



Analisis Penggunaan Game Based Learning terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar

Alya Nazwa Minisa^{1*}, Falsoza Tsabita², Adrias³, Salmaini Putri Syam⁴
^{1,2,3,4}Universitas Negeri Padang, Indonesia

Alamat: Universitas Negeri Padang. Jalan Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatera

*Korespondensi penulis: berylfayyadh@gmail.com

Abstract. *This study aims to analyze the use of the Game-Based Learning (GBL) method in enhancing students' learning interest in Social Studies at the elementary school level. The research employs the Systematic Literature Review (SLR) method by examining various relevant previous studies. The findings indicate that the implementation of GBL significantly increases student engagement, conceptual understanding, and learning motivation. Various game-based learning models, both those utilizing technology and interactive media, have been proven to create a more engaging and effective learning environment compared to conventional methods.*

Keywords: *Game Based Learning, Learning Interest, Social Studies.*

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini yaitu guna menganalisis penggunaan metode Game Based Learning (GBL) dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Study ini menerapkan metode Systematic Literature Review (SLR) untuk melakukan analisis secara sistematis. Hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan GBL secara nyata mengembangkan keterlibatan siswa, pemahaman konsep, serta motivasi belajar. Berbagai model pembelajaran berbasis permainan, baik yang menggunakan teknologi maupun media interaktif, terbukti dapat mewujudkan suasana belajar yang lebih engaging dan efisien dibandingkan dengan pendekatan tradisional.

Kata Kunci: Game Based Learning, Ilmu Pengetahuan Sosial, Minat Belajar.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan dasar memiliki peran krusial dalam membangun fondasi pengetahuan serta menumbuhkan keinginan belajar siswa. Namun, dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tak jarang dianggap kurang menarik, yang mengakibatkan rendahnya minat belajar peserta didik. Banyak siswa enggan mempelajari IPS karena materi yang dianggap terlalu luas. Selain itu, metode pembelajaran yang monoton juga dapat memengaruhi minat belajar mereka, menyebabkan peserta didik kurang bersemangat dalam berpartisipasi pada proses pembelajaran (Wijaya et al., 2024). Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, terdapat beberapa faktor utama yang menyebabkan rendahnya minat siswa dalam belajar IPS: (1) aspirasi siswa terhadap IPS cenderung rendah karena materi yang harus dipelajari memiliki cakupan yang luas; (2) tingkat keberanian dan rasa kaingintahuan peserta didik sangat rendah karena tingginya rasa malu serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang atraktif; (3) kemampuan siswa dalam memahami materi IPS belum optimal karena kurangnya kebiasaan membaca ulang; (4) siswa sering merasa terbebani dan tertekan karena harus membaca banyak

materi IPS yang cukup luas; (5) motivasi belajar dalam pembelajaran IPS rendah karena siswa harus memahami seluruh materi, sementara metode pengajaran guru kurang menarik; dan (6) proses pembelajaran masih kurang inovatif dan kreatif dikarenakan metode yang diterapkan oleh pengajar tidak menarik menurut peserta didik (Abrar Putra Kaya Harahap et al., n.d.).

Selama ini, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sering dianggap kurang penting oleh sebagian orang. Bahkan, IPS kerap dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang mengesankan dan kurang menantang karena sebagian besar materinya hanya berisi hafalan. Pandangan ini menjadi salah satu kendala utama dalam pembelajaran IPS (Silviani Lilis Apriliani, 2023). Minat belajar siswa terhadap IPS di sekolah dasar memiliki peran krusial dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang efektif. Namun, pada kenyataannya, minat siswa terhadap mata pelajaran ini masih tergolong rendah. Padahal, keinginan belajar yang tinggi sangat diperlukan supaya proses pembelajaran bisa berjalan secara maksimal. Kondisi ini dikarenakan minat belajar memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan akademik siswa (Lisativani Fatimah et al., 2024).

