



## **Analisis Motivasi Belajar Murid melalui *Game-Based Learning* “EconoRush” pada Materi Bank Sentral di Kelas X-2 SMAN 8 Malang**

**Mutia Aqilah Rahmah<sup>1</sup>, Rani Maulia Sari<sup>2</sup>, Ardiprayoga<sup>3</sup>, Ro’ufah Inayati<sup>4</sup>**  
**Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang**  
**Email: mutia.aqilah.2304316@students.um.ac.id**

---

### **A B S T R A C T**

---

Economics learning often faces challenges in terms of students' low engagement and learning motivation, especially when the learning process is still dominated by conventional and less interactive methods. This situation indicates the need for innovation in instructional strategies in order to create a more engaging learning environment that can encourage active student participation. This study aims to analyze students' learning motivation through the implementation of game-based learning supported by digital learning media on the topic of Central Bank in class X-2 at SMAN 8 Malang. This study employed a quantitative approach with a descriptive design. The research participants consisted of 34 students selected using a saturated sampling technique. Data were collected through a learning motivation questionnaire covering four indicators, namely interest, attention, activeness, and perseverance. The collected data were analyzed using descriptive statistics. The results showed that students' learning motivation was in the high category, with a mean score of 3.92 and a standard deviation of 0.41. All motivation indicators were also in the high category, with the highest score found in the interest indicator at 4.12, while the lowest score was found in the perseverance indicator at 3.74. These findings confirm that the implementation of game-based learning through digital media can enhance student engagement during the learning process.

**Keywords:** learning motivation, Central Bank, economic game, digital learning resources.

---

### **A B S T R A K**

---

Pembelajaran ekonomi sering kali menghadapi kendala berupa kurangnya keterlibatan serta motivasi belajar murid, terutama apabila proses belajar masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang interaktif. Situasi tersebut menunjukkan perlunya pembaruan dalam strategi pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang lebih menarik dan mampu mendorong partisipasi aktif murid. Kajian ini dimaksudkan untuk menganalisis motivasi belajar murid melalui penerapan *game-based learning* yang didukung media pembelajaran digital pada materi Bank Sentral di kelas X-2 SMAN 8 Malang. Kajian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas 34 murid yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar yang mencakup empat indikator, yaitu minat, perhatian, keaktifan, dan ketekunan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian memperlihatkan motivasi belajar murid berada pada kategori tinggi dengan rata-rata sebesar 3,92 dan standar deviasi 0,41. Seluruh indikator motivasi juga menunjukkan kategori tinggi, dengan skor tertinggi terdapat pada indikator minat belajar sebesar 4,12, sedangkan skor terendah terdapat pada indikator ketekunan sebesar 3,74. Temuan ini menegaskan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan melalui media digital mampu meningkatkan keterlibatan murid selama proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** dorongan belajar, Bank Sentral, *game* ekonomi, media pembelajaran digital.

---



## PENDAHULUAN

Pendidikan dipandang sebagai salah satu aspek dasar yang memiliki peran krusial, di mana pendidikan menjadi salah satu aspek yang sangat penting dalam pembangunan kualitas sumber daya manusia yang berdaya saing di era global saat ini. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, sistem pendidikan dituntut untuk terus menyesuaikan diri melalui penyelenggaraan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga menekankan pengembangan keterampilan dan cara berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian belajar murid. Dalam konteks pembelajaran ekonomi, proses pembelajaran yang ideal seharusnya mampu membangun pemahaman konseptual sekaligus menumbuhkan motivasi belajar para murid agar mereka mampu mengaplikasikan konsep-konsep ekonomi dalam kehidupan sehari-hari.

Pada situasi sebenarnya, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terlaksana langsung di lapangan. Berbagai temuan hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran ekonomi di sekolah masih cenderung menggunakan konsep konvensional dan berpusat pada metode ceramah guru, di mana hal tersebut berdampak langsung pada rendahnya keterlibatan aktif murid di kelas dan berpengaruh pada motivasi belajar ekonomi murid (Adelia et al., 2025). Rendahnya motivasi belajar di kelas ini tercermin dari minimnya partisipasi murid dalam pembelajaran, kurangnya antusiasme murid dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas, serta hasil belajar yang belum optimal. Secara kuantitatif, beberapa hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan setelah diterapkan beberapa inovasi pembelajaran berbasis permainan. Misalnya, hasil belajar murid pada penelitian Adelia et al., (2025), meningkat dari rata-rata 51,32 menjadi 88,09 setelah penerapan *Game Based Learning*. Selain itu, tingkat keaktifan murid yang semula hanya sebesar 2,78% meningkat hingga 77,77% setelah penggunaan pendekatan berbasis permainan (Janah, 2025). Temuan lain juga menunjukkan peningkatan skor minat belajar dari 2,1 menjadi 3,4 setelah penerapan model pembelajaran yang sama (Ansyori, 2025).

