

## Penerapan Game Based Learning menggunakan Maze Game dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III

Rohmat Widiyanto<sup>1)</sup>, Galuh Wilujeng Nugraheni<sup>2)</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.  
Jl. Raya Bojongsari No. 55, Bojongsari Baru, Kecamatan Bojongsari, Kota Depok, Jawa Barat.

E-mail: [rohmat.widiyanto@uinjkt.ac.id](mailto:rohmat.widiyanto@uinjkt.ac.id), [galuhwilujeng47@gmail.com](mailto:galuhwilujeng47@gmail.com),

**Corresponding Author:**  
Rohmat Widiyanto<sup>1)</sup>, Galuh  
Wilujeng Nugraheni<sup>2)</sup>

**Submit:** 19 September 2022  
**Revisi:** 12 Desember 2022  
**Approve:** 26 Desember 2022

**Pengutipan:**  
Widiyanto, R., & Galuh, W. N.  
Penerapan Game Based Learning menggunakan Maze Game dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2 (2), 2022, 158-167. doi: 10.15408/elementar.v2i2.28641

### Abstract

The purpose of this study was to determine the application of game-based learning using maze games in improving student learning outcomes in class II. This research is a Classroom Action Research (CAR). This action was given to class II A students at SDN who had problems with low student learning outcomes. At the pre-cycle stage, the average grade II A grade was only 51.6 and the classical completeness was only 40%. The action in the form of implementing a game-based learning approach using maze game media which was given to class II A at SDN succeeded in increasing student learning outcomes in each cycle. In the first cycle the average score was 68.3 and the classical learning mastery was 65.2% and in the second cycle the average value was 78.3 and the classical learning mastery was 82.6%.

**Keywords:** game based learning, maze game, learning outcomes

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan game based learning menggunakan maze game dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pemberian tindakan ini dilakukan terhadap siswa kelas II A di SDN yang memiliki masalah rendahnya hasil belajar siswa. Pada tahap pra siklus, nilai rata-rata kelas II A hanya sebesar 51,6 dan ketuntasan klasikalnya hanya 40%. Tindakan berupa penerapan pendekatan *game based learning* menggunakan media *maze game* yang diberikan kepada kelas II A di SDN ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Pada siklus I nilai rata-rata menjadi 68,3 dan ketuntasan belajar klasikal menjadi 65,2% dan pada siklus II nilai rata-rata menjadi 78,3 dan ketuntasan belajar klasikal menjadi 82,6%.

**Kata Kunci:** *game based learning*, *maze game*, hasil belajar

## PENDAHULUAN

Belajar dan pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang tidak asing dalam kehidupan manusia terutama di bidang pendidikan. Belajar dilakukan oleh seseorang secara sadar dan mengakibatkan perubahan yang positif, seperti bertambahnya ilmu, tingkah laku yang semakin baik, juga meningkatkan kemahiran yang telah dimilikinya. Sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi pada suatu lingkungan belajar, antara peserta didik dengan pendidik yang memberikan bantuan pemerolehan ilmu dan pengetahuan (Amral & Asmar, 2020). Setelah melakukan kegiatan belajar, sedikit banyaknya perubahan akan terjadi pada seseorang. Baik itu pengetahuannya yang semakin bertambah, pola pikirnya yang menjadi semakin luas, kemampuannya yang berubah menjadi lebih terampil, atau perilakunya yang berubah menjadi lebih baik dari sebelumnya. Semua perubahan tersebut, berhubungan dengan istilah yang disebut hasil belajar. Hasil belajar merupakan segala hal yang telah dicapai serta perubahan yang terjadi pada siswa setelah mendapatkan pengalaman dari kegiatan belajar (Ramli, 2011). Hasil belajar diamati dari berbagai segi, yaitu kemampuan kognitif, kemampuan afektif, dan kemampuan psikomotorik.

Hasil belajar dapat dicapai dengan maksimal jika motivasi belajar siswa tinggi. Pembelajaran yang memperhatikan aspek motivasi belajar siswanya, tentu akan mempengaruhi efektifnya suatu kegiatan belajar. Tanpa memperhatikan motivasi belajar siswa, proses belajar bisa saja tidak akan pernah terjadi (Mudrikah, dkk., 2021). Proses pembelajaran akan terasa efektif jika siswa yang menerima segala stimulus memiliki motivasi belajar yang tinggi. Upaya untuk memberikan stimulus tersebut adalah dengan membuat strategi pembelajaran, yaitu dengan memilih pendekatan dan media pembelajaran yang tepat. Pemilihan strateginya pun harus disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa sesuai dengan perkembangannya.

