

**PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF BERBANTUAN GAME
BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS VI SD NEGERI 3 KAMPUNG BARU**

Made Ayu Diah Puspita Sari¹, I Made Suweta², IG Agung Suryawan³

^{1,2,3}PGSD Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan

¹diaha9541@gmail.com, ²madesuwetabali62@gmail.com,

³agungjayasuryawan@mpukuturan.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the design, test the validity, measure the practicality, and determine the effectiveness of Interactive PowerPoint learning media assisted by Game Based Learning (GBL) in increasing the enthusiasm for learning Indonesian language for sixth grade students of SD Negeri 3 Kampung Baru. Using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), data was collected through questionnaires, interviews, and documentation. The results of the study showed that: (1) The media was successfully developed by integrating the PowerPoint, Canva, and Zep Quiz platforms; (2) Expert validation stated that the product was Very Valid with an average score from media experts of 97%, material experts 93%, and language experts 94%; (3) The media was considered Very Practical with a percentage of teacher responses of 100% and student responses of 93%; (4) The media was proven to be Effective in significantly increasing students' enthusiasm for learning based on the results of the Paired Sample t-Test with a significance value of $0.000 < 0.05$. It can be concluded that the interactive PowerPoint learning media supported by GBL is valid, practical, and effective for use in Indonesian language learning in elementary schools.

Keywords: *Interactive PowerPoint, Game-Based Learning, Learning Enthusiasm, Indonesian*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun, menguji validitas, mengukur kepraktisan, serta mengetahui efektivitas media pembelajaran PowerPoint Interaktif berbantuan *Game Based Learning* (GBL) dalam meningkatkan semangat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VI SD Negeri 3 Kampung Baru. Menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), data dikumpulkan melalui angket, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Media berhasil dikembangkan dengan mengintegrasikan platform *PowerPoint*, *Canva*, dan *Zep Quiz*; (2) Validasi ahli menyatakan produk Sangat Valid dengan rata-rata skor dari ahli media 97%, ahli materi 93%, dan ahli

bahasa 94%; (3) Media dinilai Sangat Praktis dengan persentase respons guru sebesar 100% dan respons siswa 93%; (4) Media terbukti Efektif meningkatkan semangat belajar siswa secara signifikan berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-Test* dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PowerPoint Interaktif berbantuan GBL valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci: *PowerPoint Interaktif, Game Based Learning, Semangat Belajar, Bahasa Indonesia.*

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran sentral dalam mengembangkan kemampuan literasi peserta didik, di mana esensi pengajaran berfokus pada penguasaan aspek makna secara utuh (Slamet, 2014:12). Pada jenjang kelas VI, kompetensi seperti membaca pemahaman, menemukan ide pokok, memahami unsur intrinsik teks, dan menulis resensi buku menjadi sangat penting sebagai tahap akhir pendidikan dasar sebelum melanjutkan ke jenjang berikutnya. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara optimal agar mampu menumbuhkan semangat dan keterlibatan aktif siswa. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih ada siswa yang malas dan jenuh akibat metode pembelajaran yang tidak berkembang (Hamalik, 2011:160). Pembelajaran Bahasa Indonesia masih sering berlangsung secara konvensional

dengan dominasi metode ceramah. Data menunjukkan guru masih menghabiskan rata-rata 70% hingga 80% dari total waktu tatap muka untuk menjelaskan materi secara searah karena kekhawatiran terhadap ketuntasan materi buku teks (Rusman, 2023:382). Pembelajaran konvensional tanpa media interaktif menyebabkan gairah belajar turun drastis dan partisipasi siswa menjadi minimal (Djamarah & Zain, 2014:72), yang pada akhirnya berujung pada rendahnya penguasaan materi dan hasil belajar (Nurassyifa dkk., 2023:3275). Fenomena ini menunjukkan pembelajaran belum sepenuhnya berjalan secara efektif dan menarik.