Selain temuan hasil dari berbagai penelitian tersebut, kondisi serupa ternyata juga sejalan dengan hasil pengamatan pendahuluan yang dilakukan di kelas X-2 SMAN 8 Malang. Hasil observasi di kelas ini menunjukkan bahwa karakteristik murid di kelas ini cenderung aktif dalam berinteraksi dan berbicara selama proses pembelajaran. Namun, aktivitas tersebut tidak selalu terfokus pada kegiatan pembelajaran, melainkan sering kali menjadi keadaan yang menyebabkan hal yang menjadi gangguan ketika metode pembelajaran yang diterapkan guru masih bersifat konvensional dan berpusat pada penjelasan atau ceramah. Murid di kelas ini juga menunjukkan kecenderungan mudah merasa bosan apabila pembelajaran berlangsung secara monoton tanpa melibatkan mereka untuk melakukan aktivitas yang interaktif. Kondisi ini dapat disimpulkan bahwa meskipun murid memiliki potensi keaktifan yang tinggi, metode pembelajaran yang kurang variatif justru menyebabkan rendahnya fokus dan motivasi belajar murid dalam pembelajaran ekonomi. Dalam konteks ini, penerapan pembelajaran berbasis permainan menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Disisi lain, beberapa penelitian terbaru juga menguatkan bahwa adanya penerapan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran di kelas dapat memberikan dampak yang unggul terhadap peningkatan hasil belajar murid karena menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Prihantini et al., 2025). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan capaian akademik, tetapi juga mendorong kolaborasi, keterlibatan aktif, serta interaksi sosial antar murid dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran ekonomi.



Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan menjadi salah satu alternatif strategi yang relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kesenjangan antara potensi teoritis dan implementasi empiris di lapangan. Pertama, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada hasil belajar sebagai variabel utama, sementara kajian yang secara spesifik menganalisis motivasi belajar murid masih cukup terbatas. Kedua, penggunaan media *game* yang dikembangkan secara kontekstual dan spesifik untuk materi ekonomi tertentu, seperti materi bank sentral, belum banyak dieksplorasi. Ketiga, perbedaan konteks penelitian, terutama pada tingkat SMA di Kota Malang, menunjukkan bahwa hasil penelitian sebelumnya belum sepenuhnya dapat digeneralisasi. Kondisi ini menunjukkan adanya *research gap* yang perlu dikaji lebih lanjut melalui pendekatan penelitian kuantitatif yang terukur.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini difokuskan pada “Analisis Motivasi belajar murid melalui penerapan *Game Based Learning* menggunakan media *EconoRush* pada materi bank sentral di kelas X-2 SMAN 8 Malang”. Penelitian ini dirancang untuk menguji secara empiris perubahan motivasi belajar murid sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbasis *game*, serta menganalisis perbedaan yang terjadi secara statistik.

Sejalan dengan fokus penelitian tersebut, rumusan masalah dalam kajian ini mencakup: (1) bagaimana derajat motivasi belajar murid sebelum penerapan *Game Based Learning EconoRush*; (2) bagaimana derajat motivasi belajar murid setelah penerapan pembelajaran *EconoRush*; dan (3) apakah penerapan *Game-Based Learning* melalui media *EconoRush* menghasilkan perbedaan yang signifikan secara statistik terhadap motivasi belajar murid sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun tujuan kajian ini adalah untuk mengukur tingkat motivasi belajar murid sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran, serta menguji perbedaan motivasi belajar murid secara statistik sebagai dampak dari penggunaan media *EconoRush*.

Secara konseptual, kajian ini diharapkan mampu memperkaya kajian-kajian literatur khususnya di bidang pendidikan ekonomi, terutama dalam pemanfaatan *Game Based Learning* sebagai strategi untuk mengintensifkan motivasi belajar murid. Secara praktis, hasil kajian ini diharapkan dapat menjadi dasar pertimbangan bagi guru dalam merancang strategi pengajaran yang lebih inventif dan interaktif sesuai dengan karakteristik peserta didik. Urgensi kajian ini terletak pada kebutuhan akan inovasi pembelajaran yang berupaya menjawab permasalahan rendahnya motivasi belajar murid dalam pembelajaran ekonomi khususnya pada kelas X-2 di SMAN 8 Kota Malang. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan yang kontekstual seperti *EconoRush*, diharapkan proses belajar mengajar semakin menarik dan efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar murid di era digital saat ini