Perkembangan yang terjadi pada siswa SD/MI berdasarkan teori Piaget, anak-anak usia ini sudah melewati tahap perkembangan praoperasional (pada 2-7 tahun) dan mulai

memasuki tahap perkembangan operasional (7-11 tahun). Dalam tahap perkembangan praoperasional, siswa sudah mampu menggunakan simbol-simbol yang menggambarkan objek di sekitarnya, dan di tahap perkembangan operasional, siswa sudah mampu berpikir logis, konkret, mampu memperhatikan lebih dari satu dimensi sekaligus dan menghubungkannya satu sama lain. (Djiwandono, 2002) Berdasarkan penjabaran tingkat perkembangan anak tersebut, dapat diketahui bahwa usia siswa pada kelas rendah (6-9 tahun) belum bisa berpikir abstrak, sehingga membutuhkan pembelajaran yang dilengkapi dengan contoh-contoh konkret. Anak-anak usia kelas rendah juga memiliki minat terhadap kegiatan yang menyenangkan dan tidak terlalu membebani dirinya. Siswa di kelas rendah juga menyukai sesuatu yang menarik indera penglihatannya, maka media, sumber belajar, dan suasana kelasnya harus bisa memfasilitasi hal-hal tersebut.

Perkembangan siswa sesuai dengan usia dan minatnya dapat diterapkan dalam pembelajaran, seperti dalam pembelajaran tematik. Menurut Nursobah (2019), salah satu ciri pembelajaran tematik adalah menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan, minat, dan kebutuhan siswa sesuai dengan usianya.

Selain itu pembelajaran juga sudah selayaknya bersifat adaptif dengan perkembangan zaman. Herianintyas & Mukhlis (2020: 37) menguatkan bahwa di abad 21 strategi pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan zaman, siswa dalam hal ini menjadi aktor dalam pembelajaran. Ditambah lagi kebutuhan corak zaman yang membawa kecanggihan teknologi dan informasi global pada akhirnya membuat dunia pendidikan harus mengarahkan praktik pendidikan ke arah tersebut. Oleh karena itu, pada penerapannya, pembelajaran tematik ini dapat dilakukan dengan pendekatan *game based learning*. *Game based learning* menurut Torrente adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan (Winatha &

Setiawan, 2020). Coffey juga megartikan *game based learning* sebagai model pembelajaran yang menggabungkan materi pembelajaran ke dalam pendidikan agar peserta didik saling terlibat satu sama lain melalui kegiatan permainan yang disediakan (Aini, 2018).

Penerapan *game based learning* merupakan salah satu turunan dari teori perkembangan kognitif Piaget. Hal ini didasari pada pemikiran Piaget yang menyatakan bahwa kecerdasan anak bukanlah suatu bawaan sejak lahir atau sesuatu yang didapatkan dari pengalaman semata, melainkan dari adanya tindakan yang dilakukan oleh sang anak. (Zhong 2019) Piaget juga berpikiran bahwa bermain merupakan salah satu tindakan yang tak terpisahkan dari tahap-tahap perkembangan kognitif anak dan ikut berkontribusi di dalamnya. Aktivitas bermain akan membuat anak mengaktifkan skema pemikirannya melalui cara yang memungkinkan untuk melampaui secara nyata di kehidupan mereka, yaitu dengan menyelesaikan serangkaian kegiatan dalam permainan tersebut. (Plass, Homer and Kinzer 2015). Mukhlis, S., & Herianingtyas, N. L. R (2021) menjelaskan bahwa terdapat beberapa manfaat penggunaan game dalam pembelajaran diantaranya: (1) Memberikan Pengalaman Belajar yang Bermakna, (2) Menyenangkan Dapat, (3) Menghapuskan Kebosanan, (4) Meningkatkan Kreativitas, (5) Mengembangkan Aspek Kognitif, Afektif, Psikomotor Siswa, (5) Kemudahan Evaluasi dan Pemberian Umpan Balik, (6) Meningkatkan antusias siswa.

