



(KKM) yang ditetapkan yaitu 68, yang berarti persentasenya sebesar 28,50%. Dari jumlah siswa yang mempelajari materi sistem tata surya, tidak semua memenuhi ambang keberhasilan minimum (KKM). Sehingga, masih terdapat 15 siswa atau 71,41% yang tidak memenuhi ambang keberhasilan minimum (KKM) pada proses pembelajaran. Hal ini dipengaruhi oleh treatment pembelajaran dari guru yang mereka terima, yaitu hanyalah menggunakan metode ceramah atau model pembelajaran yang konvensional untuk memberikan pengetahuan. Permasalahan tersebut selaras dengan permasalahan yang di temukan penulis berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Sukasari pada Juni 2023, Beberapa permasalahan dapat muncul selama proses pembelajaran yang berdampak negatif terhadap kinerja siswa. Permasalahan tersebut berdasarkan pada model pembelajaran yang selama ini dipakai guru, guru lebih sering menggunakan model pembelajaran yang berfokus hanya pada gurunya dan berkarakter ceramah, sehingga mereka cenderung mengacuhkan penyampaian materi pembelajaran dari guru yang berakibat siswa menjadi tidak memahami materi pembelajaran.

Pemahaman siswa ditunjukkan dengan kemampuan mereka untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mengekstrapolasi makna dari data yang diberikan. Menurut Utami dkk. (2016), pemahaman mencakup lebih dari sekadar mengingat atau mereplikasi pengetahuan; pemahaman juga menggabungkan kapasitas individu itu sendiri, memahami gagasan yang sedang dibahas dalam pendidikan berarti siswa dapat menganalisis, mengevaluasi, dan menyelidiki apa yang telah mereka pelajari dengan tepat.

Berdasarkan isu-isu yang disebutkan di atas, agar siswa dapat memahami konten secara penuh, berbagai komponen pembelajaran harus dimodifikasi untuk memenuhi hasil pembelajaran yang diinginkan. Untuk memenuhi kebutuhan siswa, guru hendaknya dapat memilih model pengajaran yang paling tepat berdasarkan keadaan (Nasution, 2017).

Model pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Dengan memberikan peta jalan, ini dapat membantu memperlancar pembelajaran bagi guru maupun siswa. Model berfungsi sebagai panduan bagi para guru dalam merencanakan proses pembelajaran, dan memilih model yang terbaik tergantung pada sejumlah variabel, termasuk jenis informasi yang akan diajarkan, tujuan proses pembelajaran, dan tingkat kompetensi

siswa. Setiap model pembelajaran berbeda dan memiliki kualitasnya masing-masing.

Model pengajaran konvensional yang sering digunakan cenderung berpusat pada guru terkadang kurang efektif, sehingga menyebabkan siswa kehilangan minat terhadap materi. Model pengajaran alternatif yang sesuai dengan karakter anak SD yang suka bermain adalah belajar melalui permainan. Pembelajaran Berbasis Permainan melibatkan penggabungan permainan ke dalam proses pembelajaran, memungkinkan siswa menyimpan informasi dengan cara yang tidak terlalu membuat stres dan menyenangkan. Menurut Cinta dkk (2021), keunggulan *Game Based Learning* antara lain, yaitu: interaktif, menyenangkan, menumbuhkan kerja sama dan pemikiran baru, mengurangi stres, melibatkan siswa untuk meningkatkan Pemahaman dan mengingat memori, dan meningkatkan relaksasi dan motivasi belajar. Kelebihan ini menjadikan *Game Based Learning* sebagai alternatif pengganti model pembelajaran tradisional. Perkembangan kognitif dan emosional siswa dapat dipengaruhi oleh model pembelajaran berbasis permainan, dan penggunaan model ini bisa menjadi kukatan dalam proses pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh Wibawa dkk. (2021).

*Game Based Learning* dianggap sebagai model yang menyenangkan dan menarik oleh siswa. Menurut Saputri dkk. (2023), pembelajaran berbasis permainan merupakan strategi pengajaran kreatif yang sangat direkomendasikan untuk meningkatkan minat dan efisiensi siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. Karena menawarkan alternatif dari model pembelajaran tradisional, yang sering kali berpusat pada guru, model pembelajaran berbasis permainan sangat disarankan.

