

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GBL BERBANTUAN MEDIA  
MONOPOLI EDUKATIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS  
PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA  
KELAS V UPT SDN 064026 MEDAN  
TUNTUNGAN T.A 2025/2026**

***THE EFFECT OF THE GAME-BASED LEARNING (GBL) MODEL ASSISTED  
BY EDUCATIONAL MONOPOLY MEDIA ON SCIENCE (IPAS) LEARNING  
OUTCOMES IN THE TOPIC OF THE HUMAN RESPIRATORY  
SYSTEM FOR GRADE V AT UPT SDN 064026 MEDAN  
TUNTUNGAN ACADEMIC YEAR 2025/2026***

**Yunita Patricia Pasaribu<sup>1)</sup>, Hasni Suciawati<sup>2)</sup>, Bijak Ginting<sup>3)</sup>**

<sup>1)2)3)</sup> Prodi PGSD FKIP Universitas Quality

<sup>1)</sup> [yunitapatriciapasaribu@gmail.com](mailto:yunitapatriciapasaribu@gmail.com), <sup>2)</sup> [hasnisuciawati@gmail.com](mailto:hasnisuciawati@gmail.com),

<sup>3)</sup> [bijakginting@gmail.com](mailto:bijakginting@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Game-Based Learning (GBL) berbantuan media Board Game Monopoli Edukatif terhadap hasil belajar IPAS materi sistem pernapasan manusia pada siswa kelas V UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian menggunakan metode quasi experiment dengan desain Pretest-Posttest Control Group Design dan melibatkan 33 siswa sebagai sampel. Kelas eksperimen menggunakan model GBL berbantuan Monopoli Edukatif, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, dengan hasil uji-t ( $t_{hitung} = 2,192 > t_{tabel} = 2,039$ ) yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan model GBL terhadap hasil belajar siswa.

***Kata Kunci: Game-Based Learning (GBL), Monopoli Edukatif, Hasil Belajar.***

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of implementing the Game-Based Learning (GBL) model assisted by Educational Monopoly Board Game media on science (IPAS) learning outcomes in the topic of the human respiratory system for fifth-grade students at UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan in the Academic Year 2025/2026. The background of this research is based on the low science learning outcomes caused by conventional teaching methods that do not optimally engage students' active participation. This study*

*employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a Pretest-Posttest Control Group Design. The population consisted of all fifth-grade students, with a total sample of 33 students selected through total sampling, including 20 students in class VB as the experimental group and 13 students in class VA as the control group. The experimental group was taught using the GBL model assisted by the Educational Monopoly Board Game media, while the control group received conventional instruction. Data were collected through pretest and posttest assessments and analyzed using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing with the t-test. The results showed that the average learning outcomes of the experimental group were higher than those of the control group. Based on the hypothesis test, the value of t-count (2.192) was greater than t-table (2.039), indicating a significant effect of the Game-Based Learning model assisted by the Educational Monopoly Board Game media on students' science learning outcomes.*

**Keywords:** *Game-Based Learning (GBL), Educational Monopoly, Learning Outcomes.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan global. Peserta didik abad ini dituntut memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif agar mampu bersaing di masa depan. Trilling dan Fadel (2020:43) menyatakan bahwa keterampilan abad ke-21 mencakup kemampuan belajar dan berinovasi, kemampuan memanfaatkan teknologi, serta keterampilan hidup dan berkarier. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus mampu memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan keterampilan yang relevan dengan tuntutan zaman.

Namun demikian, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Banyak siswa menganggap pelajaran IPAS sulit dan membosankan karena memuat konsep-konsep abstrak serta istilah ilmiah yang tidak mudah dipahami. Penggunaan metode ceramah dan penugasan secara dominan menyebabkan siswa menjadi pasif, cepat bosan, dan kurang termotivasi. Fitriani (2022:45) menyatakan bahwa pembelajaran yang menempatkan siswa hanya sebagai penerima informasi cenderung membuat mereka pasif dan sulit mencapai hasil belajar yang optimal.