Pelaksanaan proses pembelajaran pada beberapa sekolah memang sudah ada yang memperhatikan pentingnya memfasilitasi kebutuhan dan minat siswa, namun beberapa sekolah lainnya pun masih belum mampu melaksanakan proses pembelajaran yang seperti seharusnya. Hingga saat ini, pada kenyataannya pada beberapa sekolah masih dilakukan pembelajaran secara konvensional, monoton, dan tidak memfasilitasi minat dan kebutuhan perkembangan siswa. Salah satunya, dapat ditemui pada proses pembelajaran di SDN Krenceng I, Kota Cilegon, Banten. Penggunaan strategi pembelajaran yang bervariasi masih jarang

dilakukan, yang mempengaruhi motivasi belajar siswa di sekolah tersebut rendah dan berpengaruh pula kepada hasil belajar siswa yang rendah.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, variasi yang baru, dan sesuai dengan materi. Dalam penelitian ini akan diberlakukan maze game. *Maze game* merupakan permainan edukasi ini merupakan salah satu penerapan variasi media pembelajaran yang menarik, sesuai materi dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media *maze game* juga mampu memfasilitasi perkembangan psikologis siswa di usianya, karena di dalamnya tersedia berbagai macam gambar, simbol-simbol, dan kelengkapan visual lainnya yang disusun sedemikian rupa untuk memfasilitasi kemampuan siswa dalam berpikir logis dan konkret. Kegiatan permainan dalam maze game yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak akan membuat mereka berusaha untuk terus menikmatinya. Penggunaan permainan dalam kegiatan belajar ini sangat bermanfaat untuk memfasilitasi karakteristik perkembangan anak, karena dengan penyajian materi yang menarik dan menyenangkan akan membuat siswa terlibat langsung dalam pembelajaran dan berusaha mencari cara agar dapat memahaminya. (Lestari, dkk. 2020)

## METODE

Penelitian ini dilakukan dengan metode PTK (penelitian tindakan kelas) atau *classroom action research*, yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui refleksi diri dan pemecahan masalah berupa pemberian tindakan pada pembelajaran di kelas (Saputra, dkk., 2021). Desain PTK dalam penelitian ini menggunakan model spiral Kemmis & Taggart yang dilakukan dengan empat komponen penelitian tindakan, yaitu perencanaan (plan), tindakan (act), observasi (observe), dan refleksi (reflect). (Saputra, dkk., 2021) Empat komponen itu merupakan langkah-langkah yang bersambungan hingga menjadi suatu siklus yang berkesinambungan untuk mencapai peningkatan hasil belajar siswa.

Pelaksanaan PTK ini dilakukan pada siswa kelas II A di SDN Krenceng I, yang berjumlah 27 siswa. Kelas ini dipilih karena didasari dengan minat dan perkembangan usianya, siswa kelas 2 masih senang bermain dan sudah cukup mampu untuk memahami instruksi permainan, baik dengan membacanya maupun dari arahan guru. Kelas II A ini juga menjadi kelas yang membutuhkan perbaikan dari segi hasil belajar siswanya yang tergolong rendah.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan menggunakan tes yang dilakukan pada akhir setiap siklus, observasi keterlaksanaan PTK, dan juga dokumentasi. Data yang diambil adalah berupa nilai hasil tes dan hasil observasi keterlaksanaan PTK dari setiap siklus. Data-data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan ketuntasan belajar secara klasikal,

hasil perhitungan kemudian disajikan dalam bentuk grafik dan membuat kesimpulan. Perhitungan nilai dan ketuntasan belajar ini juga berpacu pada standar minimal ketuntasan di sekolah tersebut, yaitu siswa dapat dinyatakan tuntas apabila skor tes mencapai 70% dari keseluruhan skor dan ketuntasan secara klasikal dinyatakan berhasil dicapai apabila 75% siswa di kelas tersebut berhasil mencapai ketuntasan belajarnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pra Siklus

Pada tahap ini, peneliti mendapatkan informasi terkait penerapan media pembelajaran yang jarang dilakukan di kelas II A. Peneliti juga mengambil data hasil belajar siswa kelas II A sebelum diberikan tindakan, dan hasil yang didapatkan dari tahap pra siklus ini adalah

**Tabel 1. Ketuntasan Belajar Pra Siklus**

No.	Persentase Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan	Banyak Siswa	Persentase Jumlah Siswa
1.	< 70%	Tidak Tuntas	15	60%
2.	≥ 70%	Tuntas	10	40%
Jumlah siswa yang hadir			25	100%

Hasil belajar yang diperoleh siswa pada tahap pra-siklus menunjukkan bahwa sebagian besar yaitu 15 dari 25 siswa yang hadir kelas II A belum mampu mencapai ketuntasan. Jumlah dari seluruh nilai siswa yang hadir pada tahap pra siklus ini adalah 1290, maka rata-rata nilai klasikal untuk 25 siswa di kelas itu adalah 51,6.