Seiring perkembangan antarteknologi, penggunaan media pembelajaran digital menjadi salah satu solusi. Media digital seperti PowerPoint dapat memaparkan materi agar peserta didik dapat belajar secara mandiri kapan saja

(Darmawan, 2013:68). Pemilihan strategi juga memengaruhi keefektifan, sehingga pendidik perlu menentukan model pembelajaran yang tepat (Taniredja dkk., 2011:25). Salah satu model yang dapat meningkatkan semangat belajar adalah *Game Based Learning*, yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar agar lebih menyenangkan. Kegiatan belajar yang efektif pada anak memang sewajarnya dilakukan melalui bermain aktif, interaksi pedagogis yang menyenangkan, serta mengutamakan sentuhan emosional (Darmadi dkk., 2018:7; Ismail, 2009:21). Melalui pendekatan ini, aktivitas membaca dan menulis yang membosankan dapat disulap menjadi lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Arsyad, 2016:21. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menarik, mendorong keterlibatan aktif, dan memungkinkan siswa belajar sesuai kecepatan masing-masing (*Self-Paced Learning*), sehingga terbukti dapat meningkatkan minat, fokus, dan keaktifan yang berimbas pada hasil belajar (Pribadi, 2017:118)

Hal tersebut diperkuat oleh hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 3 Kampung Baru kepada guru wali kelas VI, yang menemukan permasalahan berupa beberapa siswa yang tulisannya sulit dibaca, di mana solusi yang dilakukan guru adalah melatihnya setiap hari. Guru juga sudah pernah menggunakan Quizizz dan Wordwall untuk evaluasi. Berdasarkan observasi, fasilitas digital di sekolah ini terbatas, yakni hanya tersedia 15 unit Chromebook dan 2 unit proyektor, serta terdapat kebijakan sekolah yang membatasi penggunaan gawai pribadi. Meskipun demikian, guru menyetujui penggunaan PowerPoint interaktif karena siswa selalu tertarik dengan media baru, dan media ini dapat menjadi solusi atas permasalahan yang dihadapi guru. PowerPoint interaktif berbantuan permainan dinilai dapat dilaksanakan untuk mengatasi kejenuhan, di mana media ini tidak sekadar berisi kuis melainkan juga tantangan pembelajaran untuk mendorong aktivitas siswa seperti bertanya, berpendapat, dan berpartisipasi (Sardiman, 2014:101). Pemanfaatan teknologi berupa PowerPoint interaktif yang mengintegrasikan gambar, suara,

animasi, dan navigasi mandiri menjadi alternatif potensial (Kamal dkk., 2025:23; Asyar, 2012:89). Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbantuan *Game Based Learning* merupakan solusi yang relevan untuk meningkatkan semangat dan keterlibatan belajar siswa kelas VI pada pembelajaran Bahasa Indonesia, sekaligus sesuai dengan karakteristik siswa, kondisi sekolah, dan kebijakan pembatasan gawai pribadi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada upaya mengatasi rendahnya semangat belajar siswa akibat metode konvensional, menangani kesulitan siswa dalam keterampilan menulis, serta mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas digital sekolah (15 Chromebook dan 2 proyektor) melalui pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebijakan pembatasan gawai. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan fenomena permasalahan pembelajaran di kelas VI SD Negeri 3 Kampung Baru, mengembangkan media PowerPoint interaktif berbantuan *Game Based*

Learning yang sesuai dengan karakteristik siswa dan fasilitas sekolah, serta mengetahui efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan semangat belajar dan keterampilan berbahasa Indonesia siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran PowerPoint interaktif berbantuan *Game Based Learning* (GBL) pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VI sekolah dasar, khususnya materi menulis resensi buku. Metode R&D dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan dan kelayakan produk tersebut melalui tahapan yang sistematis. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang terstruktur, sistematis, dan mudah diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran. Produk yang dikembangkan berupa media PowerPoint interaktif berbasis

Game Based Learning yang dirancang untuk meningkatkan semangat belajar, keterlibatan, serta pemahaman siswa dalam materi menulis resensi buku.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan media pembelajaran PowerPoint Interaktif berbantuan *Game Based Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi "Menulis Resensi Buku" untuk kelas VI SD ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang mencakup lima tahapan utama, yakni *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Prosedur pengembangan dengan model ADDIE ini dijabarkan melalui lima tahapan utama. Tahap *Analysis* (Analisis) mencakup kegiatan mengeksplorasi data dan informasi terkait kurikulum, kebutuhan peserta didik, serta karakteristik siswa kelas VI

SD. Tahap *Design* (Perancangan) menggunakan data dari tahap analisis sebagai input untuk menyocokkan media dengan tujuan pembelajaran, mendesain *PowerPoint* interaktif, menyusun alur *Game Based Learning*, merancang tampilan visual, serta menyusun instrumen penilaian.