Keadaan ini mengharuskan adanya inovasi pada metode pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Salah satu metode yang mulai mengalami perkembangan adalah Game Based Learning (GBL), yang mampu mewujudkan pengalaman belajar lebih Inklusif dan memikat. GBL merupakan metode belajar melalui permainan yang menggabungkan unsur-unsur edukatif dengan cara yang mengesankan, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan penyampaian materi secara optimal (Hilmalia Rahma & Asih Wiranti, 2024). Sejumlah penelitian telah membuktikan bahwa GBL berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Salah satunya menunjukkan bahwa penerapan GBL berdampak positif pada semangat belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Metode ini bukan hanya memperkuat partisipasi peserta didik, namun sekaligus berkontribusi terhadap peningkatan motivasi literasi serta hasil belajar mereka (Isti Septianing et al., 2024). Disamping itu, penelitian lain juga menemukan bahwasanya penggunaan GBL dapat menambah ketertarikan serta motivasi peserta didik dalam mempelajari IPS (Hari Purnomo et al., n.d.).

Seiring dengan kemajuan teknologi, penerapan Game Based Learning (GBL) kini semakin mudah diintegrasikan ke dalam dunia pendidikan. Berbagai platform serta aplikasi edukatif telah dikembangkan untuk mendukung metode pembelajaran ini. Penelitian terbaru mengungkapkan bahwa GBL terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas serta partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS. Salah satu penelitian, misalnya, menerapkan strategi pembelajaran berbasis permainan untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam mata

pelajaran IPS di sekolah dasar. Temuan penelitian tersebut mengindikasikan peningkatan yang cukup besar dalam kreativitas serta pemahaman peserta didik terhadap materi IPS (Kartina Septia Ningrum, 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan metode game based learning terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Selain itu, studi ini juga bertujuan guna mengidentifikasi faktor-faktor yang berperan sebagai pendukung maupun penghambat keberhasilan implementasi GBL dalam pembelajaran IPS.

2. KAJIAN TEORITIS

Salah satu kendala utama dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah kurangnya minat dan semangat belajar siswa, khususnya dalam Mata pelajaran yang dipandang sukar atau kurang memikat., seperti IPS dan Sejarah. Untuk menangani masalah tersebut, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang variatif dan tidak monoton, seperti Game-Based Learning (GBL). Pendekatan ini mampu Mengalihkan paradigma pembelajaran dari metode yang berfokus pada guru (teacher-centered) ke metode yang tertuju pada siswa (student-centered). Merujuk pada teori konstruktivisme, proses pembelajaran cenderung menjadi lebih berarti apabila peserta didik secara aktif ikut serta dalam menciptakan pemahaman sendiri (Redy Winatha & Made Dedy Setiawan, n.d.)

Game-Based Learning (GBL) adalah metode belajar yang menggabungkan unsur game ke dalam kegiatan belajar mengajar. Pendekatan ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan menyajikan materi secara lebih menarik dan menantang. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa GBL lebih efisien daripada metode pembelajaran tradisional dalam memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan pencapaian akademik siswa. Disamping itu, GBL memberikan dampak positif dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti Keterampilan berpikir reflektif, kolaborasi, dan penyelesaian masalah. Melalui rintangan yang terdapat pada permainan, siswa dilatih untuk berpikir kreatif dan lebih mudah beradaptasi dengan berbagai situasi, sehingga lebih siap menghadapi perubahan di dunia nyata. Selain meningkatkan motivasi dan minat belajar, penerapan GBL juga menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. (Islam et al., 2024).

Terbukti memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa (Ita Fitriati, 2021). mengungkapkan bahwa penggunaan permainan digital lebih efektif dibandingkan aplikasi non-game dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa Elemen-elemen dalam permainan, seperti prestasi, rintangan, dan respons balik secara langsung, dapat memberikan motivasi tambahan bagi peserta didik sehingga mereka lebih

terlibat secara aktif dalam proses belajar. Secara keseluruhan, GBL bukan sekedar membuat proses belajar menjadi menarik, tetapi juga meningkatkan keterampilan kognitif dan akademik siswa. Oleh karena itu, integrasi GBL dalam pendidikan dapat berperan sebagai metode yang efisien dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai dalam penelitian ini ialah Systematic Literature Review (SLR) bertujuan menganalisis penggunaan Game-Based Learning (GBL) terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar. SLR diterapkan untuk mengumpulkan, menganalisis, serta menyintesis berbagai penelitian yang relevan guna mendapatkan wawasan yang lebih luas dan menyeluruh mengenai topik tersebut.

