

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* TERHADAP
HASIL BELAJAR DAN RETENSI HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MIS AL-
HUDZAIFAH DOBO**

Tasqia Temarwut Djamiri¹, Marleny Leasa², Melvie Talakua³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Pattimura Ambon

Alamat e-mail : ¹tasqiatemarwut@gmail.com, ²marleny.leasa@yahoo.com,
³melvietalakua00@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the existence and influence of game-based learning models on the learning outcomes and retention of learning outcomes of fifth-grade students at MIS Al-Hudzaifah Dobo. The research method used in this study was experimental research using quasi-experiments. The results showed that there was an influence of game-based learning models on the learning outcomes and retention of learning outcomes of MIS Al-Hudzaifah Dobo students.

Keywords: Game-Based Learning, Learning Outcomes, Retention

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya dan tidak pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap hasil belajar dan retensi hasil belajar siswa kelas V di MIS Al-Hudzaifah Dobo. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan quasi eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap hasil belajar dan retensi hasil belajar siswa MIS Al-Hudzaifah Dobo.

Kata Kunci: Game Based Learning, Hasil Belajar, Retensi

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah fondasi penting bagi suatu bangsa untuk mencapai pembangunan yang berkelanjutan. Sehingga jika merujuk pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 bahwa pendidikan nasional

berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk waktu serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal ini dimaksud sebagai upaya perubahan dan perbaikan kualitas pendidikan bangsa yang lebih baik, maka dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga peningkatan mutu pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi pembangunan di segala aspek kehidupan. Untuk itu dalam usaha meningkatkan kualitas pendidikan, maka peserta didik didorong untuk belajar.

Belajar didefinisikan sebagai sebuah tindakan yang dilakukan untuk suatu perubahan secara pengetahuan, keterampilan dan afektif. Menurut Ma'rifah Setiawati, (2018) bahwa belajar itu bukan hanya sebatas kegiatan membaca, mendengar, menulis, mengerjakan tugas dan ulangan tetapi adanya perubahan tingkah laku dari hasil proses belajar, dimana didalam proses belajar itu ada interaksi aktif lingkungan dan perubahan yang bersifat permanen.

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa itu sendiri, artinya

siswa menjadi penentu terjadi atau tidaknya proses belajar (Suyati & Rozikin, 2021). Dengan demikian menurut (Wardana & Djameluddin, 2021) bahwa belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap dan berbagai kemampuan lainnya.

Namun, dewasa ini menurunnya kualitas generasi bangsa disebabkan oleh kurangnya minat belajar dalam diri mereka. Hasil penelitian Hidayati et al., (2022), bahwa faktor-faktor penyebab siswa mengalami penurunan minat belajar adalah menurunnya niat, sikap siswa dan aspek jasmani pada diri siswa, selain itu ada juga faktor lain yang mempengaruhi minat belajar siswa antara lain, lingkungan keluarga, lingkungan sosial, dan lingkungan sekolah, sehingga guru perlu meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran dengan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi serta penggunaan media pembelajaran yang konkrit. Menurut Sulistyawati, (2020) bahwa

belajar sebagai suatu proses panjang yang dilakukan oleh setiap manusia untuk mencapai suatu hasil menjadi lebih baik, sehingga diperlukan satu cara atau strategi pembelajaran yang tepat.

Penting juga diperhatikan oleh guru bahwa dalam proses belajar tingkat materi juga harus menjadi perhatian sehingga dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Retensi yang baik merupakan bekal bagi masa depan peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, hal ini dikarenakan hasil belajar diukur dari penguasaan materi pelajaran yang prosesnya tidak lepas dari pada kegiatan mengingat (Lailaturrahmah et al., 2020). Sementara itu menurut Malahayati, (2016) bahwa rendahnya retensi hasil belajar disebabkan oleh proses pemahaman siswa terhadap konsep abstrak tidak dilakukan atau diperoleh melalui pengalaman sendiri, yaitu mengalami sendiri proses belajar yang sesungguhnya, merefleksikan, membuat interefrensi dan berpengalaman menghadapi konflik kognitif, untuk itu proses pembelajaran memegang peran penting terhadap retensi siswa. Menurut Maharani et al., (2023) bahwa retensi berkaitan dengan

kemampuan seseorang dalam menerima, menyimpan, dan menimbulkan kembali apa yang telah dialami atau dipelajari sebelumnya, sehingga retensi sangat penting dalam dunia pendidikan, hal ini berpengaruh pada peningkatan prestasi belajar siswa, karena dengan semakin tinggi kemampuan retensi siswa, maka guru akan menjadi lebih dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sementara itu Rojanna et al., (2020), menjelaskan bahwa salah satu cara meningkatkan retensi dan hasil belajar siswa diperlukan paradigm revolusioner oleh guru dalam proses pembelajaran, dari semula pembelajaran berpusat pada guru menuju pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa.

Penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran memegang peran yang sangat penting untuk meningkatkan retensi hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran adalah *game based learning*. Model Pembelajaran *game based learning* secara umum dapat membantu melatih kemampuan daya ingat siswa serta konsentrasi dalam menyelesaikan masalah (Wiyanda et al., 2023). Sementara itu hasil penelitian Indriani & Puspitasari,

(2024), menunjukan bahwa *game based learning* memberikan pengaruh positif dalam kemampuan kognitif dan perkembangan emosi siswa di kelas Bahasa Indonesia. Hal senada juga dalam penelitian Fiqriah et al., (2025) bahwa *game based learning* memiliki kemampuan besar untuk digunakan sebagai strategi pembelajaran alternative yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Menurut Aoliyah N. 2023 dalam (Aulia et al., 2024) bahwa *game based learning* adalah model pembelajaran yang menggabungkan antara *game* dengan proses pembelajaran siswa sehingga dapat merangsang partisipasi, motivasi, dan tujuan pembelajaran. Selain itu Prananda et al., (2024) menjelaskan bahwa model pembelajaran *game based learning* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan berbeda dari model pembelajaran tradisional yang lebih cenderung pasif. Artinya bahwa pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) juga membantu menciptakan lingkungan belajar dimana siswa merasa lebih rileks, senang, bersemangat serta tertarik sehingga mampu mengurangi

rasa bosan dan mampu meningkatkan daya resap terhadap materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa (Rafli Akbar Putra et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada siswa kelas V MIS Al-Hudzaifah Dobo, menunjukan bahwa banyak siswa yang tidak mampu menyerap materi yang di ajarkan oleh guru, hal ini terlihat dari setelah proses pembelajaran selesai guru mengajukan beberapa pertanyaan dan siswa tidak mampu menjawabnya. Selain itu guru masih menggunakan model pembelajaran yang tradisional seperti cerama dari awal proses pembelajaran sampai akhir.

Oleh karena itu dalam hal mengkaji hasil belajar dan retensi hasil belajar siswa diperlukan guru yang memiliki kreativitas dalam merancang dan menyajikan pembelajaran di kelas dan membuat siswa menjadi tertarik dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas, artinya suasana kelas perlu diatur sedemikian rupa sehingga menjadi kondusif dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu dengan yang lain

sehingga dapat memperoleh hasil belajar dan retensi siswa yang optimal. Untuk berdasarkan kajian diatas maka peneliti bermaksud meneliti tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar dan Retensi Hasil Belajar Siswa Kelas V MIS Al-Hudzaifah Dobo”

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan desain quasi eksperimen dengan kelas eksperimen dan kelas control (*nonequivalent control group design*)

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Tes awal	Perlakuan	Tes akhir	Selang waktu	Tes Retensi
E	O ₁	X ₁	O ₂	2 mgg	O ₃
K	O ₁	X ₂	O ₂	2 mgg	O ₃

(Sugiyono, 2017)

Keterangan

Q₁=Tes Awal

X₁= Pembelajaran menggunakan Model GBI

X₂= Pembelajaran Menggunakan Model Konvensional

Q₂= Tes Akhir

Q₃= Tes Retensi Hasil Belajar

Populasi dalam penelitian ini adalah 30 siswa sedangkan sampel yang digunakan adalah sampel kelas control 15 siswa dan sampel kelas eksperimen 15 siswa.

Sementara itu teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Simirnov yaitu teknik pengujian normalitas data dengan berbantuan SPSS versi 24

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen (Va) dan Kelas Kontrol (Vb)

Berdasarkan data hasil pretest pada kelas eksperiment dan kelas control dengan bantua SPSS versi 24 sebagai berikut

Tabel 2. Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

N (15)	Min	Max	Rata rata	S. Dev	Varians
E	53	73	59,93	6,861	47,067
K	53	67	59,07	5,203	27,067

Data siswa kelas eksperimen diperoleh melalui tes yang berbentuk pilihan ganda 15 butir soal. Setelah

dilakukan pretest pada kelas eksperimen didapat rentang atau sebaran dengan nilai tertinggi 73 dan nilai terendah 53, sehingga diperoleh distribusi frekuensi sebagai berikut :

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	persentase
1	53-56	6	40,0 %
2	57-60	4	26,7 %
3	61-64	-	-
4	65-69	4	26,7 %
5	70-73	1	6,7 %
	Jumlah	15	100 %

Berdasarkan tabel diatas terdapat 6 siswa memperoleh nilai antara 53-56, dimana 6 siswa memperoleh nilai 53. Selanjutnya terdapat 4 siswa yang memperoleh nilai antara 57-60, dimana 4 siswa memperoleh nilai 60. Selanjutnya terdapat 4 siswa memperoleh nilai antara 66-69, dimana 4 siswa memperoleh nilai 67. Terakhir terdapat 1 siswa yang memperoleh nilai antara 70-73 dimana 1 siswa memperoleh nilai 73. Pada hasil tes awal kelas eksperimen di peroleh nilai rata rata sebesar 59,93.

Data siswa diperoleh melalui tes yang berbentuk pilihan ganda 15 butir

soal. Setelah dilakukan pretest pada kelas kontrol didapat rentang atau sebaran dengan nilai tertinggi 67 dan nilai terendah 53, sehingga diperoleh distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi	persentase
1	53-55	5	33,3 %
2	56-58	-	-
3	59-61	7	46,7 %
4	62-64	-	-
5	65-67	3	20,0%
	Jumlah	15	100 %

Berdasarkan tabel diatas terdapat 5 siswa memperoleh nilai antara 53-55, dimana 5 siswa memperoleh nilai 53. Selanjutnya 7 siswa memperoleh nilai antara 59-61, dimana 7 siswa memperoleh nilai 60. Selanjutnya 3 siswa memperoleh nilai antara 65-67, dimana 3 siswa memperoleh nilai 67. Pada tes awal kelas kontrol diperoleh nilai rata rata 59,07.

2. Hasil Posttes Kelas Eksperimen (Va) dan Kelas Kontrol (Vb)

Berdasarkan data nilai hasil posttest pada kelas eksperimen dan

kelas kontrol didapat dengan bantuan aplikasi IBM SPSS versi 24 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Posttes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

N (15)	Min	Max	Rata rata	S. Dev	Varians
E	73	100	86,73	7,564	57,210
K	60	73	65,40	5,096	25,971

Data siswa kelas eksperimen setelah dilakukan posttest pada kelas eksperimen didapat rentang atau sebaran dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 73, sehingga diperoleh distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Posttest Keles Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	73-77	1	6,7 %
2	78-82	4	26,7 %
3	83-87	6	40,0 %
4	88-92	-	-
5	93-97	2	13,3 %
6	98-100	2	13,3 %
	Jumlah	15	100 %

Berdasarkan tabel diatas terdapat 1 siswa memperoleh nilai antara 73-77, dimana 1 siswa memperoleh nilai 73. Selanjutnya 4

siswa memperoleh nilai antara 78-82, dimana 4 siswa memperoleh nilai 80. Selanjutnya 6 siswa memperoleh nilai antara 83-87, dimana 6 siswa memperoleh nilai 87. Selanjutnya 2 siswa memperoleh nilai antara 93-97, dimana 2 siswa memperoleh nilai 93. Terakhir 2 siswa memperoleh nilai antara 98-100, dimana 2 siswa memperoleh nilai 100. Pada posttes kelas kontrol didapat nilai rata rata 86,73.

Data siswa setelah dilakukan posttest pada kelas kontrol didapat rentang atau sebaran dengan nilai tertinggi 73 dan nilai terendah 60, sehingga diperoleh distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 7. Distrubusi Frekuensi Posttest Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	60-62	6	40,0 %
2	63-65	-	-
3	66-68	6	40,0 %
4	69-71	-	-
5	72-74	3	20,0%
	Jumlah	15	100 %

Berdasarkan tabel diatas 6 siswa memperoleh nilai antara 60-62, dimana 6 siswa memperoleh nilai 60. Sealanjutnya 6 siswa memperoleh

nilai antara 66-68, dimana 6 siswa memperoleh 67. Selanjutnya 3 siswa memperoleh nilai antara 72-74 dimana 3 siswa memperoleh nilai 73. Pada post-test kelas kontrol diperoleh nilai rata rata 65.40.

3. Tes Retensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen (Va) dan Kelas Kontrol (Vb)

Berdasarkan data nilai hasil tes retensi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol didapat, nilai minimum, nilai maximum, rata rata, standar deviasi dan varians yang dihitung dengan bantuan aplikasi IBM SPSS versi 24 sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Tes Retensi Hasil Belajara Siswa Kelas Eksperimen (Va) dan Kelas Kontrol (Vb)

N (15)	Min	Max	Rata rata	S. Dev	Varians
E	73	100	85,87	6,621	43,838
K	60	73	65,80	5,454	29,743

Data siswa diperoleh setelah dilakukan posttest pada kelas eksperimen didapat rentang atau sebaran dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 73 , sehingga diperoleh distribusi frekuensi sebagai berikut :

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Tes Retensi Siswa Kelas Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	73-77	1	6,7 %
2	78-82	4	26,7 %
3	83-87	7	46,7 %
4	88-92	-	-
5	93-97	2	13,3 %-
6	98-100	1	6,7%
	Jumlah	15	100 %

Berdasarkan tabel diatas 1 siswa memperoleh nilai antara 73-77, dimana 1 siswa memperoleh nilai 73. Selanjutnya 4 siswa memperoleh nilai antara 78-82, dimana 4 siswa mendapatkan nilai 80. Selanjutnya 7 siswa memperoleh nilai antara 83-87, dimana 7 siswa memperoleh nilai 87. Selanjutnya 2 siswa memperoleh nilai antara 93-97 dimana 2 siswa memperoleh nilai 93. Terakhir 1 siswa memperoleh nilai 100. Pada tes retensi kelas eksperimen diperoleh nilai rata rata 85,87.

Data siswa diperoleh melalui tes yang berbentuk pilihan ganda 15 butir soal. Setelah dilakukan posttest pada kelas eksperimen didapat rentang atau sebaran dengan nilai tertinggi 73 dan nilai terendah 60 , sehingga diperoleh distribusi frekuensi sebagai berikut :

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Tes Retensi Siswa Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	60-62	6	40,0 %
2	63-65	-	-
3	66-68	5	33,3 %
4	69-71	-	
5	72-74	4	26,7 %
	Jumlah	15	100 %

Berdasarkan tabel diatas 6 siswa memperoleh nilai antara 60-62, dimana 6 siswa memperoleh nilai 60. Selanjutnya 5 siswa memperoleh nilai 66-68, dimana 5 siswa memperoleh nilai 67. Selanjutnya 4 siswa memperoleh nilai antara 72-74, dimana 4 siswa memperoleh nilai 73. Pada tes retensi kelas kontrol didapat nilai rata rata 65,80.

4. Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar.

Melalui hasil uji paired sample t-test pretest dan posttest kelas eksperimen dan pretest dan posttest kelas kontrol dengan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS versi 24. Diketahui nilai rata rata post-test kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran GBL sebesar 86,73 pada sedangkan, nilai rata rata post-test kelas kontrol yang menggunakan model pembelajarn

konvensional sebesar 65,40 sehingga dapat disimpulkan bahwa rata rata hasil belajar pada kelas eksperimen dengan model GBL lebih besar dari rata rata hasil belajar kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional. Sehingga dari tabel hasil pengujian hipotesis menghasilkan t_{hitung} sebesar -15,275 dengan nilai signifikansi 0,000. Hal ini menandakan hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini diterima. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata rata pada pottest kelas eksperimen sebesar 88,00 yang telah melebihi nilai KKM 70, yang berarti bahwa semakin baik peranan model pembelajaran GBL, maka akan semakin meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Vilga et al., (2023) menunjukan bahwa ada pengaruh dalam penerapan model pembelajaran *game based learning* terhadap hasil belajar siswa. Selain itu penelitian Wulandari et al., (2025) pembelajaran dengan menerapkan model *games based learning* memungkinkan siswa memahami konsep yang kompleks dengan cara yang sederhana dan menarik melalui permainan yang dirancang secara edukatif sehingga siswa termotivasi

untuk belajar dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Sedangkan pada kelas kontrol hasil pengujian hipotesis menghasilkan t_{hitung} sebesar 6,087 dengan nilai signifikansi 0,000. Hal ini menandakan hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini diterima. Akan tetapi nilai rata rata pada pottest kelas kontrol sebesar 65,40 yang artinya nilai rata rata pada kelas kontrol tidak memenuhi KKM 70.

5. Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Retensi Hasil Belajar Siswa

Melalui hasil uji paired sample t-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS versi 24. Diketahui nilai rata rata tes retensi kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran GBL sebesar 85,87 sedangkan, nilai rata rata tes retensi kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 65,80 sehingga dapat disimpulkan bahwa rata rata tes retensi pada kelas eksperimen dengan model GBL lebih besar dari rata rata tes retensi pada kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional. Sehingga dari tabel hasil pengujian hipotesis menghasilkan t_{hitung} sebesar 9,764

dengan nilai signifikansi 0,000. Hal ini menandakan hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini diterima, yang berarti bahwa semakin baik peranan model pembelajaran GBL, maka akan semakin meningkatkan retensi hasil belajar siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan hasil pembahasan penelitian tentang penggunaan model pembelajaran game based learning terhadap hasil belajar dan retensi hasil belajar siswa pada materi organ gerak hewan dan manusia, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model game based learning terhadap hasil belajar dan retensi hasil belajar siswa MIS Al-Hudzaifah Dobo.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, W., Dwi Wicaksono, V., & Selviari. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Ips Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V Melalui Penerapan Game Based Learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 658–670.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/16516>
- Fiqriah, A., Suntari, Y., & Yudha, C. B. (2025). Efektivitas Game Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 6(3), 230–238.
<https://doi.org/10.51178/invention>

- .v6i1.2466
Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1153–1160. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3223>
- Indriani, M., & Puspitasari, D. (2024). Pengaruh Game Based Learning Pada Kemampuan Kognitif Dan Perkembangan Emosi Murid Sekolah Dasar Di Papua. *Aletheia Christian Educators Journal*, 5(2), 73–78. <https://doi.org/10.9744/aletheia.5.2.73-78>
- Lailaturrahmah, E., Tahir, M., & Rosyidah, A. N. K. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Retensi Dan Kemampuan Berpikir Kritis IPA Peserta Didik SD. *Jurnal Ilmiah Pendas: Primary Education Journal*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.29303/pendas.v1i1.49>
- Ma'rifah Setiawati, S. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar? *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Maharani, F., Asrin, & Midodo, A. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar dan Retensi Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5 (1)(1), 347–355.
- Malahayati, E. N. (2016). Pembelajaran Berbasis Masalah Melalui Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Biologi Dan Retensi Siswa. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan & Pembelajaran*, 8(2), 131–148. <https://doi.org/10.30957/konstruk.v8i2.45>
- Prananda, G., Judijanto, L., StaviniBELIA, Aristanto, Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 798–798. https://doi.org/10.1007/978-3-031-23161-2_300519
- Rafli Akbar Putra, J., Cumalasar, E. I., & Rizka Lucky Fusianita, F. H. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan (Game Based Learning) Materi Sistem Tata Surya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar. : : *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Rojanna, K. I. S. A., Prihatin, J., & Fikri, K. (2020). Pengaruh model pembelajaran SFE (student facilitator and explaining) berbasis BBL (brain-based learning) terhadap retensi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan MIPA (Saintifika)*, 22(1), 17–29. <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/100186>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiyawati, T. E. (2020). Perspektif Aksiologi Terhadap Penurunan Minat Belajar Anak di Masa Pandemi. *Aksiologi: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 33–43. <https://doi.org/10.47134/aksiologi.v1i1.2>
- Suyati, E. S., & Rozikin, A. Z. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada Bandung.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003).

- Vilga, A. P., Arafat, Y., & Heldayani, E. (2023). Pengaruh Metode Game Based Learning (GBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Energi Alternatif di SD Negeri 02 Lahat. *Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9040–9050.
- Wardana, & Djamaluddin, A. (2021). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN: Teori, Desain, Model dan Prestasi Belajar* (2nd ed.). CV. Kaaffa Learning Center.
- Wiyanda, R., Gathan, A. F., Sihombing, R., Aldiansyah, R., Sabila, D., Abdillah, M. R., & Afrianto, I. (2023). Rancangan Bangun Aplikasi Memory Games Untuk Melatih Kemampuan Daya Ingat dan Konsetrasi Anak Usia Dini Berbasis Website. *PAG*, 1–10.
- Wulandari, P., Hasim, W., & Ariefka, R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Games Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. *ALACRITY: Journal of Education*, 5(1), 488–496. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v5i1.640>