Permasalahan tersebut juga berkaitan dengan keterbatasan penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif. Guru masih cenderung menggunakan metode satu arah, sehingga siswa berperan sebagai pendengar pasif. Kurangnya variasi model pembelajaran

dan minimnya pemanfaatan media konkret menyebabkan siswa kesulitan memahami konsep IPAS yang bersifat abstrak. Padahal, dari sisi perkembangan kognitif, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, visualisasi, dan aktivitas nyata.

Pembelajaran di sekolah dasar seharusnya menciptakan suasana yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Siswa perlu diberi kesempatan untuk terlibat secara langsung melalui kegiatan bermain, diskusi, kolaborasi, dan pengalaman belajar yang kontekstual. Media pembelajaran yang digunakan hendaknya mampu memvisualisasikan materi abstrak, memfasilitasi eksperimen sederhana, serta menghadirkan pengalaman interaktif yang memperkuat pemahaman konsep.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 20 Agustus 2025 di UPT SD Negeri 064026 Kecamatan Medan Tuntungan, proses pembelajaran IPAS belum sepenuhnya memenuhi harapan tersebut. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan penugasan, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias. Sekolah juga belum memanfaatkan media pembelajaran inovatif, termasuk Monopoli Edukatif, padahal media tersebut berpotensi meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa.

Hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan data ulangan IPAS Tahun Ajaran 2025/2026, masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75. Di kelas VA, dari 13 siswa hanya 6 siswa (46,15%) yang mencapai KKTP, sedangkan 7 siswa (53,84%) belum tuntas. Di kelas VB, dari 20 siswa hanya 6 siswa (30%) yang mencapai KKTP, sementara 14 siswa (70%) belum memenuhi KKTP. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS masih perlu ditingkatkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu pendekatan yang relevan adalah Game-Based Learning (GBL), yaitu pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai sarana memahami konsep. Prensky (2001) menyatakan bahwa permainan dapat meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Media yang dapat mendukung penerapan GBL adalah Monopoli Edukatif, yaitu permainan papan yang dimodifikasi dengan konten pembelajaran IPAS. Setiap petak dan kartu permainan dapat berisi pertanyaan, tantangan, atau informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran. Media ini bersifat interaktif dan menyenangkan, serta mampu

meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan kompetisi sehat antar siswa. Arsyad (2017) menegaskan bahwa media pembelajaran berfungsi menyampaikan pesan secara efektif sehingga dapat merangsang perhatian, motivasi, dan minat belajar peserta didik.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran inovatif juga didukung oleh hasil penelitian Nurhanifa Tamba (2023), yang menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dalam penelitiannya mengenai media pembelajaran berbasis android, ditemukan bahwa media yang dirancang secara kreatif dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian Tamba dan Pane (2024) mengenai penggunaan video pembelajaran berbasis Canva menunjukkan bahwa media yang menarik secara visual mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Siswa menjadi lebih aktif karena materi disajikan secara variatif dan menarik perhatian. Lebih lanjut, Tamba (2024) melalui kegiatan pengabdian pendidikan menegaskan bahwa inovasi media pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan dan partisipasi siswa. Pembelajaran yang memadukan unsur visual, aktivitas, dan interaksi terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran inovatif yang didukung media menarik sangat relevan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian Nurhanifa Tamba, penggunaan media berbasis permainan edukatif seperti Monopoli Edukatif dalam model Game-Based Learning dipandang mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Model GBL berbantuan Media Monopoli Edukatif terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V UPT SD Negeri 064026 Kecamatan Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026.”**

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 064026 Kecamatan Medan Tuntungan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada

pertimbangan bahwa dalam pembelajaran IPAS di kelas V sekolah tersebut belum menggunakan media pembelajaran inovatif berupa Board Game Monopoli Edukatif. Selain itu, hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia masih tergolong rendah, sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment). Menurut Sugiyono (2017), penelitian eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian yang digunakan adalah Pretest-Posttest Control Group Design. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan, kemudian diberikan perlakuan yang berbeda, dan diakhiri dengan posttest untuk mengetahui perbedaan hasil belajar setelah perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 33 siswa, terdiri dari 13 siswa kelas VA dan 20 siswa kelas VB. Karena jumlah populasi relatif kecil, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Dalam pelaksanaannya, kelas VB ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas VA sebagai kelas kontrol.

Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model Game-Based Learning (GBL) berbantuan media Board Game Monopoli Edukatif, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan metode konvensional, yaitu ceramah dan penugasan. Model Game-Based Learning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai bagian dari proses belajar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Sementara itu, media Board Game Monopoli Edukatif dirancang dengan memuat pertanyaan dan tantangan yang berkaitan dengan materi sistem pernapasan manusia sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah model pembelajaran Game-Based Learning berbantuan media Board Game Monopoli Edukatif, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar IPAS pada materi sistem pernapasan manusia. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif siswa.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam beberapa tahap. Tahap pertama adalah tahap persiapan, yang meliputi pengurusan izin penelitian, koordinasi dengan kepala sekolah dan guru kelas, penyusunan perangkat pembelajaran, serta penyusunan instrumen penelitian berupa soal pretest dan posttest. Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan, yaitu memberikan pretest kepada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal siswa, melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perlakuan masing-masing kelompok, dan memberikan posttest setelah pembelajaran selesai. Tahap terakhir adalah pengolahan dan analisis data hasil penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar berupa soal essay sebanyak lima butir yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran dan indikator materi sistem pernapasan manusia. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu dianalisis untuk memastikan kelayakan dan kesesuaiannya dengan tujuan penelitian. Skor hasil belajar siswa dihitung dengan membandingkan skor perolehan dengan skor maksimum, kemudian dikalikan seratus untuk memperoleh nilai akhir.

Teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal dan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians kedua kelompok. Setelah memenuhi prasyarat, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika nilai thitung lebih besar dari ttabel, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penerapan model Game-Based Learning berbantuan media Board Game Monopoli Edukatif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V.

Dengan demikian, melalui prosedur dan analisis tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas model pembelajaran Game-Based Learning berbantuan media Monopoli Edukatif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi sistem pernapasan manusia.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 064026 Medan Kecamatan Tuntungan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026 dengan jumlah sampel sebanyak 33 siswa kelas V, yang terdiri dari 20 siswa kelas eksperimen (VB) dan 13 siswa kelas kontrol (VA). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Pembelajaran Game-Based Learning

(GBL) berbantuan media Monopoli Edukatif terhadap hasil belajar IPAS pada materi sistem pernapasan manusia.

Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah itu, kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model Game-Based Learning berbantuan media Monopoli Edukatif, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran secara konvensional melalui metode ceramah dan penugasan dengan materi yang sama. Pada akhir pembelajaran, kedua kelas diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan.

Berdasarkan hasil analisis data posttest, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 86,00, sedangkan rata-rata kelas kontrol sebesar 76,54. Perbedaan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model GBL berbantuan media Monopoli Edukatif lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas varians. Hasil uji normalitas menggunakan uji Liliefors menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen diperoleh nilai  $L_o = 0,150 < L_{tabel} (0,05) = 0,190$ , sedangkan pada kelas kontrol diperoleh  $L_o = 0,210 < L_{tabel} (0,05) = 0,234$ . Dengan demikian, kedua kelompok data berdistribusi normal.

Selanjutnya, hasil uji homogenitas varians menunjukkan nilai  $F_{hitung} = 1,879 < F_{tabel} (0,05) = 2,307$ . Hal ini menunjukkan bahwa varians kedua kelompok homogen. Karena kedua syarat analisis telah terpenuhi, maka pengujian hipotesis dapat dilanjutkan menggunakan uji-t.