### 2. Siklus I

Pembelajaran pada siklus I ini sudah direncanakan dengan membuat silabus, RPP, kisi-kisi, dan soal-soal tes untuk penilaiannya. Pemberian tindakan

berupa penerapan *game based learning* menggunakan media *maze game* mulai diberlakukan pada siklus ini. Pengambilan nilai setelah pemberian tindakan pun dilaksanakan menggunakan soal-soal tes yang telah disediakan. Hasil pengambilan nilai itu kemudian didapatkan nilai rata-rata kelasnya dan ketuntasan belajar klasikal. Jumlah nilai dari pengerjaan tes untuk 23 siswa yang hadir dan mendapatkan tindakan adalah 1570, sehingga nilai rata-rata siswa yang didapatkan adalah 68,3. Berdasarkan ketuntasannya, didapatkan data sebagai berikut:

**Tabel 2. Ketuntasan Belajar Siklus I**

No.	Persentase Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan	Banyak Siswa	Persentase Jumlah Siswa
1.	< 70%	Tidak Tuntas	8	34,8%
2.	≥ 70%	Tuntas	15	65,2%
Jumlah siswa yang diberi tindakan			23	100%

Pemberian tindakan pada siklus I ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata klasikal dan persentase jumlah siswa yang tuntas pun bertambah dari tahap pra siklus sebelumnya. Pada siklus ini juga mulai dilakukan observasi

keterlaksanaan PTK, yaitu dengan mengamati guru dan siswa. Pengamatan dalam observasi ini dilakukan oleh guru wali kelas II A sebagai observernya. Berikut ini adalah hasil observasi yang didapatkan

**Tabel 3. Observasi Guru Siklus I**

No.	Hal yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Iya	Tidak
<b>Pendahuluan</b>			
1.	Guru membuka pertemuan dengan salam dan do'a sebelum belajar	✓	
2.	Guru melakukan apersepsi dan motivasi	✓	
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		✓
<b>Inti</b>			
4.	Guru menyampaikan materi secara interaktif	✓	
5.	Guru menggunakan media yang sesuai	✓	
6.	Guru menyampaikan cara penggunaan media	✓	
7.	Guru membimbing proses pembelajaran siswa	✓	
8.	Guru mampu menjaga kelas tetap kondusif	✓	
9.	Guru melakukan penilaian	✓	
<b>Penutupan</b>			
10.	Guru memberi penguatan terhadap materi yang dipelajari	✓	
11.	Guru menutup pertemuan dengan do'a dan salam	✓	

**Tabel 4. Observasi Siswa Siklus I**

No.	Hal yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Iya	Tidak
<b>Pendahuluan</b>			
1.	Siswa menjawab salam guru dan berdo'a sebelum belajar	✓	
2.	Siswa merespon apersepsi dan motivasi dari guru	✓	
3.	Siswa menyimak guru menyampaikan tujuan pembelajaran		✓
<b>Inti</b>			
4.	Siswa aktif merespon guru	✓	
5.	Siswa menyimak materi dengan baik dengan media yang digunakan		✓
6.	Siswa menyimak instruksi dan penjelasan guru	✓	

No.	Hal yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Iya	Tidak
<b>Pendahuluan</b>			
7.	Siswa memperhatikan bimbingan guru	✓	
8.	Siswa mampu bekerja sama untuk menjaga kelas tetap kondusif	✓	
9.	Siswa mengerjakan penilaian	✓	
<b>Penutupan</b>			
10.	Siswa menyimak penguatan terhadap materi yang dipelajari	✓	
11.	Siswa berdo'a setelah belajar dan memberi salam penutup	✓	

Keterlaksanaan PTK pada siklus ini pun kemudian dianalisis sebagai bahan refleksi, dan didapatkan bahwa peningkatan yang terjadi pada siklus I ini masih belum mencapai standar minimal ketuntasan klasikal (75%) karena hanya 65,2% siswa yang dapat dinyatakan tuntas. Kekurangan-kekurangan guru dan siswa yang belum terlaksana dalam kelas berdasarkan hasil observasi pun dijadikan pertimbangan untuk diperbaiki pada siklus selanjutnya.

### 3. Siklus II

Pembelajaran dan pemberian tindakan kelas pada siklus II dilakukan

dengan perencanaan yang mempertimbangkan perbaikan-perbaikan dari hasil refleksi pada siklus sebelumnya, sehingga pelaksanaannya dapat menghasilkan perubahan yang lebih baik. Hasil perbaikan tersebut dapat dilihat dari peningkatan jumlah nilai dari pengerjaan tes untuk 23 siswa yang hadir dan mendapatkan tindakan pada siklus II ini, yaitu sebesar 1800 dengan nilai rata-rata siswa sebesar 78,3. Persentase ketuntasan belajar klasikalnya juga berhasil meningkat, seperti yang disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 5. Ketuntasan Belajar Siklus II**

No.	Persentase Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan	Banyak Siswa	Persentase Jumlah Siswa
1.	< 70%	Tidak Tuntas	4	17,4%
2.	≥ 70%	Tuntas	19	82,6%
Jumlah yang diberi tindakan			23	100%

Perbaikan dalam keterlaksanaan PTK pada siklus ini juga terlaksana dengan baik, segala aspek yang diamati pada lembar observasi berhasil terlaksana, baik oleh guru dan juga

siswanya. Berikut ini adalah data yang didapatkan dari kegiatan observasi keterlaksanaan PTK terhadap guru dan siswa pada siklus II:

**Tabel 6. Observasi Guru Siklus II**

No.	Hal yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Iya	Tidak
<b>Pendahuluan</b>			
1.	Guru membuka pertemuan dengan salam dan do'a sebelum belajar	✓	
2.	Guru melakukan apersepsi dan motivasi	✓	

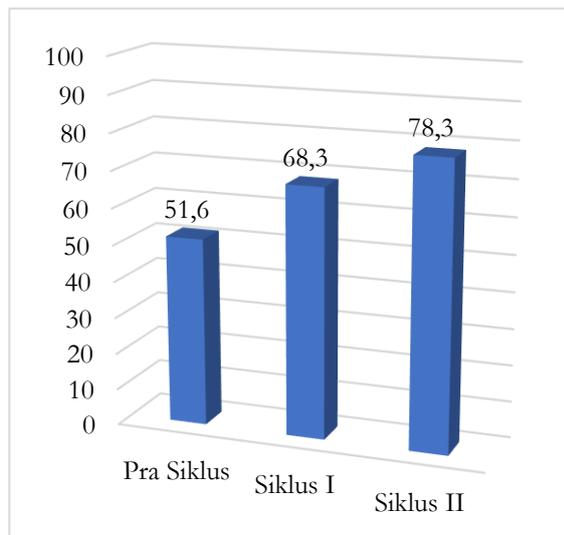
No.	Hal yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Iya	Tidak
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
<b>Inti</b>			
4.	Guru menyampaikan materi secara interaktif	✓	
5.	Guru menggunakan media yang sesuai	✓	
6.	Guru menyampaikan cara penggunaan media	✓	
7.	Guru membimbing proses pembelajaran siswa	✓	
8.	Guru mampu menjaga kelas tetap kondusif	✓	
9.	Guru melakukan penilaian	✓	
<b>Penutupan</b>			
10.	Guru memberi penguatan terhadap materi yang dipelajari	✓	
11.	Guru menutup pertemuan dengan do'a dan salam	✓	

Tabel 7. Observasi Siswa Siklus II

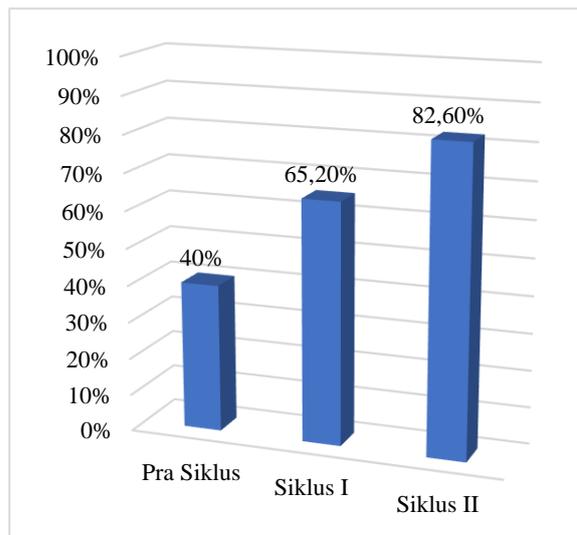
No.	Hal yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Iya	Tidak
<b>Pendahuluan</b>			
1.	Siswa menjawab salam guru dan berdo'a sebelum belajar	✓	
2.	Siswa merespon apersepsi dan motivasi dari guru	✓	
3.	Siswa menyimak guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
<b>Inti</b>			
4.	Siswa aktif merespon guru	✓	
5.	Siswa menyimak materi dengan baik dengan media yang digunakan	✓	
6.	Siswa menyimak instruksi dan penjelasan guru	✓	
7.	Siswa memperhatikan bimbingan guru	✓	
8.	Siswa mampu bekerja sama untuk menjaga kelas tetap kondusif	✓	
9.	Siswa mengerjakan penilaian	✓	
<b>Penutupan</b>			
10.	Siswa menyimak penguatan terhadap materi yang dipelajari	✓	
11.	Siswa berdo'a setelah belajar dan memberi salam penutup	✓	

Berdasarkan pembahasan penelitian yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa penerapan *game based learning* dengan media *maze game* yang diberikan kepada kelas II A

SDN Krenceng I ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar dapat pada dua grafik berikut ini:



**Gambar 1. Grafik Peningkatan Nilai Rata-Rata**



**Gambar 2. Grafik Peningkatan Ketuntasan Klasikal**

Gambar 1 dan 2 menyajikan grafik peningkatan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa setelah diterapkannya pendekatan *game based learning* menggunakan *maze game*. Peningkatan hasil belajar yang terjadi pada penelitian ini tentu disebabkan adanya refleksi dan perbaikan yang selalu dilakukan pada setiap siklus. Refleksi dan perbaikan ini sangat membantu guru untuk terus mengoptimalkan proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Penerapan *game based learning* menggunakan media *maze game* pada pembelajaran tematik kelas II A di SDN Krenceng I dapat meningkatkan hasil belajar siswanya. Sebelum diberikan tindakan dilakukan, nilai rata-rata kelas II A adalah 51,6 dan ketuntasan klasikalnya hanya 40% siswa tuntas dari total siswa yang hadir saat itu. Pada siklus I, terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 68,3 dan ketuntasan belajar klasikal menjadi 65,2%. Peningkatan terjadi pula pada siklus II, yaitu nilai rata-rata menjadi 78,3 dan ketuntasan belajar klasikal menjadi 82,6%.

## REFERENSI

‘Aini, Firosa Nur. "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran

Ekonomi Siswa Kelas XI IPS." *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*. Vol. 6. No. 3. 2018

Adipat, Surattana, dkk. "Engaging Students in the Learning Process with Game based Learning: The Fundamental Concepts". *International Journal of Technology in Education (IJTE)*. Vol. 4. No. 3. 2021

Amral, dan Asmar. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Guepedia. 2020

Apriani, Dewi, Dewi Amaliah Nafati, dan Neni Hindrayani. "Sistem Pembelajaran di Sekolah Dasar Kelas Rendah Berbasis Paikem Gembrot Guru SD di Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal." *Cakrawala: Jurnal Penelitian dan Wacana Pendidikan*. Vol. 10. No. 1. 2016

Desy. "Penilaian Psikomotor". dalam Andri Kuriniawan, dkk (Ed). *Evaluasi Pembelajaran*. Padang: Global Eksekutif Teknologi. 2022

Djiwandono, Sri E. W. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia. 2002

Fahmi, Muhammad, dkk. *Pengantar Pendidikan dan Pengajaran di Sekolah Dasar*. Tasikmalaya: Edu Publisher. 2020

- Fuad, Nurul. *Penerapan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Matematis Peserta Didik Kelas VI A SD Darul Ulum Bungurasih Waru Sidoarjo*. (Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2021
- Garwautami, Paramadita Khalifa. "Pengembangan Media *Story Maze Game* dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring pada Siswa di Sekolah Dasar". *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*. Vol. 5. No. 2. 2020
- Gazzard, Alison. *Maze in Videogames*. London: Mc. Farland & Company Inc.Publisher. 2013
- Handayani, Dina Fitria. *Model-model Pembelajaran Bahasa Indonesia: Teori dan Aplikasi*. Malang: Literasi Nusantara Abadi. 2021
- Herawati, Nita Sunarya dan Ali Muhtada. "Pengembangan Modul Elektronik (E-modul) Interaktif pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol. 5. No. 2. 2018
- Hurit, Roberta Uron, Majidatun Ahmala, dan Tasdin Tahrim. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Media Sains Indonesia. 2021
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Kencana. 2016
- Kuswanto, Anggil Viyantini dan Suyadi. "Sistematika Literatur Review: Permainan Maze dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak". *PAUDIA*. Vol. 02. No. 01. 2020
- Lestari, Fipin, dkk. *Memahami Karakteristik Anak*. Madiun: CV Bayfa Cendekia Indonesia. 2020
- Mahmud, M. Dimiyati. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Andi. 2017
- Mahmudah, Fitri Nur. *Analisis Data Penelitian Kualitatif Manajemen Pendidikan Berbantuan Software ATLAS.ti*. Yogyakarta: UAD Press. 2021
- Mar'atusholihah, Herlinda, Wawan Priyanto, dan Aries Tika Damayanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan". *Mimbar PGSD Undiksha*. Vol. 7. No. 3. 2019
- Maslacha, Hanik. "Instrumen Tes, Non Tes, Jenis Data, dan Teknik Pengumpulan Data." Dalam Pinton Setya Mustafa, dkk (Ed). 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olabraga*. Malang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang.
- Mukhlis, S., & Herianingtyas, N. L. R. (2021). IMPLEMENTASI DIGITAL GAME PLAY LEARNING (DGPL) DI SEKOLAH DASAR . *PUCUK REBUNG: JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 1(1), 17-29. Retrieved from <https://pure.ejournal.unri.ac.id/index.php/pure/article/view/10>.
- Nursobah, Ahmad. *Perencanaan Pembelajaran MI/SD*. Pamekasan: Duta Media Publishing. 2019
- Pakpahan, Andrew F., dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis. 2020
- Plass, Jan L., Bruce D. Homer, dan Charles K. Kinzer. "Foundations of Game based Learning". Dalam Jan L. Pass, dkk. *Handbook of Game Based Learning* London: The MIT Press. 2019
- Prasetyo, Taufan Bayu. "Analisis dan Penafsiran Data Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas". Dalam Pinton Setya Mustafa, dkk (Ed). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olabraga*.Malang: Fakultas Ilmu

- Keolahragaan Universitas Negeri Malang. 2020
- Prihantoro, Agung, dan Fattah Hidayat. "Melakukan Penelitian Tindakan Kelas." *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*. Vol. 9. No. 1. 2019
- Raco, J.R. *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarda Indonesia. 2010.
- Ramli. "Hasil Belajar Bahasa Inggris dan Keterampilan Guru dalam Mengajar." *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*. Vol. 12. No. 1. 2011
- Rejeki, M. Fachri Adnan, dan Pariang Sonang Siregar. "Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*. Vol. 4. No. 2. 2020
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenadamedia. 2016.
- Saputra, Nanda, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. 2021.
- Simarmata, Janner, dkk. *Metodologi Riset Bidang Sistem Informasi dan Komputer*. Medan: Yayasan Kita Menulis. 2021
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta. 2014
- Sutiah. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center. 2016
- Ulfah, Amaliyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartik (Kartu Tematik) Tema 8 Keselamatan di Rumah dan di Perjalanan bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas II." *Profesi Pendidikan Dasar*. Vol. 6. No. 2. 2019
- Widiastuti, Ratna, Ika Candra Sayekti, dan Rita Eryani. "Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*. Vol. 5. No. 4. 2021
- Winatha, Komang Redy, dan I Made Dedy Setiawan. "Pengaruh Game based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 10. No. 3. 2020
- Zulvira, Riri, Neviyarni, dan Irdamurni. "Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 5. No. 1. 2021
- Zhong, Qi. "Design of Game based Collaborative Learning Model." *Open Journal of Social Sciences*. Vol. 7. No. 7. 2019