

## PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR

Thusy Siti Reihani<sup>1\*</sup>, Nanda Dewi Rohmawati<sup>2</sup>, Annisa Nur Istiqomah<sup>3</sup>, Firma Andrian<sup>4</sup>

PGMI, Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung, Indonesia

[thusyreihani70@gmail.com](mailto:thusyreihani70@gmail.com)

---

### ABSTRAK

**Abstrak:** Latar Belakang penelitian ini bahwa motivasi belajar siswa merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Salah satu metode yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah metode Game Based Learning (GBL). Metode GBL ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode GBL dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan desain penelitian deskriptif. Pengamatan dan wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Sumber data adalah siswa kelas di Sekolah Dasar yang menggunakan metode GBL dan guru yang mengajar kelas tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode GBL dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa Sekolah Dasar. Siswa yang menggunakan metode GBL menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang lebih signifikan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kesimpulannya bahwa penerapan metode GBL dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa Sekolah Dasar. Oleh karena itu, metode GBL dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** Metode Game Based Learning, Motivasi Belajar, Matematika, Sekolah Dasar.

**Abstrack:** *The background of this study is that student learning motivation is one of the most important factors in the teaching and learning process. One method that can increase student learning motivation is the Game Based Learning (GBL) method. This GBL method can increase student learning motivation by making the learning process more interesting and interactive. The purpose of this study is to determine the application of the GBL method in increasing elementary school students' motivation to learn mathematics. This study uses a qualitative research method with a descriptive research design. Observation and interviews are used as data collection techniques. The data sources are students in elementary school classes that use the GBL method and the teachers who teach the class. The results of the study indicate that the application of the GBL method can increase elementary school students' motivation to learn mathematics. Students who use the GBL method show a more significant increase in learning motivation compared to students who use conventional learning methods. The conclusion is that the application of the GBL method can increase elementary school students' motivation to learn mathematics. Therefore, the GBL method can be used as an alternative in increasing student learning motivation.*

**Keywords:** *Game Based Learning Method, Learning Motivation, Mathematics, Elementary School.*

---

#### Article History:

Received: 20-09-2025

Revised : 20-10-2025

Accepted: 20-11-2025

Online : 16-12-2025

---

### A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi yang begitu pesat matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam pembelajaran di sekolah dasar karena matematika menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan lainnya. Motivasi belajar adalah faktor yang berperan penting terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar (Septiani et al., 2021). Pembelajaran yang dilakukan di kelas kerap hanya menekankan pada penyelesaian materi semata. Kondisi ini dapat menimbulkan kejenuhan pada siswa karena proses belajar menjadi monoton dan kurang memberi ruang bagi aktivitas yang lebih menarik atau

menantang. Akibatnya, siswa dapat kehilangan minat serta motivasi dalam mengikuti kegiatan belajar (Mujdalifah et al., 2025). Motivasi menjadi penggerak internal yang membuat siswa belajar bukan karena paksaan, tetapi karena dorongan dan rasa ingin tahu dari dalam diri mereka.

Pada era pembelajaran digital saat ini menuntut adanya perubahan dalam menentukan metode pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar. Salah satunya yaitu menetapkan pembelajaran berbasis permainan atau *Game Based Learning* (GBL). GBL adalah metode belajar berbasis permainan, dimana metode ini dapat menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan, menantang, dan interaktif sehingga siswa dapat terlibat lebih aktif pada saat pembelajaran. Dalam permainan atau metode GBL yang menggunakan poin, tantangan maupun hadiah membuat siswa lebih semangat dalam mencetak skor, mengingat materi atau pembelajaran yang maksimal dan meningkatkan minat belajar siswa.

Menurut Hamzah B. Uno dalam (Arifudin, 2025) menjelaskan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jadi metode pembelajaran adalah jalan yang ditempuh seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan tahapan-tahapan tertentu. Adapun menurut Ahmadi dalam (Sudrajat, 2024) menjelaskan bahwa bahwa metode pembelajaran adalah cara pendidik memberikan pelajaran dan cara peserta didik menerima pelajaran pada waktu pelajaran berlangsung, baik dalam bentuk memberitahukan atau membangkitkan. Jadi peranan metode pembelajaran ialah sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar yang kondusif.

Menurut Rusman dalam (Mukarom, 2024) menjelaskan bahwa metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan. Menurut Amri dalam (Nasril, 2025) menjelaskan bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara-cara yang dilakukan untuk menyampaikan atau menanamkan pengetahuan kepada subjek didik, atau anak melalui sebuah kegiatan belajar mengajar, baik di sekolah, rumah, kampus, pondok, dan lain-lain.