Metode systematic Literature Review diterapkan melalui 5 tahap utama, yaitu : (1) merumuskan pertanyaan penelitian, (2) mengidentifikasi dan menelusuri artikel yang relevan dengan pertanyaan tersebut, (3) menyaring dan mengklasifikasikan artikel berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, (4) menganalisis serta menyajikan data, (5) menginterpretasikan temuan dari artikel yang dikaji hingga menarik kesimpulan (Nur Alifah et al., n.d.)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis dari berbagai studi sebelumnya, ditemukan beberapa temuan utama terkait penggunaan Game Based Learning (GBL) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar.

Tabel 1. Penggunaan Game Based Learning Terhadap Minat Belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar

No	Penulis, Tahun & Jurnal	Hasil Temuan
1.	(Widiana, 2022) jurnal Edutech Undiksha	Temuan penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan Game-Based Learning (GBL) secara signifikan meningkatkan ketertarikan belajar serta pemahaman konsep siswa di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan analisis data, kebanyakan skor minat belajar peserta pada kelompok eksperimen yang menerapkan GBL lebih tinggi (36,42) dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode tradisonal (30,23). Kondisi ini menunjukkan bahwa GBL mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih engaging dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
2	(Carli Wiseza et al., 2023) Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan	Penelitian ini dilakukan di kelas dua Kolonel Abundjani Sekolah Dasar Alam Muara Bungo Menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Taggart yang meliputi 2 siklus. Pada siklus pertama, aktivitas guru

		<p>dan peserta didik menunjukkan kemajuan, tetapi ketuntasan belajar peserta didik masih berada di angka 58,8%, dengan 11 dari 17 siswa mencapai nilai di atas KKM. Setelah perbaikan dalam siklus kedua, Tingkat pencapaian belajar siswa meningkat hingga mencapai 100%, bersama semua siswa mencapai angka minimal 85. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan metode Game-Based Learning tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Oleh sebab itu, metode pembelajaran ini disarankan untuk diterapkan dalam pengajaran IPS di sekolah dasar guna meningkatkan efektivitas proses belajar serta capaian akademik siswa.</p>
3	(Widiyanto et al., 2022) <i>Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar</i>	<p>Penelitian ini dilakukan sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas dua A SDN yang sebelumnya mempunyai rata-rata kemampuan belajar rendah. Pada tahap pra-siklus, skor rata-rata kelas cuma mencapai 51,6 dengan ketuntasan klasikal sebesar 40%. Setelah diterapkan Game-Based Learning menggunakan media Maze Game, hasil belajar meningkat di tiap siklus. Pada siklus I, skor rata-rata siswa meningkat menjadi 68,3 dengan ketuntasan klasikal mencapai 65,2%. Kemudian, pada siklus II, nilai rata-rata naik jadi 78,3 dengan ketuntasan klasikal sebesar 82,6%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan metode belajar berbasis permainan dapat membuat proses belajar lebih menarik, meningkatkan motivasi siswa, serta mempermudah pemahaman materi.</p>
4	(Indriyansyah & Hidayah, n.d.) (2024) <i>Kalam Cendekia : Jurnal Ilmiah Kependidikan</i>	<p>Temuan penelitian mengindikasikan adanya peningkatan ketuntasan belajar di setiap siklus, yakni dari 80,44% di siklus I, naik jadi 86,36% di siklus II, dan meraih 100% di siklus III. Penerapan metode Games Based Learning dilakukan melewati sejumlah tahap, yaitu mempersiapkan game yang dipilih, menjelaskan konsep dan aturan permainan, bermain game, merangkum pengetahuan, serta melakukan refleksi. Selain peningkatan aspek kognitif, penelitian ini juga mencatat peningkatan dalam aspek afektif dan psikomotor. Sikap sosial siswa, seperti keingintahuan, keyakinan diri, serta rasa tanggung jawab, mengalami peningkatan dengan persentase akhir mencapai 91,67%. Kemampuan psikomotor siswa dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan mempresentasikan hasil diskusi juga mengalami peningkatan yang signifikan.</p>
5	(Hari Purnomo et al., n.d.-b) (2024) <i>Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar</i>	<p>Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang mengukur perubahan minat belajar siswa berdasarkan 4 indikator utama meliputi rasa kesenangan, minat, fokus, serta partisipasi dalam pembelajaran. Pada tahap pra-siklus, minat belajar peserta didik masih rendah, dengan skor di bawah angka 2, yang menunjukkan kurangnya motivasi dalam mengikuti pelajaran IPS. Setelah penerapan Game-Based Learning pada Siklus I, minat belajar peserta didik mulai naik dengan skor di atas angka 3, meskipun belum mencapai kategori optimal.</p>

