

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa (H_a) diterima melalui hasil uji *independent sample t test* dengan nilai $\text{sig } 0,011 < 0,05$. Terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar *posttest* antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media permainan Monopoli. Efektivitas perlakuan model *Game Based Learning* dengan media Monopoli melalui uji *N-Gain* pada kelompok eksperimen sebesar 70,1 % termasuk dalam kategori cukup efektif. Pada kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* sebesar 13,6% termasuk dalam kategori tidak efektif. Peningkatan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen mengalami kenaikan sebesar 45,20% Sementara, pada kelas kontrol mengalami kenaikan sebesar 15,33%. Penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media Monopoli dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif dan dapat diterapkan pada bidang ilmu eksak maupun noneksak yang dapat melatih kemampuan berpikir kritis, meningkatkan literasi, dan memudahkan pemahaman materi. Dalam penerapannya juga dapat melatih afektif dengan disiplin, jujur, dan sportif, melatih psikomotorik dengan kemampuan komunikasi, melatih kemampuan sosial dengan adanya hubungan interaksi antar-peserta didik dan melatih kreativitas dengan berimajinasi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa saran yaitu.

1. Bagi pendidik: Disarankan kedepannya pendidik dapat menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan media permainan Monopoli materi Ragam Lagu dan Musik Mancanegara (Asia Tenggara) dengan siklus yang lebih lama dan lebih menjaga kondusifitas kelas yang ramai ketika proses pembelajaran berlangsung.
2. Bagi peserta didik: Peserta didik Sebaiknya lebih tenang dalam mengeksplorasi media Monopoli materi Ragam Lagu dan Musik Mancanegara (Asia Tenggara) sehingga kondusifitas kelas lebih terjaga dan fokus pada arahan dalam pembelajaran.
3. Bagi peneliti: Dapat menguji manfaat atau efektivitas model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media permainan Monopoli materi Ragam Lagu dan Musik Mancanegara (Asia Tenggara) terhadap keterampilan mengajar guru, hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik. Civitas akademik ataupun pendidik juga dapat dapat mengembangkan media permainan monopoli materi Ragam Lagu dan Musik Mancanegara (Asia Tenggara) secara visual dan auditif. Civitas akademik ataupun pendidik juga dapat dapat menguji manfaat atau efektivitas model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media permainan Monopoli terhadap bidang seni drama, tari, dan musik. dan bidang ilmu lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209–216. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
- Agustian, I., Saputra, H. E., & Imanda, A. (2019). Pengaruh Sistem Informasi Manajemen terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan di PT Jasa Raharja Putra Cabang Bengkulu. *Jurnal Professional FIS UNIVED*, 6(1), 42–60. <https://doi.org/10.37676/professional.v6i1.837>
- Aini, F. N. (2018). Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 249–255. <https://doi.org/10.26740/jupe.v6n3.p%25p>
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207–4213. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>
- Anurraga, H. H. (2018). Peran Orangtua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Usia 6-12 Tahun (Studi Kasus pada Program Home Visit di Homeschooling Sekolah Dolan Malang). *Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya*, 7(3), 1–8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-luar-sekolah/oai>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Armella, R., & Rifdah, K. M. N. (2022). Kesulitan Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar. *Sultan Idris Journal of Psychology and Education*, 1(2), 14–27. <https://doi.org/10.21093/sijope.v2i1.5130>
- Ayun, H. K., & Prasetya, S. P. (2020). Pengembangan Media Monopoli Pada Materi “Pengelolaan Sumber Daya Alam di Indonesia” Untuk Melatih Kemampuan Berkomunikasi dan Bekerjasama serta Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Krembung Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Geografi Swara Bumi*, 2(1), 1–12. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/swara-bhumi/article/view/34642>

- Baharizqi, S. L., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 9–16. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2504>
- Bahriyanti, S. (2022). *Pengaruh Penerapan Media Kartu Uno terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Bina Baru* [Universitas Islam Negeri AR-Raniry Banda Aceh]. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/23535>
- Chasanah, U., & Mathori, M. (2021). Impulsive Buying: Kajian Promosi Penjualan Gaya Hidup dan Norma Subyektif pada Marketplace di Yogyakarta. *JRMSI - Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, 12(2), 231–255. <https://doi.org/10.21009/jrmsi.012.2.03>
- Choirunnisa, M., & Arini, N. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran POLYSOC (Monopoly Social) untuk Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 788–797. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19232>
- Damanik, V., Novita, N., Daud, M., Siska, D., & Sakdiah, H. (2022). Penerapan Model Pembelajaran NHT Menggunakan Media Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Elastisitas. *PHYDAGOGIC: Jurnal Fisika dan Pembelajarannya*, 4(2), 51–58. <https://doi.org/10.31605/phy.v4i2.1535>
- Dewi, Endiana, I. D. M., & Arizona, I. P. E. (2019). Pengaruh Rasio Likuiditas, Rasio Leverage dan Rasio Profitabilitas terhadap Financial Distress pada Perusahaan Manufaktur. *Kumpulan Hasil Riset Mahasiswa Akuntansi (KHARISMA)*, 1(1), 322–333. <https://pubs.acs.org/journal/jcisd8>
- Fatimah, L. U., & Alfath, K. (2019). Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor. *Al-Manar*, 8(2), 37–64. <https://doi.org/10.36668/jal.v8i2.115>
- Fatmi, N., Nadia, E., & Siska, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Modul Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Relativitas: Jurnal Riset Inovasi Pembelajaran Fisika*, 4(2), 68–80. <https://doi.org/10.29103/relativitas.v4i2.5257>
- Fikry, M., Arsyad, M. N., & Sunuyeko, N. (2024). Pengembangan Media Monopoli dalam Meningkatkan Motivasi serta Minat pada Mata Pelajaran IPS Kelas 7 SMP. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1574–1582. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.987>
- Forester, B. J., Idris, A., Khater, A., Afgani, M. W., & Isnaini, M. (2024). Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 1812–1820. <https://doi.org/10.56832/edu.v4i3.577>

- Halizah, S. N. (2024). Kesenjangan Kurikulum SMK Dengan Kebutuhan Industri. *Adiba: Journal Of Education*, 4(2), 227–233. <https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/681/723>
- Handayani, S., & Karnawati, Y. (2021). Relevansi Informasi dalam Pengambilan Keputusan Investor di Pasar Modal. *Jurnal Ekonomi : Journal of Economic*, 12(1), 77–92. <https://doi.org/10.47007/jeko.v12i01.4083>
- Handini, I. N., & Budiyo, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan Media Permainan Monopoli IPA pada Materi Sistem Ekskresi Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 2(7), 2063–2072. <https://doi.org/10.59188/jcs.v2i7.438>
- Hardiarini, C., Jobs, A. M., & Minartha, I. N. T. (2021). *Buku Panduan Guru Seni Musik SMP Kelas VIII Kurikulum Merdeka*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Komplek Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Hidayat, R. (2018). *Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan*. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71–85. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>
- Indrawan, B., & Dewi, R. K. (2020). Pengaruh Net Interest Margin (NIM) terhadap Return on Asset (ROA) pada PT Bank Pembangunan Daerah Jawa Barat dan Banten Tbk Periode 2013-2017. *Jurnal E-Bis (Ekonomi-Bisnis)*, 4(1), 78–87. <https://doi.org/10.37339/e-bis.v4i1.239>
- Irwani, D. (2017). *Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran dan Satuan pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)* [Universitas Islam Negeri AR-Raniry Banda Aceh]. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/2519>
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619–628. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Ismatuddiyanah, Meganingrum, R. J. A. A., Putri, F. A., & Mahardika, I. K. (2023). Ciri dan Tugas Perkembangan pada Masa Remaja Awal dan Menengah serta Pengaruhnya terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27233–27242. <https://jptam.org/index.php/jptam>
- Isnaini, M., Afgani, M. win, Haqqi, A., & Azhari, I. (2025). Teknik Analisis Data Uji Normalitas. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2), 1377–2384. <https://doi.org/10.56799/jceki.v4i2.7007>

- Kosmo. (2023). *Lagu 'Balik Kampung' Sudirman sebenarnya bukan lagu raya*. https://www.kosmo.com.my/2023/04/28/lagu-balik-kampung-sudirman-sebenarnya-bukan-lagu-raya/#google_vignette
- Kurniawan, D. A. (2020). Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 10–15. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.720>
- Lestari, W. T., & Rispatiningsih, D. M. (2023). Validitas Isi Instrumen TPACK pada Calon Guru Kimia menggunakan Aplikasi Model Rasch. *JIMAD : Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 1(2), 16–25. <https://doi.org/10.61404/jimad.v1i2.87>
- Lubis, F. A., Lubis, K. N., & Anas, N. (2023). Pengaruh *Game Based Learning* (GBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 060811 MEDAN. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2816–2826. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.585>
- Magdalena, I., Anggraini, I. A., & Khoiriah, S. (2021). Analisis Daya Pembeda, dan Taraf Kesukaran pada Soal Bilangan Romawi Kelas 4 SDN Tobat 1 Balaraja. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(1), 151–158. <https://doi.org/10.36088/nusantara.v3i1.1284>
- Maharani, Aminuyati, Wiyono, H., Buwono, S., & Karolina, V. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran *Game-Based Learning* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak. *Journal on Education*, 6(3), 16677–16684. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i3.5582>
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30–39. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33586>
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam*, 2(1), 14–23. <https://doi.org/10.2564/js.v2i1.17>
- Nafi'ah, J., Faruq, D. J., & Mutmainah, S. (2023). Karakteristik Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar di Madrasah Ibtidaiyah. *Auladuna Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 1–12. <https://ejournal.uas.ac.id/>

- Nasution, H. A. R., Thalia, A., Yusmaliani, Amanda, W., & Sitepu, M. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Monopoli terhadap Hasil Belajar PPKN Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah 18. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 211–224. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21864>
- Nourhasanah, F. Y., & Aslam. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5124–5129. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3050>
- Nurmalia, L., Iswan, Emorad, A. I., Lestari, C. A., & Qonita, D. N. (2022). Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi “Sumber Energi” pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Oktavia, R. (2022). *Game Based Learning* Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1–7. <https://doi.org/10.31219/osf.io/6aeuy>
- Panthanuwong, P. (2023). *Phleng Luk Thung: Thai Country Music*. Thailand Foundation. https://www.thailandfoundation.or.th/culture_heritage/phleng-luk-thung-thai-country-music/
- Permana, N. S. (2022). *Game Based Learning* Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPak)*, 22(2), 313–321. <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i2.433>
- Pho, A., & Dinscore, A. (2015). *Game-Based Learning* Overview and Definition. *Tips and Trends Instructional Technologies Commitee*, 1–5. <https://acrl.ala.org/IS/wp-content/uploads/2014/05/spring2015.pdf>
- Pratiwi, D., Larasati, A. N., & Berutu, I. L. (2022). Pentingnya Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital di Abad-21. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 5(2), 211–216.
- Priansa, J. D. (2017). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. CV Pustaka Setia.
- Rahayuningsih, S. H., Firdiawan, Y., Zulfiati, H. M., Hasanah, D., & Susanto, M. R. (2024). Pengembangan Media Monopoli Cerdas (MONCER) Bertema Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 443–450. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1257>

- Rais, M. R. (2022). Kepercayaan Diri (Self Confidence) dan Perkembangannya pada Remaja. *Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan dan konseling*, 12(1), 40–47. <https://doi.org/10.30829/al-irsyad.v12i1.11935>
- Ramadhan, I. (2021). Penggunaan Metode Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Kelas XI IPS 1. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 358–369. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1352>
- Ramadhani, N. L., Khamdun, & Ardianti, S. D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media MONIES untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 3 Padurenan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 415–426. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1412>
- Rekap Hasil PPDB SMP Kota Yogya 2024 – Jalur Zonasi Daerah. (2024). [yogya.info. https://www.yogya.info/rekap-hasil-ppdb-kota-yogya-2024-jalur-zonasi-daerah/](https://www.yogya.info/rekap-hasil-ppdb-kota-yogya-2024-jalur-zonasi-daerah/)
- Respati, R. (2015). Esensi Pendidikan Seni Musik untuk Anak. *Jurnal Sang Guru*, 2(2), 109–115. <http://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/jsg/index>
- Rohman, M. A., & Mutmainah, S. (2015). Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas VI SDN Tanamera I. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3(1), 47–56. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/issue/view/3281>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
- Salkind, N. J. (2007). *Encyclopedia of measurement and statistics*. Sage Publications.
- Samudera, S. A. (2020). *Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game-Based Learning pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta [Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta]*. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/53208>
- Saraswati, P. M. S., & Agustika, G. N. S. (2020). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Menyelesaikan Soal HOTS Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 257–269. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25336>
- Satriani. (2018). Inovasi Pendidikan: Metode Pembelajaran Monoton ke Pembelajaran Variatif (Metode Ceramah Plus). *Jurnal Ilmiah Iqra*, 10(1), 47–54. <https://doi.org/10.30984/jii.v10i1.590>
- Setyawan, D., & Riadin, A. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Direct Instruction (DI) Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Peserta Didik Kelas V SDN-1 Langkai Palangka

- Raya. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, 15(1), 1–9. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v15i1.1277>
- Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Penerapan+Permainan+Monopoli+dalam+Meningkatkan+Minat+Belajar+Siswa+SD&btnG=
- SMPN 1 Yogyakarta. (2025). *SMP Negeri 1 Yogyakarta*. SMPN 1 Yogyakarta. <https://www.smpn1yogyakarta.sch.id/index.php>
- Suarni, Rapi, M., Damayanti, E., & Safei. (2023). Motivasi Belajar dapat ditingkatkan Menggunakan Media Monopoli pada Peserta Didik SMP Negeri 4 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. *Quagga: Jurnal Pendidikan dan Biologi*, 15(1), 79–86. <https://doi.org/10.25134/quagga.v15i1.5105>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan* (3 ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Eksperimen* (1 ed.). Alfabeta.
- Sukarelawa, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Penerbit Suryacahya.
- Syaikhudin, A. (2013). Analisis Metode Permainan Sosial untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 171–182. <https://doi.org/10.21274/taalum.2013.1.2.171-182>
- Trifianingsih, D., Unja, E. E., & Agiarti. (2022). Tingkat Pengetahuan Perawat Tentang Triase Emergency Severity Index (ESI) di UGD RSUD Hadji Boejasin Pelaihari. *Jurnal Keperawatan Suaka Insan (JKSI)*, 7(2), 122–127. <https://doi.org/10.51143/jksi.v7i2.359>
- Tugiman, Herman, & Yudhana, A. (2022). Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Model Utaut untuk Evaluasi Sistem Pendaftaran Online Rumah Sakit. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 9(2), 1621–1630. <https://doi.org/10.35957/jatinsi.v9i2.2227>
- Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diambil 4 September 2025, dari <https://peraturan.bpk.go.id/>
- Utomo, D. P. (2020). *Mengembangkan Model Pembelajaran Merancang dan Memadukan Tujuan, Sintaks, Sistem Sosial, Prinsip Reaksi, dan Sistem Pendukung Pembelajaran*. BILDUNG.
- Wardani, M. E., & Kiptiyah, S. M. (2024). *Game-Based Learning Model with Baamboozle Media Based on Artificial Intelligence Increases Student Engagement and Learning Outcomes*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 293–303. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141>

- Widiyaningsih, P., & Narimo, S. (2023). Peran Guru dalam Memaksimalkan Semangat Belajar Peserta Didik pada Implementasi Program Kurikulum Merdeka di SMK Negeri 1 Boyolali. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 6325–6332. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2753>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh *Game-Based Learning* terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Windra, I. M. (2020). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Seni Musik Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Explicit Instruction. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 286–292. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i3.27190>
- Wiyono, H., Firmansyah, H., Ramadhan, I., Adlika, N. M., Purnama, S., Budiman, J., Sumantri, Putri, R. R., & Febrianti, U. R. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva bagi Guru MGMP IPS Kabupaten Mempawah. *Abdimas Galuh*, 5(1), 183–191. <https://doi.org/10.25157/ag.v5i1.9185>
- Yustina, A. F., & Yahfizham. (2023). *Game Based Learning* Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615–630. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>