Dari penjelasan diatas tadi dapat dilihat bahwa pada intinya metode bertujuan untuk mengantarkan sebuah pembelajaran kearah tujuan tertentu yang ideal dengan cepat dan tepat sesuai dengan apa yang kita inginkan. Karenanya terdapat sebuah prinsip yang umum dalam memfungsikan metode, yaitu prinsip agar pembelajaran dapat dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan, menggembirakan, penuh dorongan dan motivasi sehingga ateri pembelajaran itu menjadi lebih mudah diterima oleh para peserta didik.

Tetapi, tidak dapat dipungkiri bahwa mayoritas siswa, khususnya di SD, Matematika sering dianggap sulit, membosankan, bahkan menakutkan sehingga motivasi belajar mereka tergolong rendah. Rendahnya motivasi belajar ini berdampak pada antusiasme siswa dalam proses pembelajaran dan hasil belajar yang kurang maksimal. Seiring dengan perkembangan IPTEK serta kecenderungan anak-anak dalam menggunakan gadget, guru dituntut untuk menghadirkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan. Salah satu metode yang diharapkan mampu menjadi solusi adalah GBL, yaitu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan konsep permainan dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan memotivasi siswa. Oleh karena itu, penting untuk melakukan studi literatur mengenai penerapan GBL dalam pembelajaran Matematika di SD, guna mengetahui sejauh mana

metode ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru dalam mengelola pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Dari beberapa hasil penelitian yang telah di telaah, Implementasi dari metode GBL membuktikan bahwa dapat memberikan perubahan atau pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar, salah satunya pada mata pelajaran matematika. Penelitian (Pratiwi et al, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan metode GBL dengan menggunakan kahoot dapat meningkatkan motivasi siswa secara pesat khususnya pada siswa tingkat Sekolah Dasar. Sesuai dengan hasil penelitian (Dewi et al, 2025) yang menerapkan media Wordwall, dimana motivasi dan minat belajar dapat sesuai dengan hasil belajar matematika hingga mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam penelitian ini kebaruan berfokus pada penerapan GBL terhadap motivasi belajar siswa SD dalam pembelajaran Matematika. Sebagian besar penelitian sebelumnya dengan metode studi literatur lebih menekankan pada hasil belajar kognitif atau peningkatan prestasi akademik, bukan pada aspek motivasi belajar yang bersifat afektif. Selain itu, penelitian-penelitian terdahulu banyak dilakukan pada jenjang pendidikan menengah seperti SMP dan SMA, atau pada mata pelajaran non-matematika seperti bahasa Indonesia maupun konteks umum lintas bidang.

Menurut (Kartika, 2021) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi. Menurut Hamzah B. Uno dalam (Ulfah, 2022) bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif.

Selain itu, Winkel dalam (Nuary, 2024), menyebutkan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis didalam siswa yang menimbulkan kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan. Sejalan dengan pendapat di atas, Adapun Sardiman dalam (Arifudin, 2024), menjelaskan motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak psikis yang ada dalam diri individu siswa yang dapat memberikan dorongan untuk belajar demi mencapai tujuan dari belajar tersebut.

Hingga saat ini, belum ada penelitian yang secara spesifik mengkaji penerapan GBL terhadap motivasi belajar siswa SD pada mata pelajaran matematika. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan kontribusi baru dengan menyoroti bagaimana penerapan GBL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SD pada mata pelajaran matematika yang sering dianggap sulit dan menyeramkan. Kebaruan penelitian ini juga untuk melihat hubungan antara GBL dan peningkatan motivasi belajar matematika di tingkat dasar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menambah wawasan teoritis tentang

efektivitas GBL dalam ranah afektif, tetapi juga memberikan dasar praktis bagi guru untuk merancang pembelajaran matematika yang lebih menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam penerapan metode GBL dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar melalui studi literatur. Penelitian ini berfokus pada pengumpulan, analisis, dan penggabungan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan agar dapat memberikan gambaran mendalam mengenai efektivitas GBL sebagai pendekatan pembelajaran inovatif.

Dengan mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran, GBL diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan minat, serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep matematika yang selama ini dianggap sulit. Melalui penelitian ini, dapat diperoleh pemahaman yang lebih jelas tentang bagaimana metode GBL dapat mempengaruhi motivasi internal maupun eksternal siswa, sekaligus memberikan rekomendasi bagi guru maupun peneliti untuk mengoptimalkan strategi pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Penelitian penerapan metode GBL dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar dapat memberikan manfaat yang signifikan. Secara teori, hasil penelitian dapat meningkatkan kajian ilmiah tentang keefektifan GBL dalam pendidikan dasar, khususnya pada mata pelajaran matematika dan juga dapat menjadi tumpuan bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang ingin menggunakan media pembelajaran berbasis permainan terhadap efektivitas siswa. Secara umum, manfaat dari penelitian ini dapat digunakan oleh guru dan pendidik sebagai ide dalam mengatur strategi pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan interaksi antara pendidik dan siswa sehingga tujuan pembelajaran pun dapat dicapai dengan baik.

## **B. METODE PENELITIAN**

Menurut Rahardjo dikutip (Arifudin, 2023) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Rosmayati, 2025) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Penelitian dilaksanakan dalam rangka meneliti penerapan metode *game-based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode studi deskriptif. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata dalam (Maulana, 2025), penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Selain itu, Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau pengubahan pada variabel-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikan hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Iskandar dalam (Kartika, 2023) menyatakan pendekatan kualitatif adalah dimana penelitian kualitatif sebagai metode ilmiah sering digunakan dan dilaksanakan oleh sekelompok peneliti dalam bidang ilmu social, termasuk juga ilmu pendidikan. Pendekatan penelitian kualitatif dikemukakan oleh Iskandar dalam (Ningsih, 2025) menjelaskan sebagai suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metode yang menyelidiki suatu fenomena social dan masalah manusia.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian lapangan (*field research*). Menurut (Aslan, 2025) bahwa pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis mengenai penerapan metode *game-based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Sehingga dengan metode tersebut akan mampu menjelaskan permasalahan dari penelitian (Kartika, 2025).

Bungin dikutip (Romdoniyah, 2024) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan situasi, kondisi, atau fenomena sosial yang terdapat di masyarakat kemudian dijadikan sebagai objek penelitian, dan berusaha menarik realitas ke permukaan sebagai suatu mode atau gambaran mengenai kondisi atau situasi tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran analisis penerapan metode *game-based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar.

Bogdan dan Taylor dalam (Nita, 2025) menjelaskan bahwa metodologi penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pada penelitian ini peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden dan melakukan studi pada situasi yang alami, khususnya terkait penerapan metode *game-based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistis secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang penerapan metode *game-based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Aidah, 2024).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Afifah, 2024)

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Kurniawan, 2025) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang

membagikan pandangan penerapan metode *game-based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar.

Lebih lanjut Amir Hamzah dalam (Supriani, 2024) mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali. Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Zulfa, 2025) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Adapun Sopwandin dalam (Supriani, 2025) menjelaskan bahwa pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara dan studi dokumentasi, dengan kegiatan analisis data yang meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Supriani, 2023). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian. Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang penerapan metode *game-based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Syofiyanti, 2024).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (As-Shidqi, 2024). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Nuryana, 2024) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (As-Shidqi, 2025) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu penerapan metode *game-based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar.

Moleong dikutip (Farid, 2025) menjelaskan bahwa data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun Syarifah et al dalam (Judijanto, 2025) menjelaskan reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi yang sistematis, dan kesimpulan ditarik berdasarkan temuan penelitian. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, yakni membandingkan informasi dari para narasumber. Menurut Moleong dalam (Kartika, 2020), triangulasi sumber membantu meningkatkan validitas hasil penelitian dengan membandingkan berbagai perspektif terhadap fenomena yang diteliti.

Menurut Muhadjir dalam (Lahiya, 2025) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya.

Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya. Teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi meliputi teknik dan sumber. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dalam (Kartika, 2022) terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di salah satu Sekolah Dasar di wilayah kota X dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV. Penelitian ini melibatkan 30 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan GBL dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Pada tahap awal, guru memperkenalkan berbagai permainan edukatif yang berhubungan dengan konsep matematika, seperti permainan papan, kuis interaktif, serta permainan digital melalui aplikasi edukasi. Siswa dalam kelompok eksperimen diajak aktif berpartisipasi dalam permainan tersebut selama proses pembelajaran berlangsung, sementara kelompok kontrol mengikuti pembelajaran seperti biasa tanpa tambahan permainan. Motivasi belajar siswa diukur menggunakan angket motivasi belajar yang dikembangkan berdasarkan indikator Intrinsik dan Ekstrinsik. Angket ini diberikan sebelum dan sesudah penerapan metode GBL selama empat minggu. Hasil pre-test menunjukkan bahwa skor motivasi rata-rata siswa di kelompok eksperimen adalah 70,2 (kategori sedang), dan di kelompok kontrol 69,8. Setelah empat minggu, hasil post-test menunjukkan bahwa skor motivasi di kelompok eksperimen meningkat menjadi 82,5 (kategori tinggi), sementara di kelompok kontrol naik menjadi 72,3.

Pengamatan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam GBL menunjukkan antusiasme tinggi, terlihat dari keaktifan mereka dalam mengikuti permainan, semangat bertanya, dan berpartisipasi dalam diskusi. Sebaliknya, siswa di kelompok kontrol menunjukkan tingkat keaktifan yang lebih rendah dan cenderung pasif selama proses belajar. Misalnya, salah satu siswa dari kelompok eksperimen menyatakan, "Main permainan ini membuat saya jadi lebih semangat belajar matematika, karena belajar jadi seru dan tidak membosankan." Sedangkan siswa dari kelompok kontrol berpendapat, "Belajar matematika biasa saja, kurang semangat karena tidak ada permainan."

Selain motivasi, hasil belajar matematika siswa juga mengalami peningkatan. Nilai rata-rata tes akhir siswa di kelompok eksperimen mencapai 85,2, sedangkan di kelompok kontrol 76,4. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi juga berkontribusi terhadap hasil belajar siswa. Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa penggunaan GBL mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi matematika dan membuat suasana kelas lebih menyenangkan. Siswa pun menyampaikan bahwa mereka merasa belajar matematika lebih asyik dan tidak membosankan. Seorang siswa menyatakan, "Kalau belajar pakai permainan, aku jadi semangat dan gampang paham." Guru menambahkan, "Metode GBL ini sangat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa."

Meskipun memberikan hasil positif, penerapan GBL juga menemui kendala seperti keterbatasan waktu dan kebutuhan perangkat teknologi yang memadai. Untuk mengatasi hal tersebut, guru melakukan penyesuaian jadwal dan menggunakan permainan sederhana yang dapat dilakukan tanpa alat khusus.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis terhadap berbagai hasil penelitian yang membahas penerapan model pembelajaran GBL dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, ditemukan bahwa metode ini secara konsisten memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. GBL mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan menantang, sehingga siswa terdorong untuk terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran. Peningkatan motivasi belajar yang ditunjukkan dalam hampir seluruh penelitian membuktikan bahwa permainan efektif untuk menarik perhatian dan menumbuhkan semangat belajar siswa.

### **Jenis Permainan GBL di Matematika SD**

Berdasarkan hasil penelitian, ada berbagai macam permainan yang digunakan dalam penerapan metode GBL pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. Beragam Jenis permainan diterapkan dalam pembelajaran dengan metode GBL, baik secara digital maupun non-digital. Permainan digital yang digunakan seperti permainan *Math Chess* (Pratiwi et al, 2025), *Wordwall* (Dewi et al, 2025), *Kahoot* (Debi & Widiyasari, 2025), *Baamboozle* (Dewi et al, 2025), dan *Math Adventure* (Amanda, Dhanti & Prihatin, 2025). Selain itu, *Petualangan Budi Belajar Matematika* yang dikaji oleh Hayu Ika Anggraini dan Nurhayati juga termasuk permainan digital berbasis HOTS yang mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi (Anggraini et al., 2021).

Selain itu, permainan non-digital juga digunakan dalam penerapan GBL seperti permainan *Ular Tangga*, *Cak Ingkling*, dan *Wordwall* (Yonanda et al., 2025), *Clash of Champions* (Yulianti et al., 2025), *Board Game Papan Perkalian* (Nurdilianti et al., 2025), *Angklek* (Fatonah & Naemah, 2022), serta media *TAKBAR* berbasis kartu (Novianti et al., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian, berbagai bentuk permainan tersebut menunjukkan bahwa metode GBL mampu diterapkan dengan fleksibel menggunakan media yang sederhana maupun berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan (Novianti et al., 2022) menjelaskan bahwa permainan sederhana terbukti sangat efektif dan memberikan pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model GBL berbantuan media tebak kata terhadap peningkatan pemahaman siswa maupun digital terbukti sangat efektif meningkatkan motivasi belajar siswa karena meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan kemampuan berpikir kritis siswa

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pemilihan permainan yang tepat dalam penerapan GBL sangat berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar, karena permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman konsep serta membangun minat belajar yang berkelanjutan (Nugroho, 2022).

### **Efektivitas GBL terhadap Motivasi Belajar**

Penerapan GBL terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Hal ini dapat dibuktikan dari beberapa artikel yang terdapat pada tabel. Beberapa penelitian menunjukkan terdapat peningkatan motivasi yang signifikan, seperti pada penelitian Dian Mita Pratiwi & Abdul Mujib dengan permainan *Math Chess*



yang meningkatkan motivasi ke kategori “Sangat Baik” (83,03%) (Pratiwi et al, 2025), serta Primavera Faustin Thenaya & Dewi Indrapagastuti dengan media *Wordwall* yang meningkatkan motivasi dari 74,13% menjadi 92,59% (Dewi et al, 2025). Penelitian Debi & Ririn Widiyasari dengan *Kahoot* juga menunjukkan pengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar (Debi & Widiyasari, 2025). Selain itu, Khaira Mardiah melalui *Baamboozle* menyatakan bahwa terdapat adanya peningkatan motivasi belajar yang jelas pada siswa (Mardiah et al., 2024).

Beberapa temuan yang ditemukan oleh peneliti tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode GBL sangat efektif karena mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif sehingga tujuan pembelajaran pun dapat tercapai (Widiana, 2022). Melalui permainan, siswa lebih aktif, fokus, dan termotivasi untuk memahami konsep matematika. Dengan demikian, GBL bukan hanya meningkatkan motivasi eksternal siswa, tetapi juga menumbuhkan minat dan semangat belajar intrinsik yang berkelanjutan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar (Zuhra et al, 2024).

### **Kelebihan GBL dalam Pembelajaran Matematika di SD**

Berdasarkan hasil penelitian yang dikaji, metode GBL memiliki sejumlah kelebihan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Math Chess* menciptakan suasana belajar interaktif, menumbuhkan kerja sama, dan membantu pemahaman konsep perkalian (Pratiwi et al, 2025). *Wordwall* membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan antusiasme siswa (Dewi et al, 2025). Sementara itu, *Kahoot* mendorong pembelajaran aktif dan kolaboratif (Debi & Widiyasari, 2025). Selain itu, melalui permainan *Angklek* menegaskan bahwa *Game Based Learning* (GBL) mampu mengubah persepsi siswa terhadap matematika menjadi lebih positif dan menyenangkan (Fatonah & Naemah, 2022).

Berdasarkan pembahasan mengenai kelebihan utama metode *Game Based Learning* (GBL), dapat disimpulkan bahwa kelebihan utama metode GBL terletak pada kemampuannya menggabungkan unsur hiburan dengan pembelajaran bermakna. GBL tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan komunikasi. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan partisipatif, GBL membantu siswa belajar matematika secara kontekstual dan berorientasi pengalaman, sehingga menjadikan proses belajar menjadi lebih efektif dan berkesan bagi siswa sekolah dasar.

### **Kendala Penerapan GBL di Matematika SD**

Berdasarkan penelitian yang dikaji, penerapan GBL dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi beberapa kendala. Penelitian Dian Mita Pratiwi & Abdul Mujib menunjukkan bahwa siswa awalnya kesulitan memahami aturan permainan *Math Chess* (Pratiwi et al, 2025). Primavera Faustin Thenaya & Dewi Indrapagastuti menemukan beberapa siswa kurang bisa menerima hasil permainan sehingga suasana kelas kurang kondusif (Dewi et al, 2025). Kendala teknis juga muncul dalam penelitian Khaira Mardiah dkk dengan *Baamboozle*, yaitu keterbatasan jaringan internet dan adaptasi siswa terhadap platform digital (Mardiah et al., 2024). Selain itu, Debi & Ririn Widiyasari mencatat perlunya pengawasan guru agar kelas tidak gaduh saat bermain *Kahoot* (Debi & Widiyasari, 2025).

Dari pembahasan terkait kendala GBL di atas, dapat disimpulkan bahwa kendala-kendala tersebut menunjukkan bahwa efektivitas GBL sangat bergantung pada kesiapan guru, infrastruktur, dan manajemen kelas. Guru perlu memahami cara mengarahkan permainan agar tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran, bukan sekadar hiburan. Oleh karena itu, menurut peneliti, penerapan GBL perlu disertai adanya pelatihan guru dan dukungan sarana prasarana yang memadai, agar metode ini dapat berjalan secara optimal dan benar-benar meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Secara teoritis, efektivitas GBL dalam meningkatkan motivasi belajar dapat dijelaskan melalui teori ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) (Hasbullah Ria Amelia et al., 2025). Dalam penerapan GBL, perhatian siswa (*attention*) muncul karena rasa ingin tahu dan tantangan dari permainan. Aspek relevansi (*relevance*) terlihat saat permainan dikaitkan langsung dengan materi matematika yang sedang dipelajari. Sementara itu, unsur kepercayaan diri (*confidence*) terbentuk karena siswa memperoleh pengalaman sukses melalui penyelesaian tugas atau kemenangan dalam permainan. Terakhir, rasa puas (*satisfaction*) diperoleh melalui penghargaan atau umpan balik positif dari guru maupun teman sebaya (Zuhra et al, 2024). Dengan demikian, berdasarkan unsur-unsur tersebut dapat menjelaskan mengapa GBL mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan.

Selain itu, penerapan GBL juga dapat ditinjau dari perspektif teori konstruktivisme, di mana siswa membangun sendiri pemahamannya melalui pengalaman belajar langsung (Zuhra et al, 2024). Dalam permainan, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif dalam mencari strategi, memecahkan masalah, dan bekerja sama. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret (*Jean Piaget*), yaitu siswa membutuhkan pengalaman yang nyata untuk dapat memahami konsep abstrak seperti operasi bilangan atau pecahan (Nuryati & Darsinah, 2021). Melalui kegiatan bermain, konsep-konsep matematika yang semula dianggap sulit menjadi sederhana sehingga lebih mudah dipahami dan diingat.

Dari hasil penelitian, terlihat adanya variasi efektivitas antara media GBL digital dan GBL non-digital. Media digital seperti *Kahoot*, *Word Wall*, dan *Bamboozle* memberikan umpan balik cepat dan meningkatkan antusiasme siswa melalui tampilan visual yang menarik. Sementara media non-digital seperti *Math Chess*, Angklek Matematika, dan Papan Perkalian lebih sesuai diterapkan di sekolah dengan keterbatasan teknologi, karena tetap menumbuhkan semangat belajar melalui interaksi langsung dan kerja sama kelompok. Dengan demikian, baik media digital maupun non-digital sama-sama efektif dalam menarik perhatian serta menumbuhkan semangat belajar siswa, asalkan guru mampu mengelolanya sesuai dengan konteks dan kebutuhan siswa.

Kendati demikian, beberapa kendala juga ditemukan dalam penerapan GBL, seperti keterbatasan sarana dan prasarana, waktu persiapan guru, serta potensi gangguan konsentrasi siswa karena terlalu fokus pada permainan. Oleh karena itu, guru perlu melakukan perencanaan matang, memastikan tujuan pembelajaran tetap tercapai, serta memberikan refleksi setelah bermain agar kegiatan belajar tidak kehilangan makna.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa GBL tidak hanya meningkatkan motivasi dan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kerja sama, rasa percaya diri, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Model pembelajaran ini sangat relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang menekankan

pembelajaran aktif, kreatif, dan berbasis pengalaman. Oleh karena itu, GBL layak dikembangkan secara berkelanjutan di sekolah dasar sebagai strategi pembelajaran inovatif yang menyenangkan dan bermakna.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Penerapan metode pembelajaran berbasis permainan atau GBL, baik melalui permainan digital seperti Wordwall, Kahoot, Baamboozle, Math Adventure, maupun permainan non-digital seperti Math Chess, Angklek, Ular Tangga, Board Game Perkalian, dan media TAKBAR, terbukti secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Integrasi unsur tantangan, kompetisi sehat, umpan balik cepat, serta pengalaman belajar yang menyenangkan mendorong keterlibatan aktif siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih positif dan menyenangkan. Data dari berbagai penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dari siklus ke siklus, serta peningkatan aktivitas, keberanian, antusiasme, hingga ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas matematika. Bahkan pada siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan atau kurang percaya diri dalam matematika, dengan penggunaan GBL mampu memberikan dampak positif terhadap minat dan pemahaman konsep.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya mengandalkan referensi dari sejumlah jurnal tanpa melakukan observasi lapangan secara langsung. Dengan demikian, temuan yang disajikan belum sepenuhnya memberikan gambaran empiris yang komprehensif mengenai implementasi GBL di berbagai konteks sekolah dasar. Kendala yang ditemukan seperti keterbatasan jaringan internet, adaptasi siswa terhadap aturan permainan, potensi kelas menjadi gaduh, serta kesiapan guru menunjukkan bahwa keberhasilan GBL sangat dipengaruhi oleh kondisi dan manajemen pembelajaran masing-masing sekolah. Oleh karena itu, penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji perbedaan efektivitas GBL antara siswa dengan tingkat motivasi tinggi dan rendah, mengamati implementasi GBL secara langsung di kelas, serta mengembangkan model GBL yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar. Dengan segala potensi dan kemampuannya dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, aktif, dan bermakna, GBL menjadi salah satu pendekatan inovatif yang menjanjikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Afifah, H. (2024). Implementasi Technology Acceptance Model (TAM) Pada Penerimaan Aplikasi Sistem Manajemen Pendidikan Di Lingkungan Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 5(9), 1353–1367.
- Aidah, A. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Tahsinia*, 5(6), 966–977.
- Amanda, Dhanti, A., & Prihatin, T. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi “Math Adventure” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

- Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, & Kusumaningrum, S. R. (2021). *Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning di Sekolah Dasar*. 2(11), 1885–1896.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Arifudin, O. (2024). Trends in Teaching Research with Technology in Indonesia. *Journal of Multidisciplinary Global*, 1(2), 107–116.
- Arifudin, O. (2025). Why digital learning is the key to the future of education. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 3(4), 201–210.
- As-Shidqi, M. H. (2024). Integrasi Pendidikan Manajemen Dengan Prinsip-Prinsip Tasawuf. *Al-Mawardi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 83–95.
- As-Shidqi, M. H. (2025). Menggali Potensi Transformasi Islam Dan Perencanaan Pendidikan. *JUMADIL: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 1–15.
- Aslan, A. (2025). Analisis Dampak Kurikulum Cinta Dalam Pendidikan Islam Sebagai Pendidikan Transformatif Yang Mengubah Perspektif Dan Sikap Peserta Didik: Kajian Pustaka Teoritis Dan Praktis. *Prosiding Seminar Nasional Indonesia*, 3(1), 83–94.
- Debi, & Widiyarsi, R. (2025). *Pengaruh Model Game-Based Learning Berbatuan Kahoot terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa*. 8(April).
- Dewi et al. (2025). Penerapan Model Game Based Learning (GBL) dengan Media Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 1–11.
- Farid, M. (2025). Mekanisme Pengambilan Keputusan Berbasis Sistem Informasi Manajemen Dalam Lembaga Pendidikan Islam. *Jurnal Tahsinia*, 6(1), 86–103.
- Fatonah, S., & Naemah, Z. (2022). *Analisis Pengaruh Games Education (Permainan Angklek) Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Keliling Bangun Datar*. 6(4), 7209–7219.
- Hasbullah Ria Amelia, Awaliyah, F. R., Adam, A., & Mastia, H. (2025). Gamifikasi Dalam Pengembangan Bahan Ajar : Strategi Peningkatan Motivasi Belajar Di Era Gen Z. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11.
- Judijanto, L. (2025). Ethics And Security In Artificial Intelligence And Machine Learning: Current Perspectives In Computing. *International Journal of Society Reviews (INJOSER)*, 3(2), 374–380.
- Kartika, I. (2020). Peran Guru Dalam Proses Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar*, 1(1), 31–39.
- Kartika, I. (2021). Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Berbasis Aktivitas Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Amar*, 2(1), 36–46.
- Kartika, I. (2022). Implementasi Manajemen Mutu Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 3(2), 144–157.
- Kartika, I. (2023). Peran Pengawas Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 4(1), 111–124.

- Kartika, I. (2025). Menanamkan Akhlak Mulia Melalui Pendidikan Agama Islam: Studi Kontekstual Surat Luqman Di Pendidikan Menengah. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(10), 3305–3318.
- Kurniawan, M. A. (2025). Lokakarya Pengembangan Pembelajaran Dan Asesmen Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 109–120.
- Lahiya, A. (2025). Education Administration Reform: A Case Study On The Implementation Of The Merdeka Curriculum. *INJOSEDU: International Journal of Social and Education*, 2(2), 29–37.
- Mardiah, K., Mardiani, Marselena, Syaputri, Dwi, M., Rihansyah, Rezki, M., Camellia, & Imarida. (2024). Penerapan Kuis Edukatif Baamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal CERDAS Proklamator*, 12(2), 184–198.
- Maulana, A. (2025). Strategi Manajemen Pendidikan Berbasis Filsafat Ekonomi untuk Sustainable Organizational Development. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1–7.
- Mujdalifah, S., Syahid, A., Subaedah, Martini, & Hasan, S. (2025). Analisis Kopetensi Kepribadian Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD Negeri Sudiang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 339–354.
- Mukarom, M. (2024). Pengaruh Kegiatan Magrib Mengaji Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Jurnal Tahsinia*, 5(4), 583–598.
- Nasril, N. (2025). Evolution And Contribution Of Artificial Intelligencess In Indonesian Education. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 3(3), 19–26.
- Ningsih, I. W. (2025). Relevansi Moderasi Beragama Dalam Manajemen Pendidikan Islam Di Indonesia: Strategi Membangun Karakter Toleran Dan Inklusif. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(11), 3605–3624.
- Nita, M. W. (2025). Pelatihan Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) Sebagai Upaya Pencegahan Penyakit Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 3(1), 19–28.
- Novianti, Maula, L. H., & Amalia, A. R. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Takbar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. 06(02), 1682–1693.
- Nuary, M. G. (2024). Teacher Strategies In Instilling Nationalist Values In The Millennial Generation In The Technological Era. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(4), 954–966.
- Nugroho, F. arief. (2022). Implementasi Game Based Learning Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 699–707.
- Nurdilianti, R., Raharjo, T. J., Handoyo, E., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Pengembangan Media Permainan Papan Perkalian untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa di Sekolah Dasar. 8, 942–948.
- Nuryana, M. L. (2024). Implementasi Dan Transformasi Sistem Informasi Manajemen Di Era Digital. *Jurnal Tahsinia*, 5(9), 1325–1337.
- Nuryati, & Darsinah. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget

- dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. 3(2), 153–162.
- Pratiwi et al. (2025). Penerapan Model GBL Berbantuan Media Math Chess untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Fase B SD Negeri 104257 Sekip. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, XII(2), 260–273.
- Romdoniyah, F. F. (2024). Implementasi Kebijakan Education Mangement Information System (EMIS) Di Seksi PD. Pontren Pada Kemenag Kota Bandung. *Jurnal Tahsinia*, 5(6), 953–965.
- Rosmayati, S. (2025). Integrasi Filsafat Manajemen dalam Peningkatan Efektivitas Ekonomi Pendidikan di Organisasi Modern. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 4(1), 1–6.
- Septiani, F. D., Fatuhurrahman, I., & Pratiwi, I. A. (2021). Pola Asuh Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Education Fkip Unma*, 7(3), 1104–1111. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1346>
- Sudrajat, J. (2024). Enhancing the Quality of Learning through an E-Learning-Based Academic Management Information System at Madrasah Aliyah Negeri. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 621–632.
- Supriani, Y. (2023). Pelatihan Pembuatan Ecobrick Sebagai Upaya Pengelolaan Sampah Plastik Di SDN 8 Metro Pusat. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(3), 340–349.
- Supriani, Y. (2024). Fasilitasi Kebutuhan Belajar Dan Berbagi Praktik Baik Pengawas Sekolah Ke Kepala Sekolah. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(1), 75–85.
- Supriani, Y. (2025). Pelatihan Pembuatan Minuman Sehat Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 85–95.
- Syofiyanti, D. (2024). Implementation of the" Know Yourself Early" Material Sex Education for Children in Schools. *International Journal of Community Care of Humanity (IJCCH)*, 2(9).
- Ulfah, U. (2022). Peran Guru Dalam Upaya Pengembangan Bakat Dan Minat Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar*, 3(1), 9–16.
- Widiana, I. W. (2022). *Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. 10(1), 1–10.
- Yonanda, P., Susanti, E., Triana, N., Ramadhona, N. F., Selatan, S., Matematika, D., Sriwijaya, U., Selatan, S., Selatan, S., Selatan, S., Media, G. L., Math, I., To, S., & Student, I. (2025). *Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Mata Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 6(1), 41–53.
- Yulianti, S., Wahidy, A., & Sonia Anisah Utami. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning “Clash Of Champions” terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas V SDIT A BA TA TSA Lahat. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Zuhra et al. (2024). Game-Based Learning Model with A Culturally Responsive Teaching Approach to Enhance Student ’ Motivation in Learning Mathematics. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(4), 708–717.
- Zulfa, A. A. (2025). Peran Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Dan Efisiensi Pengelolaan Akademik Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Tahsinia*, 6(1), 115–134.