Selanjutnya, pada Siklus II, terlihat peningkatan yang signifikan, dengan skor rata-rata indikator minat belajar melebihi angka 3,5 hingga 4. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan metode berbasis permainan mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih fleksibel dan menyenangkan, sehingga mendorong keikutsertaan peserta didik pada proses belajar-mengajar. maka dari itu, Game-Based Learning bisa menjadi strategi yang efisien guna menanggulangi kurangnya minat siswa dalam mempelajari IPS.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas yang menunjukkan beberapa judul penelitian terkait penggunaan metode Game Based Learning terhadap minat belajar peserta didik dapat diketahui bahwa pemanfaatan Game-Based Learning (GBL) secara nyata memberikan dampak positif terhadap minat belajar, pemahaman materi, pencapaian akademik siswa di sekolah dasar. GBL terbukti Mewujudkan suasana belajar yang lebih engaging dan interaktif, yang secara langsung mendorong motivasi serta partisipasi aktif siswa pada tahapan pembelajaran. karena salah satu metode untuk menilai keberhasilan suatu proses pembelajaran adalah dengan mengevaluasi hasil belajar yang diperoleh siswa (Amanda et al., n.d.).

Berbagai metode GBL yang diterapkan, baik menggunakan permainan berbasis teknologi seperti Quizizz Paper Mode, maupun media interaktif seperti Maze Game, terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa pada proses belajar. Penerapan GBL tidak hanya memperkuat pemahaman konsep akademik, tetapi juga berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir reflektif, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi dalam proses belajar siswa. Oleh karena itu, metode pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi strategi inovatif yang membantu siswa lebih aktif, termotivasi, dan memahami materi dengan lebih baik, sehingga dapat mendukung pencapaian keterampilan abad ke-21 dalam dunia Pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran turut berkontribusi dalam meningkatkan kinerja akademik serta membangun lingkungan belajar yang inklusif dan dinamis (Dina et al., n.d.).

5. KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwasannya pemanfaatan metode Game Based Learning (GBL) secara nyata dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. GBL menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, dinamis, serta menambah semangat dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Berbagai studi yang telah ditelaah dalam penelitian ini mengindikasikan

bahwa siswa yang menggunakan metode GBL mempunyai pengetahuan konsep yang lebih kuat daripada metode pembelajaran konvensional.

Selain itu, penggunaan GBL tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar secara akademik, tetapi juga membimbing siswa dalam meningkatkan keterampilan yang relevan di abad ke-21, seperti pemikiran kritis, inovasi, gotong royong, dan keterampilan berkomunikasi. Adanya integrasi teknologi pada GBL semakin memperkuat keefektifannya dalam memperbaiki kualitas pembelajaran.

Namun, dalam penerapan GBL terdapat beberapa hambatan, seperti kesiapan guru dalam menerapkan metode ini, kurangnya fasilitas, dan perbedaan tingkat adaptasi siswa terhadap metode pembelajaran berbasis permainan. Oleh karena itu, perlu adanya pelatihan bagi pendidik serta pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan yang lebih bervariasi serta praktis untuk diakses.

