksi data, (2) penyajian data, (3) penarikan kesimpulan. Indikator capaian penelitian hasil belajar IPAS dengan target persentase keberhasilan sebesar 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *GBL* dengan multimedia yang dilaksanakan melalui beberapa langkah antara lain: pemilihan game, (2) penjelasan konsep, (3) penyampaian aturan main game, (4) pelaksanaan game, (5) merangkum pengetahuan, dan (6) refleksi. Langkah-langkah yang diterapkan mengacu pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Santoso & Masfufah (2022). Multimedia merupakan teknologi yang mengombinasikan teks, visual, suara, video, dan animasi untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik (Wahyudi dkk., 2023).

Tabel 1. Perbandingan Antarsiklus Hasil Observasi Penerapan Model Game Based Learning dengan Multimedia

Langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	Guru %	Siswa %	Guru %	Siswa %	Guru %	Siswa %
1 Mempersiapkan game sesuai dengan topik	75	77,5	85	87,5	90	95
2 Penjelasan konsep dengan multimedia	78,12	78,12	87,5	90,62	93,75	93,75
3 Aturan game dengan multimedia	71,87	81,25	84,37	84,37	93,75	87,5

4	Memainkan game	81,25	78,12	87,5	87,5	93,75	93,75
5	Merangkum pengetahuan	78,12	68,75	84,37	81,25	87,5	87,5
6	Melakukan refleksi	71,87	68,75	78,12	84,37	81,25	93,75
	Rata-rata	76,04	75,41	84,47	85,93	90	91,87

Berdasarkan tabel 1, observasi pada siklus I terhadap guru memiliki persentase rata-rata sebesar 76,04%. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 84,47%, dan mengalami peningkatan lagi pada siklus III dengan rata-rata sebesar 90%. Observasi pada siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus I diperoleh rata-rata 75,41%, kemudian meningkat pada siklus II diperoleh rata-rata 85,93%, dan meningkat menjadi 91,24% pada siklus III.

Tabel 2. Perbandingan Antarsiklus Motivasi Belajar Siswa

Indikator		Siklus I %	Siklus II %	Siklus III %
1	Keinginan dan kebutuhan melakukan aktivitas	85,59	89,13	94,02
2	Mimpi dan cita-cita yang dicapai	85,32	88,04	91,30
3	Pembelajaran yang menarik	81,79	88,31	90,76
4	Lingkungan yang positif	76,63	83,15	85,86
5	Ketekunan menyelesaikan tugas	75,27	82,88	86,41
6	Keuletan menghadapi tantangan	83,42	88,04	90,76
	Rata-rata	81,34	86,59	89,85

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa memiliki peningkatan rata-rata pada setiap siklusnya dan sudah memenuhi indikator capaian penelitian. Rata-rata persentase pada siklus I yaitu 81,34%, kemudian pada siklus II sebesar 86,59%. Siklus III memiliki persentase rata-rata sebesar 89,85%. Persentase rata-rata memiliki kategori tinggi. *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memadukan belajar dengan permainan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Muhammad dkk., 2023). Sholikha dkk. (2023) mengemukakan bahwa penerapan model *Game Based Learning* dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar matematika

Tabel 3. Perbandingan peningkatan hasil belajar matematika siswa

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1
90-100	4,34	13,04	13,04	13,04	34,8
80-89	30,43	39,13	47,82	60,86	47,82
70-79	17,39	13,04	17,39	13,04	8,69
60-69	26,08	17,39	13,04	13,04	8,69
<60	21,73	17,39	8,69	-	-
Nilai tertinggi	100	100	93	100	100
Nilai terendah	40	40	47	60	60
Rata-rata	68,70	74,83	76,78	81,21	85,52
Siswa tuntas	12	15	18	20	21

Siswa belum tuntas	11	8	5	3	2
--------------------	----	---	---	---	---

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa hasil belajar matematika memiliki peningkatan rata-rata hasil belajar pada setiap siklusnya. Hasil belajar siswa sudah memenuhi indikator capaian penelitian sebesar 85% dengan KKTP =70. Rata-rata persentase siklus I pertemuan 1 sebesar 68,70%, dan terjadi peningkatan pada pertemuan 2 sebesar 74,83%. Pada siklus II pertemuan I terdapat rata-rata sebesar 76,78% dan meningkat pada pertemuan 2 menjadi 81,21%. Pada siklus II belum memenuhi indikator keberhasilan penilaian yang telah ditentukan yaitu sebesar 85%, sehingga perlu diadakan perbaikan pada penelitian siklus selanjutnya. Siklus III memiliki persentase rata-rata sebesar 85,52%. Indikator ranah kogntif C2, C3, C4 sudah dipahami siswa dengan baik. Setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar (Daniati, 2024). Hal ini terjadi karena setelah kegiatan pembelajaran dilakukan refleksi untuk memperbaiki proses pembelajaran agar pencapaian sesuai dengan target yang ditetapkan. Penerapan model *Game Based Learning* dengan multimedia terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian Husna, dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia berbasis *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, penelitian Rahayu dkk. (2024) juga menyatakan bahwa model ini memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 4. Perbandingan kendala dan solusi anatar siklus