Hasil perhitungan uji-t diperoleh nilai  $t_{hitung} = 2,192$  dan  $t_{tabel} = 2,039$  pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan  $(dk) = (n_1 + n_2 - 2)$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel} (2,192 > 2,039)$ , maka  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model Pembelajaran Game-Based Learning (GBL) berbantuan media Monopoli Edukatif terhadap hasil belajar IPAS pada materi sistem pernapasan manusia siswa kelas V UPT SDN 064026 Medan Kecamatan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model Game-Based Learning berbantuan media Monopoli Edukatif memberikan pengaruh signifikan terhadap

peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dijelaskan melalui kajian teori pembelajaran berbasis permainan dan teori belajar konstruktivisme.

Menurut Prensky (2001), Game-Based Learning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi, konsentrasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Permainan dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan menantang, sehingga siswa lebih aktif dalam memahami materi.

Secara teoretis, pendekatan ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar. Dalam pembelajaran menggunakan media Monopoli Edukatif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, menyusun strategi, serta mengambil keputusan selama permainan berlangsung. Aktivitas tersebut membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Selain itu, menurut Arsyad (2017), media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan pesan secara lebih efektif sehingga mampu merangsang perhatian, minat, serta motivasi belajar siswa. Media Monopoli Edukatif yang dimodifikasi dengan pertanyaan dan tantangan materi sistem pernapasan manusia membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret. Hal ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Maulidina (2018) yang menyatakan bahwa model GBL menciptakan interaksi yang aktif antar siswa melalui diskusi dan pengambilan keputusan dalam permainan. Siswa menjadi lebih berani mengemukakan pendapat dan lebih termotivasi untuk memahami materi.

Penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian Ika Kurnia (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Game-Based Learning seperti Kahoot mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, di mana rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Dengan demikian, peningkatan rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen dalam penelitian ini menunjukkan bahwa model Game-Based Learning berbantuan media Monopoli Edukatif efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS. Pembelajaran menjadi

lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Secara keseluruhan, penerapan model GBL berbantuan media Monopoli Edukatif terbukti memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, model ini dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas V UPT SDN 064026 Medan Kecamatan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026 tanpa menggunakan model Pembelajaran Game-Based Learning (GBL) berbantuan media Monopoli Edukatif memperoleh nilai rata-rata sebesar 76,84. Nilai tersebut diperoleh dari kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Sementara itu, hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan model Pembelajaran Game-Based Learning (GBL) berbantuan media Monopoli Edukatif memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,00. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan model GBL berbantuan media Monopoli Edukatif dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh nilai thitung = 2,192 dan ttabel = 2,039 pada taraf signifikan 5%. Karena nilai thitung > ttabel, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model Pembelajaran Game-Based Learning (GBL) berbantuan media Monopoli Edukatif terhadap hasil belajar IPAS pada materi sistem pernapasan manusia siswa kelas V UPT SDN 064026 Medan Kecamatan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026.

Secara keseluruhan, penerapan model GBL berbantuan media Monopoli Edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fitriani. (2022). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 40–48.
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2012). *How to design and evaluate research in education* (8th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Kurnia, I. (2023). Pengaruh media Kahoot berbasis Game Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas SD Negeri 134 Rejang Lebong. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 120–130.
- Maulidina. (2018). Pengaruh model Game-Based Learning terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 85–92.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- Sudjana. (2017). *Metoda statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana. (2021). *Metoda statistika* (Edisi revisi). Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Tamba, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 55–63.
- Tamba, N., & Pane, R. (2024). Penggunaan video pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 34–42.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2020). *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Ulfaeni, dkk. (2017). *Media pembelajaran berbasis permainan monopoli*. Yogyakarta: Deepublish.
- Umayah. (2019). *Permainan monopoli sebagai media edukatif*. Bandung: Alfabeta.
- Yazidi, M. (2014). *Model pembelajaran inovatif*. Jakarta: Grasindo.