## **METODE**

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif, yang berakar pada filsafat positivisme. Filsafat ini memandang realitas sebagai fenomena yang bisa diklasifikasikan, relatif stabil, konkret, teramati, terukur, serta memiliki hubungan sebab-akibat yang jelas (Sugiyono, 2023). Pendekatan tersebut memungkinkan peneliti untuk mengkaji populasi atau sampel tertentu melalui pengumpulan data via instrumen penelitian, diikuti analisis statistik. Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain analisis deskriptif, yang bertujuan menggambarkan tingkat motivasi belajar murid setelah penerapan *game based learning* melalui permainan "Econorush" pada materi Bank Sentral tanpa membandingkan kondisi sebelum dan sesudah intervensi.



Seluruh murid kelas X-2 di SMAN 8 Malang yang berjumlah 35, merupakan populasi dari kajian ilmiah ini. Sampel akan diambil menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga anggota populasi akan menjadi sampel tanpa terkecuali. Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi murid yang aktif mengikuti pembelajaran, hadir saat pelaksanaan materi Bank Sentral, dan berpartisipasi dalam kegiatan permainan “Econorush”. Sementara itu, kriteria eksklusi mencakup murid yang tidak hadir atau tidak mengisi angket secara lengkap. Karakteristik peserta meliputi usia rata-rata 15-16 tahun dengan komposisi jenis kelamin yang disesuaikan dengan kondisi sebenarnya. Proses rekrutmen dilakukan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Data primer yang dimanfaatkan dalam studi ini berasal dari pengisian kuesioner motivasi belajar oleh murid pasca sesi pembelajaran. Kuesioner tersebut dirancang mengacu pada indikator-indikator motivasi belajar, meliputi minat, perhatian, keaktifan, serta ketekunan. Tiap indikator kemudian diuraikan menjadi sejumlah pernyataan yang dinilai lewat skala Likert, dengan skala skor mulai dari 1 hingga 4. Pengujian validitas dilakukan guna mengukur derajat hubungan antara skor masing-masing pernyataan dengan skor keseluruhan. Pernyataan dianggap valid jika koefisien korelasi ( $r$  hitung)  $\geq r$  tabel pada tingkat signifikansi 0,05. Lebih lanjut, uji reliabilitas instrumen dilaksanakan melalui koefisien *Cronbach's Alpha* dengan dukungan perangkat SPSS, untuk menjamin konsistensi internal, di mana instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha*  $\geq 0,70$  (Creswell & Creswell, 2023). Variabel tersebut dioperasionalkan melalui empat indikator utama, yaitu minat belajar, perhatian dalam pembelajaran, keaktifan murid, dan ketekunan dalam mengikuti kegiatan. Setiap indikator diukur melalui skor yang diperoleh dari respons murid terhadap pernyataan dalam angket, sehingga menghasilkan data kuantitatif yang dapat dianalisis secara statistik.

Prosedur penelitian dilaksanakan secara bertahap, dimulai dari penyusunan instrumen angket motivasi belajar, kemudian pelaksanaan pembelajaran materi Bank Sentral di kelas X-2. Selanjutnya, diterapkan *game based learning* melalui permainan “Econorush” sebagai kegiatan evaluasi pemantapan, di mana murid dibagi menjadi dua kelompok untuk berkompetisi dalam menjawab pertanyaan dan mengumpulkan poin. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, murid diberikan angket motivasi belajar untuk diisi secara mandiri. Tahap terakhir adalah pengumpulan dan pengolahan data hasil angket. Metode analisis data yang digunakan dalam kajian ini adalah statistik deskriptif. Pendekatan analisis data pada kajian ini mengandalkan statistik deskriptif. Prosesnya melibatkan perhitungan skor tiap responden, diikuti penentuan nilai rata-rata serta persentase guna mengilustrasikan tingkat motivasi belajar murid. Temuan analisis kemudian dikelompokkan menggunakan metode *Three Box* ( $k=3$ ), mencakup kategori motivasi rendah, sedang, dan tinggi sesuai interval skor yang telah dibuat. Responden dengan data tidak lengkap dikesampingkan dari analisis demi menjaga ketepatan hasil.

