

**PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN  
BERHITUNG PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN BILANGAN CACAH  
SISWA KELAS 1 SDN WONOPLEMBON 01**

Ilham Cahyo Saputro<sup>1</sup>, Elok Fariha Sari, S.Pd.Si., M.Pd<sup>2</sup>

PGSD Universitas Negeri Semarang<sup>1</sup>

PGSD Universitas Negeri Semarang<sup>2</sup>

[1ilhamcahyo455@students.unnes.ac.id](mailto:ilhamcahyo455@students.unnes.ac.id), [elok\\_pgsd@mail.unnes.ac.id](mailto:elok_pgsd@mail.unnes.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to examine the effect of the Game Based Learning (GBL) model on the arithmetic skills of first grade students at SDN Wonopplembon 01, particularly in addition and subtraction of whole numbers. The background of this research lies in the low motivation and arithmetic skills of students due to the use of conventional teaching methods. This study employs a quantitative approach with a quasi experimental design using the nonequivalent control group design model. The sample consisted of two classes an experimental class that received Game Based Learning (GBL) instruction and a control class with conventional methods. Data were collected through pretest and posttest to evaluate changes in students arithmetic performance. The results revealed a significant improvement in the experimental groups arithmetic ability compared to the control group. The application of Game Based Learning (GBL) facilitated a more engaging, interactive, and enjoyable learning environment, which contributed to better conceptual understanding and higher students motivation. Therefore, this study concludes that the Game Based Learning model positively affects students arithmetic abilities in early grade mathematics learning.*

*Keywords: game based learning, arithmetic skills, addition and subtraction*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 1 SDN Wonopplembon 01, khususnya dalam operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi dan kemampuan berhitung siswa akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu tipe *nonequivalent control group design*. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) dan kelas control menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest untuk mengukur perubahan kemampuan berhitung siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada kemampuan berhitung siswa di kelas eksperimen dibandingkan kelas control. Penerapan *Game Based Learning* (GBL) menciptakan suasana pembelajaran yang

lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna, sehingga meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, model *Game Based Learning* (GBL) memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berhitung siswa di kelas awal.

Kata Kunci: *game based learning*, kemampuan berhitung, penjumlahan dan pengurangan

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia, yang senantiasa mengalami perkembangan sesuai dengan kebutuhan zaman. Dalam proses Pendidikan, guru memiliki peran sentral dalam menciptakan suasana belajar yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dan interaktif sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional. Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran di Tingkat sekolah dasar adalah bagaimana guru mampu menyampaikan materi secara efektif agar siswa memahami konsep yang diajarkan, terutama dalam mata Pelajaran matematika.

Matematika merupakan disiplin ilmu dasar yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis. Namun, di lapangan

pembelajaran matematika kerap kali dianggap sulit, emmbosankan dan menurunkan motivasi belajar siswa, khususnya pada siswa kelas rendah. Salah satu materi yang sering menimbulkan kesulitan adalah operasi dasar bilangan cacah seperti penjumlahan dan pengurangan. Hasil wawancara dengan guru kelas 1 SDN Wonoplimbon 01 menunjukkan bahwa siswa kurang termotivasi dalam belajar matematika, serta hasil belajar siswa masih tergolong rendah, dibuktikan dengan nilai ulangan harian yang Sebagian besar berada pada kategori cukup.

Kurangnya variasi model pembelajaran dan minimnya penggunaan media edukatif menjadi salah satu penyebab lemahnya kemampuan numerasi siswa. Pembelajaran yang didominasi metode ceramah dan pemberian tugas rumah belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara optimal. Oleh karena itu,

diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa sekaligus mengembangkan kemampuan berhitung secara menyenangkan. Salah satu alternatif model yang relevan adalah *Game Based Learning* (GBL), yaitu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan edukatif ke dalam kegiatan belajar mengajar.

Matematika merupakan mata Pelajaran dasar yang memiliki peran penting dalam membangun kemampuan berpikir logis dan sistematis (Susanto 2013). Namun, materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sering dianggap sulit oleh siswa kelas rendah karena bersifat abstrak. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di kelas 1 sebaiknya menggunakan pendekatan konkret dengan bantuan media visual dan permainan.

Kemampuan berhitung menjadi bagian dari keterampilan numerasi dasar yang mencakup operasi penjumlahan dan pengurangan. Salavin (2020) menyatakan bahwa keterampilan ini sangat penting dikembangkan sejak dini karena menjadi pondasi bagi pembelajaan

matematika Tingkat lanjut. Menurut teori Vygotsky, proses belajar berhitung harus dibangun melalui interaksi social dan bimbingan dari guru dalam zona perkembangan proksimal (ZPD)

Model *Game Based Learning* (GBL) memungkinkan siswa terlibat langsung dalam aktivitas belajar melalui tantangan dan interaksi social, sehingga meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa. Melalui pendekatan ini, proses belajar tidak hanya focus pada pencapaian hasil akademik, tetapi juga pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* (GBL) mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta kemampuan berpikir kritis siswa di berbagai jenjang Pendidikan.