Dengan mempertimbangkan bahwa model yang dipilih guru memiliki dampak yang besar pada konsep yang dipahami siswa ketika mereka belajar. Keberhasilan proses pembelajaran kemudian ditentukan oleh seberapa baik model pembelajaran yang digunakan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan pemahaman konseptual siswa kelas VI SDN Sukasari terhadap materi tata surya dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran berbasis permainan.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan manfaat secara teoritis dan praktis dalam menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Secara teoritis, diharapkan penelitian ini memberikan sumbangan pemikiran bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran yang

beragam dan menyesuaikan dengan materi serta tujuan pembelajaran. Sumbangan ini diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan berkualitas. Selain itu, penelitian ini juga dapat dipergunakan sebagai sumber referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai efek dan manfaat dari model pembelajaran *Game Based Learning*.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti, pendidik, calon pendidik, serta peserta didik. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai efektivitas model pembelajaran *Game Based Learning*. Sedangkan bagi pendidik dan calon pendidik, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber panduan dalam menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* yang sejalan dengan materi dan tujuan pembelajaran. Sebelumnya, informasi mengenai penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* dapat menjadi pengalaman yang menarik untuk peserta didik dalam merasakan langsung penggunaan model pembelajaran tersebut.

Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi pertimbangan bagi sekolah dalam menyusun program pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN Sukasari pada bulan April 2022 dengan metode quasi eksperimen. Kedua kelompok tidak dipilih secara acak, yaitu penelitian memakai eksperimen dan kontrol, serta *pre-test* dan *post-test*. Partisipan penelitian ini yaitu siswa kelas VI SDN Ambit (Kelas Kontrol) dan SDN Sukasari (Kelas Eksperimen) di Kabupaten Sumedang. Instrumen tes adalah 14 soal pilihan ganda yang diuji oleh ahli bahasa dan materi dengan hasil validitas dan reliabilitas tinggi. Untuk data kualitatif digunakan lembar observasi sebagai instrumen non tes.

Tabel 2. Deskripsi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	7	14	48.15	17.645
Post-Test Eksperimen	7	36	78.37	17.294
Pre-Test Kontrol	7	21	54.48	18.783
Post-Test Kontrol	7	29	65.56	17.911

Setelah mendapatkan data penelitian, penghitungannya dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 26* pada: 1) analisis statistik deskriptif; 2) pengujian persyaratan analisis data yaitu uji *normalitas* data dan uji *homogenitas*; 3) uji hipotesis yaitu uji *paired sample T-test* dan uji *independent sample t-test*; dan 4) uji efektifitas atau *N-Gain*.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* yang dilaksanakan di kelas VI SDN Sukasari, digunakan lembar observasi untuk mengukur keterlaksanaannya. Observasi mencakup: pemilihan permainan; penjelasan konsep; aturan permainan; memainkan permainan; meringkas pengetahuan; dan refleksi. Berikut ini adalah tabel kinerja penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* pada siswa kelas VI terkait materi sistem tata surya.

Tabel 1. Keterlaksanaan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Tahapan	Skor
1	1
2	1
3	1
4	1
5	1
6	1
Total Skor	6
Keterangan	Semua Terlaksana

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan bahwa setiap tahapan model pembelajaran *Game Based Learning* terlaksana dengan total skor 6 dari 6 tahapan.

Selanjutnya adalah analisis statistik deskriptif digunakan dalam pengolahan data penelitian adalah untuk memaparkan dan menggambarkan data.

Berdasarkan data pada tabel 2, hasil *pretest* yang dilakukan siswa kelas VI SDN Sukasari sebelum menggunakan model *Game Based Learning* yaitu diperoleh nilai terkecilnya adalah 14, nilai terbesarnya adalah 79, dan nilai rata-rata 48,15. Kemudian hasil *pretest* yang dilakukan siswa kelas VI SDN Ambit ketika menggunakan model Konvensional adalah nilai terkecil adalah 21, terbesarnya adalah 86, dan nilai rata-rata adalah 54,48.

Adapaun hasil *posttest* yang dilakukan siswa kelas VI SDN Sukasari sebelum menggunakan model *Game Based Learning* yaitu diperoleh nilai

terkecilnya adalah 36 nilai terbesarnya adalah 100, dan nilai rata-rata 78,37. Kemudian hasil *posttest* yang dilakukan siswa kelas VI SDN Ambit sebelum menggunakan model Konvensional yaitu diperoleh nilai terkecilnya adalah 29, nilai terbesarnya adalah 100, dan nilai rata-rata 65,56. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penilaian berdistribusi normal atau tidak. Data normal adalah prasyarat untuk melakukan analisis statistik parametrik, seperti uji *paired sample t-test* dan uji *independent sample t-test*.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

Data	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre-Test Eksperimen (GBL)	.136	27	.200*	.961	27	.399
	Post-Test Eksperimen (GBL)	.189	27	.014	.917	27	.034
	Pre-Test Kontrol (Konvensional)	.146	27	.146	.953	27	.248
	Post-Test Kontrol (Konvensional)	.128	27	.200*	.966	27	.498

Tabel 3 menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) yaitu lebih dari 0,05. Dengan demikian, dapat dikatakan sebaran data penelitian adalah normal.

Setelah uji normalisasi selesai, dua rata-rata dari kelompok yang sama dalam dua kondisi berbeda yaitu sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Game Based*

*Learning* dibandingkan menggunakan uji *t* berpasangan. Ujian ini digunakan pada kelas eksperimen untuk melihat apakah hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh siswa yang sama sebelum dan sesudah diajar menggunakan model *Game Based Learning* mengalami perubahan yang signifikan.

Tabel 4. Hasil Uji *Paired Sample t Test* Kelas Eksperimen

	Mean	Std. Deviation	Std. Mean	Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pretest Eksperimen	-								
Posttest Eksperimen	-30.222	8.518	1.639	-33.592	-26.852	-18.435	26	.000	

Berdasarkan *output Pretest - Posttest* Eksperimen diperoleh nilai sig sebesar 0,000 < 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima. Artinya yaitu ada perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dalam pemahaman konsep siswa pada materi sistem tata surya kelas VI SDN Sukasari sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*.

Uji *t* berpasangan yang kedua digunakan untuk membandingkan dua rata-rata yang berasal dari kelompok yang sama, tetapi pada dua kondisi yang berbeda yaitu sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model Konvensional.

Tabel 5. Hasil Uji *Paired Sample t Test* Kelas Kontrol

	Mean	Std. Deviation	Std. Mean	Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pretest Kontrol	-								
Posttest Kontrol	11.074	7.706	1.483	-14.122	-8.026	-7.467	26	.000	

Pada tabel 5 ditemukan nilai sig sebesar  $0,000 < 0,05$  berdasarkan hasil *Pretest – Posttest* kelas kontrol; dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  disetujui. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa terhadap materi sistem tata surya kelas VI SDN Ambit berbeda nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*.

Uji *homogenitas* merupakan syarat kedua dalam pengolahan data. Mencari nilai

homogenitas merupakan salah satu prasyarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji *Independent Sample t Test* pada kedua kelompok belajar. Uji *homogenitas varians* digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui nilai *homogenitas*. Jika nilai sig *Based on Mean sampel* ini lebih dari 0,05, maka sampel tersebut dianggap homogen.

Tabel 6. Hasil Uji *Homogenitas*

Test of Homogeneity of Variance					
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil_Belajar	Based on Mean	.106	1	52	.746
	Based on Median	.152	1	52	.698
	Based on Median and with adjusted df	.152	1	48.003	.698
	Based on trimmed mean	.153	1	52	.697

Nilai sig *Based on Mean*, seperti yang ditunjukkan pada tabel sebelumnya, adalah  $0,746 > 0,05$ . Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol memiliki varians yang homogen atau sama.

Uji *Independent Sample t test* digunakan untuk melihat apakah ada perbedaan antara rata-

rata dua sampel yang tidak berpasangan setelah data dianggap homogen. Data yang homogen dan tersebar secara teratur diperlukan untuk melakukan uji ini. Uji ini dilakukan dengan menggunakan hasil *posttest* dari Kelas Kontrol (Model Konvensional) dan Kelas Eksperimen (Model *Game Based Learning*).

Tabel 7. Hasil Uji *Independen Sample t Test Posttest* Kelas Eksperimen dengan Kontrol

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.106	.746	2.674	52	.010	12.815	4.792	3.200	22.430
	Equal variances not assumed			2.674	51.936	.010	12.815	4.792	3.200	22.430

Berdasarkan nilai sig ditentukan dengan melihat hasil tabel diatas. Nilai sig. (2 tailed)  $0,10 > 0,05$ . Maka  $H_0$  diterima, dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tidak ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal rata-rata hasil belajar siswa ( $H_0$ ).

Terakhir adalah uji efektivitas, uji ini juga dikenal sebagai uji *N-Gain*, dilakukan setelah uji *t sampel independen*. Tujuan dari gain ternormalisasi (N-Gain Score) adalah untuk menilai seberapa baik model pembelajaran bekerja ketika digunakan untuk penelitian dengan menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 8. Hasil Perhitungan Uji *N-Gain Score* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas Eksperimen (SDN Sukasari)			Kelas Kontrol (SDN Ambit)		
	N-Gain Persen	N-Gain Score		N-Gain Persen	N-Gain Score
Rata-Rata	63,5659 %	0,6357	Rata-Rata	27,4252 %	0,2743
Minimal	25.58	0,26	Minimal	-48.28	-0,48
Maksimal	100.00	100	Maksimal	100.00	100

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-gain* kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* yaitu SDN Sukasari diatas, diketahui rata-rata *n-gain score* adalah 0,6357. Dalam kategori pembagian *n-gain score* 0,6357 lebih besar dari 0,30 dan lebih kecil dari 0,70 sehingga berada pada kategori sedang, artinya efektivitasnya sedang. Kemudian untuk *n-gain* persen rata-ratanya adalah 63,5659 %. Dalam kategori tafsiran efektivitas *n-gan score* 63,5659 % lebih besar dari 56% dan lebih kecil dari 75% sehingga tafsiran efektivitasnya berada pada cukup efektif.

Adapaun untuk perhitungan uji *N-gain* kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran Konvensional yaitu SDN Ambit, diketahui rata-rata *n-gain score* adalah 0,2743. Dalam kategori pembagian *n-gain score* 0,2743 lebih kecil dari 0,30 sehingga berada pada kategori rendah, artinya efektivitasnya rendah. Kemudian untuk *n-gain* persen rata-ratanya adalah 27,4252 %. Dalam kategori tafsiran efektivitas *n-gan score* 27,4252 % lebih kecil dari 40% sehingga tafsiran efektivitasnya berada pada tidak efektif.

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, dianggap lebih efektif melakukan pembelajaran secara *Game Based Learning* daripada dengan metode Konvensional dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi sistem tata surya.

#### 4. Simpulan dan Saran

Penelitian ini memperoleh hasil bahwa penggunaan *Game Based Learning* dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat membantu proses pemahaman konsep siswa terhadap materi Sistem Tata Surya. Ada beberapa temuan yang bisa disimpulkan dari hasil penelitian ini, seperti model pembelajaran *Game Based Learning* terbukti berhasil menjadi metode pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan dapat menumbuhkan kerja sama dengan siswa. Selain itu, ketika model pembelajaran *Game Based Learning* digunakan, ada peningkatan pemahaman siswa pada materi sistem tata surya, hal ini dapat diperhitungkan melalui hasil uji *Paired Independen Sample t Test*. Berdasarkan hasil perhitungan pada uji *N-Gain*, model pembelajaran *Game Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sistem tata surya di kelas eksperimen (SDN Sukasari). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* cukup efektif untuk menunjang peningkatan pemahaman konsep siswa pada materi sistem tata surya.

Berdasarkan penelitian dan kesimpulan yang telah dijelaskan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi bagi praktik pembelajaran dan penelitian lanjutan.

Untuk praktik pembelajaran, peneliti merekomendasikan guru di sekolah dasar, khususnya di kelas VI, untuk mengadopsi model *Game Based Learning* dalam mengajarkan materi yang kompleks seperti sistem tata surya, guru dapat memanfaatkan teknologi dan permainan edukatif yang interaktif untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa, pelatihan harus dilakukan bagi para guru dalam cara merancang dan mengimplementasikan permainan edukatif yang efektif serta penggunaan teknologi yang relevan dalam proses pembelajaran, sekolah menyediakan infrastruktur yang memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis permainan, seperti perangkat komputer, tablet, akses internet, dan perangkat lunak edukasi yang diperlukan.

Untuk penelitian lanjutan, peneliti merekomendasikan melakukan penelitian lebih lanjut dengan memperluas sampel penelitian, misalnya dengan melibatkan sekolah-sekolah dari berbagai daerah atau tingkatan kelas yang berbeda, melakukan penelitian jangka panjang untuk mengamati dampak model ini terhadap pemahaman konsep dan prestasi akademik siswa dalam jangka waktu yang lebih lama, uji efektivitas model *Game Based Learning* pada materi pembelajaran lainnya, baik dalam bidang sains maupun bidang studi lain, melakukan studi kualitatif yang mendalam mengenai pengalaman siswa dan guru dalam penerapan model *Game Based Learning*. Wawancara, observasi, dan studi kasus dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai kelebihan, kekurangan, dan tantangan dalam penerapan model ini.

#### Daftar Pustaka

- Akbar, M. R., Mulyadi, M., & Shandi, S. A. (2021). Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 46–56.
- Arissona Dia Indah Sari, A. D. I. S., Tatang Herman, Wahyu Sopandi, & Al Jupri. (2023). A Systematic Literature Review (SLR): Implementasi *Audiobook* pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2). <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5238>
- Imawan, M. R., & Ashadi, A. (2019). *Audiobooks* for Assisting EFL Students in Reading Independently. *Journal of English Language*

- Teaching and Linguistics*, 4(1).  
<https://doi.org/10.21462/jeltl.v4i1.198>
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas IV di SDN Gondrong 2. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2).
- Mahardika, M. P. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audiobook Cerita Rakyat Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 196 Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(10), 2095–2104.
- Marlianti, E., Marli, S., & Halidjah, S. (2018). Peningkatan keterampilan menyimak peserta didik menggunakan media audio cerita anak kelas v sd. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(7), 1–13.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187.  
<https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Oktavianita, S. (2021). Increasing Students's Learning Motivation Through Media Audio Visual Quizizz. *SHEs: Conference Series*, 4(5), 768–773.
- Salwa, N. (2023). Mengembangkan Bakat Menulis Siswa SMK: Strategi Inovatif Untuk Menjadi Penulis Cerpen Yang Handal. *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya (Protasis)*, 2(1).
- Subekti, T. (2015). Penggunaan Media Audio Elektronika Wireless Microphone Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Transformasi: Jurnal Informasi & Pengembangan Iptek*, 11(2), 189–204.
- Sultan, M. A., & Akhmad, A. (2020). Media Podcast terhadap Kemampuan Menyimak. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 4(1), 40–45.  
<https://doi.org/10.26858/jkp.v4i1.12044>
- Umam, N. K., Bakhtiar, A. M., & Iskandar, H. (2019). Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slempitan. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02).  
<https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.857>
- Widyaningrum, H. K. (2016). Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Anak Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 5(2), 200–209.  
<https://doi.org/10.25273/pe.v5i02.284>
- Yulistio, D., & Fhitri, A. (2023). Korelasi Kemampuan Berpidato Dengan Kemampuan Menulis Teks Pidato Siswa. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 6(2).
- Andriyani, F., Zulkarnaen, R. H., & Pratama, F. F. (2023). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Sistem Tata Surya Dengan Menggunakan Media Ular Tangga. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(4), 106–117.
- Cinta, A., Wibawa, P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *Information Technology and Vocational Education (INTEGRATED)*, 3(1), 17–22. *Dan Pembelajaran*. Umsida Press. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623464-043-4>  
<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Nasution, W. N. (2017). *Model pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Utami, K. M., Siahaan, P., & Purwanto, P. (2016). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Asesmen Portofolio pada Pembelajaran Fisika (pp. SNF2016-OER-35-SNF2016-OER-40). Universitas Negeri Jakarta.  
<https://doi.org/10.21009/0305010406>
- Saputri, S. A., Lestari, R., & Angelika, M. (2023). Studi Literatur: Analisis Efektivitas Penggunaan Media Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1(2), 1799–1811.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif dengan Game-Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *Jurnal: Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22.
- Widada, W. (2016). Profile of cognitivestructure of students in understanding the concept of real analysis. *Infinity Journal*, 5(2), 83–98.