**Tabel 1. Klasifikasi Skor Rata-rata Penilaian Responden**

Rata-rata Skor	Kriteria
1,00 – 2,34	Rendah
2,35 – 3,67	Sedang
3,68 – 5	Tinggi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini ditujukan untuk mengkaji motivasi belajar murid melalui implementasi *game based learning* berjudul “Econorush” pada materi Bank Sentral. Data primer dikumpulkan melalui distribusi angket kepada murid kelas X-2 pasca pelaksanaan pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan dukungan



program SPSS, untuk memperoleh deskripsi tingkat motivasi belajar murid. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai statistik sebagai berikut:

**Tabel 2. Nilai Statistik Deskriptif**

Jumlah Responden	Skor Minimum	Skor Maksimum	Mean	Standar Deviasi
34	2,75	4,85	3,92	0,41

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari 34 responden di Kelas X-2 SMAN 8 Malang, diketahui bahwa skor minimum motivasi belajar murid adalah sebesar 2,75 dan skor maksimum sebesar 4,85. Rata-rata skor (*mean*) yang dicapai di kelas tersebut mencapai 3,92, dengan skor standar deviasi 0,42. Skor standar deviasi yang relatif rendah ini menunjukkan bahwasanya data yang diperoleh cenderung tidak terlalu menyebar, sehingga tingkat motivasi belajar murid dapat dikatakan cukup merata.

Selanjutnya, analisis dilakukan pada masing-masing indikator motivasi belajar, yaitu meliputi minat, perhatian, keaktifan, dan ketekunan. Adapun hasil analisis tersebut disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3. Hasil Uji Statistik Deskriptif Masing-masing Indikator**

Indikator	Mean	Kategori
Minat Belajar	4,12	Tinggi
Perhatian	3,88	Tinggi
Keaktifan	3,95	Tinggi
Ketekunan	3,74	Tinggi
<b>Rata-rata Total</b>	<b>3,92</b>	<b>Tinggi</b>

Berdasarkan kriteria kategorisasi skor motivasi belajar, hasil dari skor rata-rata (*mean*) sebesar 3,92 di kelas X-2 termasuk ke dalam rentang 3,68-5,00 dimana hal hasil tersebut dikategorikan sebagai kategori tinggi. Kajian ini menunjukkan penemuan bahwa secara umum motivasi belajar murid di kelas X-2 setelah mengikuti pembelajaran ekonomi berbasis *game* dengan media pembelajaran *EconoRush* ini berada pada tingkat yang sangat baik. Peningkatan ini kemungkinan besar didorong oleh media pembelajaran berbasis *game* interaktif, yang berhasil merangsang minat serta keterlibatan murid terhadap materi ekonomi.

Kesimpulan yang dapat dilihat dari masing-masing indikator, seluruh aspek motivasi belajar murid tercatat pada tingkatan tinggi. Indikator minat belajar mencapai skor rata-rata yang unggul, yaitu 4,12, yang mencerminkan adanya ketertarikan mendalam murid atas pembelajaran yang diberikan. Selanjutnya, indikator keaktifan memperoleh skor rata-rata sebesar 3,95, yang merepresentasikan murid cukup aktif dalam berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator perhatian berada pada skor rata-rata 3,88, menandakan bahwa murid mampu memusatkan fokus terhadap materi yang disampaikan. Sementara itu, indikator ketekunan memiliki skor rata-rata senilai 3,74, yang merupakan skor terendah dari indikator lainnya, meskipun masih dalam tingkatan tinggi.

Meskipun seluruh indikator berada dalam kategori tinggi, perbedaan nilai antar aspek menunjukkan adanya variasi dalam bentuk motivasi belajar murid. Tingginya nilai pada indikator minat belajar dan keaktifan mengindikasikan bahwa murid cenderung mudah tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, terutama ketika pembelajaran dikemas secara interaktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan mampu menarik perhatian murid dan mendorong partisipasi aktif mereka. Di sisi lain, hasil



dari indikator nilai ketekunan yang relatif lebih rendah menunjukkan bahwa aspek konsistensi dalam mengikuti proses pembelajaran masih perlu diperkuat. Hal ini dapat diartikan bahwa meskipun murid antusias di awal dan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung, belum seluruh murid mampu mempertahankan semangat tersebut secara berkelanjutan hingga akhir pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi lanjutan yang tidak hanya menarik minat dan keaktifan murid, tetapi juga mampu menjaga ketekunan mereka dalam jangka waktu yang lebih panjang, sehingga motivasi belajar yang dimiliki dapat lebih stabil dan berkelanjutan.

Hasil kajian ini, secara keseluruhan menggambarkan implementasi *Game-Based Learning* melalui media *EconoRush* berkontribusi positif terhadap dorongan belajar murid kelas X-2 di SMAN 8 Malang. Kajian tersebut juga memperkuat hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat mendorong peningkatan keterlibatan, minat, dan keaktifan murid di sepanjang proses belajar. Sehubungan dengan itu, media pembelajaran yang bersifat inovatif dan interaktif dapat dipandang sebagai salah satu solusi yang efektif sebagai upaya mengatasi rendahnya motivasi belajar, khususnya pada pembelajaran ekonomi yang sering dianggap abstrak dan kurang menarik.

## KESIMPULAN

Motivasi belajar murid kelas X-2 SMAN 8 Malang setelah penerapan *Game-Based Learning* melalui media *EconoRush* mendapatkan kesimpulan, yaitu skor rata-rata sebesar 3,92 dan berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan di kelas mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, serta mendorong keterlibatan murid dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

Secara lebih rinci, seluruh indikator motivasi belajar dalam penelitian ini, yaitu minat belajar, keaktifan, perhatian, dan ketekunan, juga berada pada kategori tinggi. Di mana indikator minat belajar memperoleh nilai tertinggi, sedangkan indikator ketekunan memperoleh nilai terendah, meskipun hasil kedua indikator tersebut tetap berada dalam kategori yang sama. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran ekonomi berbasis permainan jauh lebih efektif dalam membangun ketertarikan dan partisipasi murid, namun masih perlu beberapa penguatan pada aspek konsistensi atau ketekunan belajar.

Setelah memperoleh hasil peninjauan dan pembahasan secara menyeluruh, dapat ditegaskan bahwa pelaksanaan *Game-Based Learning* melalui media *EconoRush* memberikan kontribusi positif terhadap motivasi belajar murid. Temuan ini memperlihatkan adanya hubungan yang kuat antara pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan dengan meningkatnya berbagai aspek motivasi belajar, khususnya pada aspek minat dan keaktifan murid. Dengan demikian, penggunaan media *EconoRush* tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga sebagai stimulus yang efektif dalam mendorong keterlibatan dan semangat belajar murid secara lebih optimal.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adelia, I., Astuti, R. P. F., & Puspananda, D. R. (2025). Efektivitas Pembelajaran Game Based Learning Menggunakan Baamboozle Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Murid Kelas Xi Sman 1 Kalitidu. *Dharmas Education Journal*, 6(1), 187–194.
- Aini, F. N. ?. (2018). PENGARUH GAME BASED LEARNING TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI MURID KELAS XI IPS. 6.



- Alifah, H. N., Virgianti, U., Sarin, M. I. Z., Hasan, D. A., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic Literature Review : Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Murid SD. 1(3).
- Anita, G., & Ariani, T. (2024). Pengaruh Game Based Learning terhadap Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Murid: Literature Review. 3(September), 21–26.
- Ansyori, F. (2025). PENINGKATAN MINAT BELAJAR MURID DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI MELALUI METODE GAME BASED LEARNING. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 4(11).
- Athiyah, A., & Amalia, E. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning ( GBL ) untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. 2(1), 190–201.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design : Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (Sixth Edit). SAGE.
- Fernando, Y., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Andriani, P., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Syam, H., Islam, U., Sjech, N., & Djambek, M. D. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Murid. 2(3), 61–68.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P, I. M. I. (2021). Media Pembelajaran.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM KEGIATAN. 02, 10–15.
- Janah, A. M. (2025). Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI.10 di SMA N 1 Baturetno. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 3081–3090. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1027>
- Khusniah, Z., Linguistika, Y., & Ahdhianto, E. (2022). ANALISIS PENINGKATAN MINAT BELAJAR MURID DENGAN MENGGUNAKAN MODEL GAME-BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN KELAS V SDN PW 01. 11(APRIL), 613–622.
- Maulidina, M. A., Susilaningsih, & Abidin, Z. (2016). PENGEMBANGAN GAME BASED LEARNING BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA MURID KELAS IV SEKOLAH DASAR. 113–118.
- Okta, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. 4(2).
- Prihantini, I., Stevani, F., & Sujiran, S. (2025). The Pengaruh Game-based learning Berbantu Media Monopoli terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 16(1), 57–65. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2025.vol16\(1\).22006](https://doi.org/10.25299/perspektif.2025.vol16(1).22006)
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. November, 289–302.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); Kesatu). Alfabeta.
- Wahyuni, D. T., Purwati, S., Mulawarman, U., Info, A., & History, A. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Zep Quiz dalam Model Game Based Learning ( GBL ) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Murid pada Pembelajaran IPA Kelas VII SMP. 9(April), 4366–4370.
- 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>



Yulianti, S., Wahidy, A., & Utami, S. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning “Clash of Champions” terhadap Motivasi Belajar Murid pad Pembelajaran Matematika Kelas V SDIT A B TA TSA LAHAT. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).