*Game Based Learning* (GBL) merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar untuk mencapai tujuan instruksional (Prensky,2001). Fslsm konteks pendidiks n dasar, *Game Based Learning* (GBL) efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa, terutama dalam materi yang dianggap sulit seperti matematika.

Menurut Piaget, siswa kelas rendah berada dalam tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain akan lebih mudah dipahami. Elemen-elemen penting dalam *Game Based Learning* (GBL) mencakup tantangan, interaksi social, dan umpan balik yang langsung.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah siswa kelas 1 SDN Wonoplimbon 01. Dengan harapan, penerapan model ini dapat menjadi Solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*). Desain yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*, di mana terdapat dua kelompok yang masing-masing diberi pretest dan posttest, namun tidak dipilih secara acak. Kelompok

eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan model *Game Based Learning* (GBL), sedangkan kelompok control menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Penelitian dilaksanakan di SDN Wonoplimbon 01, Kecamatan Mijen, Kota Semarang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas 1 SDN Wonoplimbon 01 sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas 1 SDN Wonolopo 02 sebagai kelompok control, dengan jumlah keseluruhan 51 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu agar sesuai dengan tujuan penelitian.

Instrument pengumpulan data utama adalah tes kemampuan berhitung, yang mencakup operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Tes ini diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan untuk mengetahui perubahan kemampuan siswa. Selain itu, data pendukung dikumpulkan melalui observasi dan wawancara guna memahami konteks

pembelajaran dan perilaku siswa selama proses berlangsung.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji t sampel independent untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara dua kelompok, serta uji t sampel berpasangan untuk mengetahui peningkatan kemampuan dalam masing-masing kelompok. Uji normalitas dan homogenitas dilakukan terlebih dahulu sebagai syarat uji parametrik. Hasil analisis statistic menjadi dasar untuk menarik Kesimpulan tentang efektivitas penerapan model *Game Based Learning* (GBL) terhadap kemampuan berhitung siswa.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 1 SDN Wonoplimbon 01. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest yang diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok control melalui beberapa tahapan diantaranya

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam

masing-masing kelompok berdistribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*

**Table 1. Hasil Uji Normalitas**

Kelompok	Test	Sig.
Eksperimen	Pretest	0,200
Eksperimen	Posttest	0,125
Control	Pretest	0.162
Kontrol	Posttest	0,198

Karena semua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok eksperimen dan control memiliki kesamaan. Uji ini menggunakan Levene's Test.

**Table 2. Hasil Uji Homogenitas**

Variable	Sig. Levene's Test
Pretest eksperimen dan kontrol	0,312

Karena nilai signifikansi > 0,05, maka varians kedua kelompok adalah homogen.

Uji paired sample t-test. Table dibawah ini digunakan untuk melihat peningkatan skor dalam masing-masing kelompok sebelum dan sesudah perlakuan.

**Table 3. Hasil Uji Paired Sample t-Test**

Kelompok	Eksperimen	Control
----------	------------	---------

<b>Mean</b>	55,20	56,15
<b>Pretest</b>		
<b>Mean</b>	84,80	68,85
<b>Posttest</b>		
<b>T - Hitung</b>	12,361	6,452
<b>Sig.(2-tailed)</b>	0,000	0,000

Berdasarkan hasil tersebut, terdapat peningkatan signifikan kemampuan berhitung pada kedua kelompok setelah perlakuan, dengan nilai t dan signifikansi yang menunjukkan perbedaan makna.

Uji independent sample t test. Uji ini digunakan untuk melihat apakah terdapat perbedaan hasil posttest yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok control.

**Table 4. Hasil Uji Independent Sample T-Test**

Kelompok	Mean	t-hitung	Sig. 2 tailed
Eksperimen	84,80	4,827	0,000
Control	68,85		

Nilai signifikansi  $<0,05$  dan t hitung pada table menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan control. Ini mengindikasikan bahwa model *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

Uji N Gain digunakan untuk mengukur efektivitas peningkatan kemampuan berhitung siswa, digunakan analisis N-Gain.

**Table 5. Hasil Uji N Gain Kemampuan Berhitung**

Kelompok	Eksperimen	Control
Pretest	55,20	56,15
Posttest	84,80	68,85
N Gain	0,66	0,29
Kategori	Sedang	Rendah

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami pengaruh signifikan dalam kemampuan berhitung dengan kategori sedang, sedangkan kelompok control hanya mengalami pengaruh pada kategori rendah.

Hasil analisis data menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, khususnya pada kelompok eksperimen. Pada table dibawah ini menunjukkan perbandingan rata-rata nilai pretest dan posttest kemampuan berhitung antara kedua kelompok.

**Tabel 1 Pretest dan Posttest Kemampuan Berhitung Siswa**

<b>Kelas Eksperimen</b>			
N	Pretest	Posttest	Selisih
25	55,20	84,80	29,60
<b>Kelas Kontrol</b>			
N	Pretest	Posttest	Selisih
26	56,15	68,85	12,70

Berdasarkan serangkaian uji statistic, model pembelajaran *Game Based*

*Learning* (GBL) terbukti secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SDN Wonoplimbon 01. Kegiatan bermain edukatif seperti kartu angka, papan berhitung, dan media Pie and Cookies menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini berdampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap konsep penjumlahan dan pengurangan.

Temuan ini didukung hasil penelitian sebelumnya oleh Rahayu, A. W., dkk. (2024) Penelitian berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* "One Board" terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah menunjukkan bahwa penggunaan *Game Based Learning* (GBL) dengan media permainan papan secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini memperkuat bahwa permainan dapat menjadikan materi yang kompleks lebih mudah dipahami. Kemudian Yustina, A. F., dkk. (2022) Dalam penelitiannya tentang *Game-Based Learning* Matematika dengan Metode Squid Game dan Among Us, ditemukan bahwa siswa lebih antusias dan aktif dalam belajar matematika ketika menggunakan elemen

permainan populer. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan dapat menjadi strategi alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Lalu Septianing, I., dkk. (2024) Penelitian Pengaruh *Game-Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar mengungkap bahwa penerapan *Game Based Learning* (GBL) meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. *Game Based Learning* (GBL) juga mendorong siswa untuk bekerja sama, berpikir kritis, dan memahami materi secara lebih menyenangkan. Selanjutnya Lubis, F. A., dkk. (2022) Dalam penelitian berjudul Pengaruh *Game-Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran IPA, ditemukan bahwa model *Game Based Learning* (GBL) secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Permainan dalam pembelajaran dapat menjadi alat bantu yang mendorong analisis dan pemecahan masalah.

Dan Islam, K. R., dkk. (2024) Penelitian Pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik menunjukkan bahwa

pendekatan *Game Based Learning* (GBL) mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan kolaboratif, serta meningkatkan rasa ingin tahu dan semangat belajar siswa.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas I SDN Wonoplenbon 01. Rata-rata skor N-Gain pada kelas eksperimen mencapai 0,643 (kategori sedang), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,472 (kategori rendah), yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL). Perbedaan ini menunjukkan bahwa pendekatan GBL lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah pada kelas rendah.

Selain dari sisi hasil belajar, tingkat keterlaksanaan pembelajaran yang tinggi di kelas eksperimen (91%) menunjukkan bahwa model GBL dapat diterapkan dengan baik dan diterima positif oleh siswa.

Penggunaan media edukatif seperti kartu angka, papan berhitung, dan permainan “pie and cookies” terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif, kolaborasi, dan semangat belajar siswa dalam suasana yang menyenangkan.

Temuan ini didukung oleh berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan keefektifan GBL dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa (Rahayu dkk., 2024; Yustina dkk., 2022; Septianing dkk., 2024). Secara teoritis, hasil ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget dan teori sosiokultural Vygotsky, yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dan interaksi sosial dalam pembelajaran anak usia dini. Dengan demikian, GBL tidak hanya meningkatkan kemampuan berhitung secara signifikan, tetapi juga sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas awal.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (n.d.).  
DESAIN KUASI EKSPERIMEN  
DALAM PENDIDIKAN:  
LITERATUR REVIEW. *Jurnal  
Ilmiah Mandala Education (JIME)*,  
8(3), 2442–9511.

- <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800/http>
- Ach. Subairi, A. K. M. (2024). Pendidikan dan Perkembangan Masyarakat Perspektif John Dewey. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 11(3), 281–298. <https://doi.org/10.31571/sosial.v11i3.8265>
- Aoliyah, N. (2023). *Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa*. 11(1), 31–36. <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/KALA/index>
- Asdini Indah Lestari, Yacobus Ndona, & Ibrahim Gultom. (2024). *Pengembangan Sosial Emosional Siswa SD dengan Perspektif Konstruktivisme Sosial Oleh Lev Vygotsky*. <http://Jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>
- Astuti, I. A. D., Wibawa, B., & Siregar, E. (2024). *The Influence of Augmented Reality (AR)-Based Learning Media in Physics Learning: A Systematic Literature Review* (pp. 769–778). [https://doi.org/10.2991/978-2-38476-301-6\\_75](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-301-6_75)
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. <https://www.researchgate.net/publication/352887544>
- Cinta, A., Wibawa, P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education) Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal*.
- Diah Putri Lestari, Triyono, & Joharman. (2011). *DESKRIPSI KESULITAN BELAJAR PADA OPERASI PENJUMLAHAN DENGAN TEKNIK MENYIMPAN SISWA KELAS I SD N 3 PANJER KECAMATAN KEBUMEN TAHUN AJARAN 2011/2012*.
- Fani Anggita Lubis, Khoirun Nisa Lubis, & Nirwana Anas. (2022). *PENGARUH GAME BASED LEARNING (GBL) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI SDN 060811 MEDAN*.
- Firosa Nur'Aini. (2018). *PENGARUH GAME BASED LEARNING TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS XI IPS*.
- Hayu Ika Anggraini, & Nurhayati. (2021). *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME MATEMATIKA BERBASIS HOTS DENGAN METODE DIGITAL GAME BASED LEARNING (DGBL) DI SEKOLAH DASAR*.
- 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>
- Lolang, E. (2014). *HIPOTESIS NOL DAN HIPOTESIS ALTERNATIF* (Vol. 3).
- Luh, N., Andika, P., Agustini, K., Gde, I., & Sudatha, W. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. In *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Vol. 14, Issue 1). <https://jurnaldidaktika.org>
- Nur Anggraini, P., & Ary Daru, S. (2024). Pengaruh Game Based Learning terhadap Hasil Belajar pada Keragaman Sosial Budaya Masyarakat. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Issue 3).
- Nur Yastad Fajrah. (2023). *SELF DIRECTED LEARNING IN LEARNING ENGLISH: AN ANALYSIS OF THE ENGLISH MAJOR STUDENTS AND THE NON-ENGLISH MAJOR STUDENTS OF IAIN PAREPARE*.
- Pellegrini, M., Lake, C., Neitzel, A., & Slavin, R. E. (2021). Effective Programs in Elementary Mathematics: A Meta-Analysis. *AERA Open*, 7.  
<https://doi.org/10.1177/2332858420986211>
- Pendidikan, K., Teknologi, D., Standar, B., Asesmen Pendidikan, D., Perbukuan, P., Retno, D., Rasfaniwati, W., & Matematika, M. (n.d.). *SD/MI KELAS I*. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Prensky, M. (n.d.). *Digital Game-Based Learning From Digital Game-Based Learning (McGraw-Hill, 2001) The Digital Game-Based Learning Revolution Fun at Last!*
- Prof.Dr.Sugiono. (n.d.). *METODE PENELITIAN EKSPERIMEN*.
- Prof.Dr.Sugiono. (2021). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN*.
- 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/10.53621/jider.v4i2.305>
- Redy Winatha, K., & Made Dedy Setiawan, I. (2020). *Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement*.
- SAHARA ADJIE SAMUDERA. (2020). *PENGGUNAAN APLIKASI*
-

*KAHOOT! SEBAGAI DIGITAL  
GAME-BASED LEARNING PADA  
MATA PELAJARAN SEJARAH  
KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) DI  
MADRASAH ALIYAH  
PEMBANGUNAN UIN JAKARTA.*

630.

[https://doi.org/10.31004/cendekia.v7  
i1.1946](https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946)

Siregar, R., Ruzaman, A. K., & Rohayati,  
T. (2021). *MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN GERAK DASAR  
DALAM PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN JASMANI MELALUI  
MODIFIKASI PERMAINAN SISWA  
KELAS V SDN CIBUNTU 02  
BEKASI.*

Sugiono, Noerdjanah, & afrianti wahyu.  
(n.d.). *Uji Validitas dan Reliabilitas  
Alat Ukur SG Posture Evaluation  
(Issue 2).*

Tumeang, R. B., Marpaung, R. J.,  
Siregar, O., Silalahi, T. M., &  
Artikel, S. (2024). *PENERAPAN  
MODEL PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TIPE THINK PAIR  
SHARE TERHADAP  
PENINGKATAN MOTIVASI dan  
HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
SISWA SD. In MADRASAH Journal  
On Education and Teacher  
Profesionalism (Vol. 2, Issue 1).  
[https://journal.alshobar.or.id/index.p  
hp/madrasah](https://journal.alshobar.or.id/index.php/madrasah)*

*UNDANG-UNDANG REPUBLIK  
INDONESIA NOMOR 20 TAHUN  
2003 TENTANG SISTEM  
PENDIDIKAN NASIONAL. (2003).*

Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023).  
Game Based Learning Matematika  
dengan Metode Squid game dan  
Among us. *Jurnal Cendekia : Jurnal  
Pendidikan Matematika, 7(1), 615–*