Tahap *Development* (Pengembangan) berfokus pada perancangan *prototype* media dan penyusunan instrumen isi serta produk yang divalidasi oleh para ahli (ahli media, materi, dan bahasa). Tahap *Implementation* (Implementasi) menerapkan media pembelajaran tersebut secara langsung kepada peserta didik dan guru kelas VI untuk diuji cobakan di kelas. Terakhir, tahap *Evaluation* (Evaluasi) dilakukan untuk mengumpulkan data angket semangat belajar, mengevaluasi hasil penggunaan media, serta melakukan perbaikan dan revisi formatif guna menarik kesimpulan akhir atas keefektifan produk.

Subjek penelitian dalam pengembangan produk ini melibatkan para ahli validator, praktisi (guru), dan peserta didik di SD Negeri 3 Kampung Baru. Teknik pengumpulan data yang diterapkan meliputi kuesioner, wawancara, dan dokumentasi.

Kuesioner atau angket menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1 sampai 5 dan berfungsi sebagai instrumen utama untuk mengukur validitas dan kepraktisan media oleh para ahli, guru, maupun siswa. Sebelum instrumen angket digunakan, terlebih dahulu diuji validitas isinya menggunakan metode *expert judgement* yang melibatkan konsultasi bersama tiga dosen ahli (*judges*) menggunakan rumus indeks validitas Gregory (2007) dan Aiken's V. Kisi-kisi instrumen penelitian akan disajikan pada tabel 1,2,3,4,5,6 serta tabel skala likert akan disajikan pada tabel 7

Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah
Tampilan Visual Media	Desain, kualitas gambar, teks & ikon	1-4	4
Interaktivitas media	Fitur interaktif dan navigasi	5-7	3
Kejelasan Petunjuk	Kejelasan dan kemudahan penggunaan	8-10	3

Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah
Kesesuaian Materi	Sesuai dengan CP, TP, topik dan karakteristik siswa	1-3	3
Kelengkapan Materi	Konsep, Keterkaitan, dan kebenaran isi	4-6	3
Penyampaian	Kejelasan penyajian, sistematika, dan dukungan ilustrasi	7-10	4

Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah
Kejelasan Bahasa	Sesuai Tingkat siswa dan tidak ambigu	1-3	3
Tata Bahasa	Sesuai kaidah dan efektif	4-5	2
Keterbacaan	Ejaan, tanda baca, dan struktur kalimat	6-10	5
Penggunaan Istilah	Mudah dipahami dan konsisten	11-15	5

Tabel 4 Kisi-kisi Instrumen Lembar Kepraktisan Guru

Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah
Kesesuaian dengan pembelajaran	Sesuai CP, TP dan membantu guru dalam	1-3	3

	menyampaik an materi		
Kemudaha n pengguna an	Mudah digunakan dan navigasi jelas	4-6	3
Efektivitas dalam pembelajar an	Meningkatka n partisipasi siswa	7-9	3
Aksesibilita s	Fleksibel dalam penggunaann ya	10- 12	3

**Tabel 5 Kisi-kisi Instrumen Lembar
Kepraktisan Peserta Didik**

Aspek	Indikator	No. But ir	Juml ah
Kemudah an pengguna an	Mudah digunaka n & navigasi jelas	1-4	4
Interaktivi tas	Interaksi dan keyerlibat an siswa dalam pengguna an media	5-7	3
Daya Tarik	Desain, animasi & tampilan	8- 10	3
Pemaha man materi	Membant u memaha mi mater	11- 13	3