Secara umum, penelitian ini menegaskan bahwa GBL adalah strategi pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan ketertarikan belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di sekolah dasar, sehingga berperan dalam peningkatan kualitas pendidikan secara lebih luas.

DAFTAR REFERENSI

- Abrar Putra Kaya Harahap, M., Zahara Simanjuntak, A., Hasana Ramadhani, N., Siregar, L., Balqis Nst, R., & Yusnaldi, E. (n.d.). Analisis penyebab ketidaksukaan siswa dalam pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/nusantara/index>
- Amanda, S., Nabila Zulkim, S., Adrias, A., Azmi Alwi, N., Hamka, J., Tawar Bar, A., Padang Utara, K., & Padang, K. (n.d.). Pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Morfologi*, 2(4), 304–313. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.842>
- Apriliani, S. L., & Rahma, R. N. S. T. (2023). Upaya membangun minat siswa terhadap pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 5.
- Carli Wiseza, F., Ibermarza, & Friska Andini, N. (2023). Penggunaan model pembelajaran game based learning terhadap hasil belajar IPS. *Nur El-Islam: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 124–138. <https://doi.org/10.51311/nuris.v10i1.516>
- Dina, S., Fitria, N., Malawi, I., Maruti, E. S., & Ruvliana, V. (n.d.). Pengaruh pembelajaran berbasis game MathQuest (Mathematic Adventure Quest) terhadap motivasi belajar matematika siswa SDN 02 Gajah.
- Fatimah, L., Fathani, A. H., & Awae, W. (2024). Analisis peningkatan minat belajar siswa melalui penerapan model game-based learning. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 73.

- Fitriati, I., & Fadlillah, R. P. N. (2021). Implementasi digital game based learning menggunakan aplikasi Educandy untuk evaluasi dan motivasi belajar mahasiswa. *Bima*.
- Hari Purnomo, N., Yudiana, A., Pendidikan Profesi Guru, M., & Universitas Negeri Surabaya. (n.d.-a). Efektivitas game based learning dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII-D SMP Negeri 56 Surabaya.
- Hari Purnomo, N., Yudiana, A., Pendidikan Profesi Guru, M., & Universitas Negeri Surabaya. (n.d.-b). Efektivitas game based learning dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII-D SMP Negeri 56 Surabaya.
- Hilmalia Rahma, S., & Asih Wiranti, D. (2024). Pengaruh model games based learning terhadap keterampilan berbahasa Jawa krama kelas V SDN 03 Sekuro. *JEMARI: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1).
- Indriyansyah, F., & Hidayah, R. (n.d.). Penerapan metode games based learning dengan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS tentang Indonesiaku Kaya Raya kelas V SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- 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>
- Isti Septianing, Lina Melati, Nabila Deo Cantika, & Wannuraniza Destiani. (2024). Pengaruh penerapan game based learning terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 94–103. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2722>
- Ningrum, K. S., & Putri, S. S. R. (2024). Strategi pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(9), 272–276.
- Nur Alifah, H., Virgianti, U., Imam Zamah Sarin, M., Amirul Hasan, D., Fakhriyah, F., & Aditia Ismaya, E. (n.d.). Systematic literature review: Pengaruh media pembelajaran digital pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah dan Karya Mahasiswa*, 1, 103–115. <https://doi.org/10.54066/jikma-itb.v1i3.463>
- Widiana, W. (2022). Game based learning dan dampaknya terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Widiyanto, R., Nugraheni, G. W., & Bojongsari, J. R. (2022). Penerapan game based learning menggunakan maze game dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 158–167. <https://doi.org/10.15408/elementar.v2i2>
- Wijaya, S., Anggraeni, A., Riana, D., & Nuraeni, E. (2024). Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN Cigoong 3. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, 8(1).

Winatha, R., & Setiawan, I. M. D. (n.d.). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *The Effect of Game-Based Learning Towards the Learning Motivation and Achievement*.