Siklus	Kendala	Solusi
1	a) Guru belum memberikan kesempatan bertanya kepada kelompok yang merasa kebingungan b) Guru belum membimbing siswa dalam menyimpulkan pembelajaran c) Siswa masih belum mengetahui cara dalam melaksanakan presentasi d) Siswa masih mengalami kesulitan dalam menyimpulkan kembali materi yang telah dipelajari. e) Guru belum memberikan penjelasan ulang mengenai aturan permainan. f) Guru belum melakukan refleksi pembelajaran. g) Siswa tidak memperhatikan penguatan materi dari guru	a) Guru memantau setiap kelompok dan memberikan waktu tanya jawab secara bergiliran, b) Guru mengajak siswa membuat kesimpulan bersama melalui diskusi singkat dengan menanyakan poin-poin penting yang telah dipelajari. c) Siswa dibimbing oleh guru dalam melaksanakan presentasi d) Siswa dibimbing oleh guru dalam menyimpulkan kembali materi yang telah dipelajari. e) Guru sebaiknya mengulang kembali aturan permainan dengan singkat dan jelas. f) Guru sebaiknya lebih memperhatikan setiap langkah-langkah dalam pembelajaran g) Siswa diarahkan untuk lebih fokus dan tidak bermain saat guru menyampaikan penguatan materi.
2	a) Guru belum melibatkan siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran	a) Guru meminta siswa secara bergiliran menyebutkan kembali poin penting pembelajaran

	b) Siswa tidak bertanya saat merasa kebingungan	b) Siswa diberi kesempatan bertanya oleh guru.
	c) Siswa tidak aktif berpendapat saat menyimpulkan pembelajaran	c) Siswa secara bergiliran dituju oleh guru untuk menyampaikan satu hal yang mereka pelajari hari itu.
	d) Beberapa siswa tidak memperhatikan saat ada kelompok yang presentasi	d) Siswa diberi teguran oleh guru agar memperhatikan kelompok yang presentasi
3	a) Guru belum membahas soal evaluasi	a) Guru sebaiknya mengalokasikan waktu khusus di akhir pembelajaran untuk membahas soal evaluasi bersama siswa.
	b) Siswa belum menunjukkan kerja sama dengan kelompoknya dalam mengerjakan LKPD	b) Siswa diberikan penjelasan oleh guru tentang pentingnya kerja sama dan membagi peran yang jelas dalam setiap kelompok

Berdasarkan tabel 4 dapat disimpulkan bahwa kendala yang ditemukan pada siklus I, II, dan III, yaitu: (1) guru belum memberikan kesempatan bertanya kepada kelompok yang merasa kebingungan, (2) guru belum membimbing siswa dalam menyimpulkan pembelajaran, (3) siswa masih belum mengetahui cara dalam melaksanakan presentasi, (4) siswa masih mengalami kesulitan dalam menyimpulkan kembali materi yang telah dipelajari, (5) guru belum memberikan penjelasan ulang mengenai aturan permainan., (6) guru belum melakukan refleksi pembelajaran, (7) siswa tidak memperhatikan penguatan materi dari guru, (8) siswa tidak bertanya saat merasa kebingungan, (9) siswa tidak memperhatikan saat ada kelompok yang presentasi, (10) guru belum membahas soal evaluasi dan (11) siswa belum menunjukkan kerja sama dengan kelompoknya dalam mengerjakan LKPD.

Berdasarkan kendala tersebut, solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah sebagai berikut: (1) guru memantau setiap kelompok dan memberikan waktu tanya jawab secara bergiliran, (2) guru mengajak siswa membuat kesimpulan bersama melalui diskusi singkat dengan menanyakan poin-poin penting yang telah dipelajari, (3) siswa dibimbing oleh guru dalam melaksanakan presentasi, (4) siswa dibimbing oleh guru dalam menyimpulkan kembali materi yang telah dipelajari, (5) guru sebaiknya mengulang kembali aturan permainan dengan singkat dan jelas, (6) guru sebaiknya lebih memperhatikan setiap langkah-langkah dalam pembelajaran, (7) siswa diarahkan untuk lebih fokus dan tidak bermain saat guru menyampaikan penguatan materi, (8) siswa diberi kesempatan bertanya oleh guru, (9) diberi teguran oleh guru agar memperhatikan kelompok yang presentasi, (10) guru sebaiknya mengalokasikan waktu khusus di akhir pembelajaran untuk membahas soal evaluasi bersama siswa, dan (11) siswa diberikan penjelasan oleh guru tentang pentingnya kerja sama dan membagi peran yang jelas dalam setiap kelompok.

SIMPULAN

Berdasarkan penjabaran di atas, disimpulkan bahwa: (1) Langkah-langkah penerapan model *GBL* dengan multimedia untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika materi pengukuran siswa kelas II SDN 3 Wonokromo, yaitu (a) mempersiapkan game sesuai dengan topik, (b) penjelasan konsep dengan multimedia,

(c) aturan game dengan multimedia, (d) memainkan game, (e) merangkum pengetahuan, dan (f) melakukan refleksi. (2) Penerapan model *GBL* dengan multimedia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika materi pengukuran pada siswa kelas II SDN 3 Wonokromo. Hal ini terbukti dengan melihat hasil rata-rata pada siklus I= 81,34, siklus II=86,59, dan siklus III=89,85. (3) Penerapan model *GBL* dengan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pengukuran siswa kelas II SDN 3 Wonokromo. Hal ini terbukti dengan melihat rata-rata yang diperoleh dari tes evaluasi pada siklus I=71,76%, siklus II= 78,99%, dan siklus III= 85,52%. (4) Kendala yang dijumpai yaitu: (a) guru belum memberikan kesempatan bertanya kepada kelompok yang merasa kebingungan, (b) guru belum membimbing siswa dalam menyimpulkan pembelajaran, (c) siswa belum mengetahui cara melaksanakan presentasi, (d) siswa kesulitan dalam menyimpulkan kembali materi, (e) guru belum memberikan penjelasan ulang aturan permainan, (f) guru belum melakukan refleksi pembelajaran, (g) siswa tidak memperhatikan penguatan materi dari guru, (h) siswa tidak bertanya saat kebingungan, (i) siswa tidak memperhatikan kelompok yang presentasi, (j) guru belum membahas soal evaluasi dan (k) siswa belum menunjukkan kerja sama dalam mengerjakan LKPD. Adapun solusi yang diterapkan untuk mengatasi kendala yaitu: (a) guru memantau setiap kelompok dan memberikan waktu tanya jawab secara bergiliran, (b) guru mengajak siswa membuat kesimpulan bersama melalui diskusi singkat, (c) siswa dibimbing oleh guru dalam melaksanakan presentasi, (d) siswa dibimbing oleh guru dalam menyimpulkan kembali materi, (e) guru sebaiknya mengulang kembali aturan permainan dengan singkat dan jelas, (f) guru sebaiknya lebih memperhatikan setiap langkah-langkah dalam pembelajaran, (g) siswa diarahkan untuk lebih fokus dan tidak bermain saat guru menyampaikan penguatan materi, (h) siswa diberi kesempatan bertanya oleh guru, (i) diberi teguran oleh guru agar memperhatikan kelompok yang presentasi, (j) guru sebaiknya mengalokasikan waktu khusus di akhir pembelajaran untuk membahas soal evaluasi bersama siswa, dan (k) siswa diberikan penjelasan oleh guru tentang pentingnya kerja sama dan membagi peran yang jelas dalam setiap kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Arifin, B., & Mu'id, A. (2024). Pengembangan Kurikulum Berbasis Keterampilan Dalam Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad 21. *DAARUS TSAQOFAH Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin*, 1(2), 118–128. <https://doi.org/10.62740/jppuqg.v1i2.23>
- Daniati, H. (2024). Transformasi Pembelajaran Akidah Akhlak: Optimalisasi Hasil Belajar Melalui Metode Game Based Learning Sebagai Alat Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 11–21.
- Husna, N. A., Azizah, M., Nuroso, H., dan Nugraha, Y. F. (2023). Keefektifan Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III di SDN Plamongansari 02 Semarang Nurul. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 4582–4586. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.14163>
- Muhammad, I., Triansyah, F. A., Fahri, A., & Gunawan, A. (2023). Analisis Bibliometrik:

- Penelitian Game-Based Learning pada Sekolah Menengah 2005-2023. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 465–479. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.301>
- Novianti, N., Maula, L. H., & Amalia, A. R. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Takbar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1682–1693. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1407>
- Nur Jannah, I. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>
- 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. <https://doi.org/https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.305>
- Santoso, K., & Masfufah, L. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Menggunakan “Kopi Hangat” Berorientasi Game Based Learning di MTsN 1 Kota Magelang. *MATH LOCUS: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 3(2), 83–94. <https://doi.org/10.31002/mathlocus.v3i2.2805>
- Sholikha, D. F., Akhwani, & Marwati, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Game Bassed Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDN Kedungturi. *National Conference For Ummah (NCU)*, 01(1), 223–229.
- Soraya, B., & Dewi, R. S. (2024). Upaya Peningkatan Motivasi Peserta Didik Kelas X - 3 pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Media Game Wordwall. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 12. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.89>
- Utami, D. T., Taufik Hidayatulloh, Yunita, Y., Syarif Sumantri, & Febrian, R. (2023). Upaya Peningkatan Kompetensi Pendidik dalam Implementasi Kurikulum Merdeka dan Pembelajaran Abad 21 di Kelompok Kerja Guru Raudhatul Athfal (KKG) Kota Pekanbaru. *Hawa: Jurnal Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 70–76. <https://doi.org/10.69745/hawajppm.v1i3.13>
- Wahyudi, W., Yahya, M. D., Jenuri, J., Susilo, C. B., Suwarma, D. M., & Veza, O. (2023). Hubungan Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal on Education*, 6(1), 25–34. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2910>