**Tabel 6 Kisi-Kisi Angket Semangat
Belajar Peserta Didik**

Aspek	Indikator	No . But ir	Juml ah
Antusias me dalam	Semangat mengikuti	1-3	3

pembelaja ran	pembelaj aran		
Keefektifa n siswa	Keterlibat an dalam pembelajr an	4-6	3
Fokus dalam Pembelaj aran	Perhatian dan kosentrasi belajar	7-9	3
Ketertarik an dengan Media Pembelaj aran	Ketertarik an pada media pembelaj aran	10- 12	3
Ketekuna n Belajar	Usaha dan kegigihan belajar	13- 15	3

Tabel 7 Skala Likert

Nilai	Kategori
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Netral
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

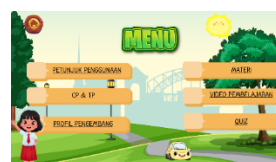
Pendekatan analisis data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Metode analisis kualitatif deskriptif digunakan untuk mengolah data berupa masukan, kritik, dan saran dari para ahli (media, materi, bahasa), guru, dan peserta didik guna merevisi dan menyempurnakan produk media. Sementara itu, analisis kuantitatif

digunakan untuk mengolah skor penilaian validitas produk dengan rumus Aiken V dan persentase angket respons kepraktisan guru maupun siswa. Uji keefektifan media terhadap peningkatan semangat belajar siswa dilakukan melalui pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) menggunakan angket skala Likert. Hasil data *pretest* dan *posttest* tersebut terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan uji Liliefors. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan melalui analisis statistik parametrik menggunakan uji Paired Sample t-Test pada taraf signifikansi 5% (0,05) untuk melihat perbedaan dan peningkatan semangat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*). Media pembelajaran dinyatakan efektif apabila terdapat peningkatan rerata skor yang signifikan dengan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) kurang dari 0,05.

Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

Subjek uji coba dalam penelitian ini melibatkan 2 orang guru dan 18 peserta didik di SD Negeri 3 Kampung

Baru. Produk media dikembangkan menggunakan platform digital Canva untuk desain visual, Microsoft PowerPoint sebagai kerangka utama, dan Zep Quiz untuk menghasilkan kuis atau permainan edukatif yang terintegrasi, serta didukung perangkat keras berupa *Chromebook* dan proyektor. Media ini dilengkapi dengan tombol navigasi interaktif, materi, latihan soal, dan fitur permainan. Adapun beberapa tampilan media pembelajaran PowerPoint interaktif.





Kelayakan produk dinilai melalui uji validitas oleh para ahli. Berikut adalah rincian perolehan hasil uji validitas produk oleh para ahli:

Tabel 8 Hasil Uji Validitas Media

Aspek	Rata-rata	Keterangan
Tampilan visual media	95%	Sangat Valid
Interaktivitas media	100%	Sangat Valid
Kejelasan petunjuk	97%	Sangat Valid
Rata-rata	97%	Sangat Valid

Tabel 9 Hasil Uji Validitas Materi

Aspek	Rata-rata	Keterangan
Kesesuaian Materi	91%	Sangat Valid
Kelengkapan Materi	95%	Sangat Valid
Kejelasan Penyampaian	93%	Sangat Valid
Rata-rata	93%	Sangat Valid

Tabel 10 Hasil Uji Validitas Bahasa

Aspek	Rata-rata	Keterangan
-------	-----------	------------

Kejelasan Bahasa	93%	Sangat Valid
Tata Bahasa	96%	Sangat Valid
Keterbacaan	90%	Sangat Valid
Penggunaan Istilah	94%	Sangat Valid
Rata-rata	94%	Sangat Valid

Tabel 11 Hasil Uji Kepraktisan Guru

Aspek	Rata-rata	Keterangan
Kesesuaian dengan pembelajaran	100%	Sangat Valid
Kemudahan penggunaan	100%	Sangat Valid
Efektivitas dalam pembelajaran	100%	Sangat Valid
Aksesibilitas	100%	Sangat Valid
Kemandirian belajar	100%	Sangat Valid
Rata-rata	100%	Sangat Valid

Tabel 12 Hasil Uji Kepraktisan Peserta Didik

Aspek	Rata-rata	Keterangan
Kemudahan Penggunaan	94%	Sangat Valid
Interaktivitas	92%	Sangat Valid
Daya Tarik	93%	Sangat Valid
Pemahaman materi	92%	Sangat Valid
Efektivitas	96%	Sangat Valid

Rata-rata	93%	Sangat Valid
-----------	-----	--------------

Sebelum instrumen angket semangat belajar peserta didik digunakan untuk mengumpulkan data di lapangan, instrumen tersebut terlebih dahulu diujicobakan kepada 30 responden di luar sampel utama penelitian untuk memastikan kelayakannya hasil instrument bisa dilihat pada tabel 13

Tabel 13 Hasil Uji Validitas dan Reabilitas

Variabel	Koefisien Reabilitas (Alpha Cronchbach h)	Keterangan
Angket semangat belajar peserta didik	0,981	Sangat tinggi (Reliabel)

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji reliabilitas instrumen angket semangat belajar peserta didik menunjukkan koefisien *Alpha Cronbach* sebesar 0,981. Oleh karena nilai koefisien yang diperoleh jauh berada di atas batas minimal standar reliabilitas yakni 0,60, maka instrumen angket tersebut dinyatakan memiliki tingkat keandalan yang sangat tinggi,

konsisten, serta stabil dalam mengumpulkan data penelitian.

Efektivitas penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbantuan *Game Based Learning* dalam meningkatkan semangat belajar Bahasa Indonesia dianalisis menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pengukuran awal (*pre-test*) dilakukan sebelum penggunaan media untuk mengetahui kondisi dasar semangat belajar siswa. Berdasarkan pengolahan data, diperoleh skor rata-rata *pre-test* sebesar 44,12 (dari skor ideal maksimal), yang menunjukkan bahwa semangat belajar siswa masih berada pada kategori sedang.

Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* interaktif berbantuan *Game Based Learning*, dilakukan pengukuran akhir (*post-test*). Hasil analisis menunjukkan peningkatan skor rata-rata *post-test* menjadi 60,53. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penerapan media yang dikembangkan mampu memberikan dampak positif terhadap antusiasme dan keterlibatan siswa di kelas.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data *pre-test* dan *post-test* diuji normalitasnya menggunakan uji

Liliefors, dan diperoleh hasil bahwa sebaran data pada kedua kelompok tersebut berdistribusi normal. Oleh karena data berdistribusi normal dan sampel penelitian berjumlah sedikit (18 siswa), pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan analisis statistik parametrik *Paired Sample t-Test* pada taraf signifikansi 5% (0,05). Rangkuman hasil perhitungan statistik tersebut disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 14. Hasil Uji Paired Sample
T-Test**

Kelompok data	Rata-rata	Standar deviasi	t-hitung
Pre Test	44,12	2,63	-14,897
Post Test	60,53	2,91	

Berdasarkan tabel perhitungan di atas, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000, yang berarti nilainya lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, ($0,000 < 0,05$). Keputusan pengujian hipotesis adalah H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik pada tingkat semangat belajar Bahasa Indonesia antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbantuan *Game Based Learning*. Media pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan semangat

belajar peserta didik kelas VI di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif berbantuan *Game Based Learning* (GBL) pada materi Menulis Resensi Buku untuk siswa kelas VI SD Negeri 3 Kampung Baru berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid, dengan persentase penilaian ahli media sebesar 97%, ahli materi 93%, dan ahli bahasa 94%. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media memperoleh respons yang sangat baik dari guru dengan persentase 100% dan dari peserta didik sebesar 93%, sehingga dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji efektivitas juga membuktikan bahwa penggunaan media mampu meningkatkan semangat belajar siswa secara signifikan, yang ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata

semangat belajar dari 44,12 pada pretest menjadi 60,53 pada posttest serta hasil uji *Paired Sample t-Test* dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PowerPoint Interaktif berbantuan Game Based Learning yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan semangat belajar siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Darmadi, H. (2018). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Guepedia.
- Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ismail, A. (2009). *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kamal, N. A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri Kota Makassar. Education and Information Technologies (EIT)*, 22–28.
- Nurassyifa Qurotul Aini, Y. S. (2023). *Analisis Keterampilan Mengadakan Variasi Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 3274–3283.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. (2023). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Slamet, S. Y. (2014). *Dasar-Dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar*. Surakarta: UNS Press.
- Taniredja, T., Mustafa, E. M., & Harmianto, S. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: