


Open Access

MEWARNAI DUNIA BELAJAR ANAK DESA PAO MELALUI PENDEKATAN KREATIF DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DAN BAHASA INGGRIS DI SD LEMBANG

Risma Febriyanti Putri RM^{*1}, Andi Fazlur Rahman Ali², Rahmawati³,
Muhammad Islah Syafi'i⁴, Ummul Qura⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Makassar, Kota Makassar, Indonesia

Email: Rismafebriyanti2004@gmail.com

<p>Info Article</p> <p>Received : 05 September 2025</p> <p>Revised : 02 Oktober 2025</p> <p>Accepted : 07 November 2025</p> <p>Publication : 30 November 2025</p>	<p>Abstract: <i>The community service program conducted by MP Ekolibrium FEB UNM, through its educational work program, aims to enhance elementary students' motivation and understanding in Desa Pao by applying creative play-based learning in Mathematics and English subjects. The method used was a participatory approach consisting of preparation, implementation, teacher mentoring, and evaluation and reflection stages. The program was carried out over ten days involving students and accompanying teachers at SD Lembang. The results showed increased motivation, participation, and conceptual understanding among students through enjoyable and collaborative learning activities. Teachers also gained new experiences in designing creative and interactive lessons. This approach proves that game-based learning effectively creates meaningful learning experiences and can be replicated in other rural elementary schools.</i></p>
<p>Keywords: <i>Creative Play-Based Learning; English; Mathematics</i></p> <p>Kata Kunci: Creative Play-Based Learning; Bahasa Inggris; Matematika</p>	
<p>Licensed Under a Creative Commons Attribution 4.0 International License</p> 	<p>Abstrak: Pengabdian masyarakat MP Ekolibrium FEB UNM dengan salah satu proram kerjanya skim pendidikan bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa sekolah dasar di Desa Pao melalui penerapan creative play-based learning dalam pembelajaran Matematika dan Bahasa Inggris. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dengan tahapan persiapan, implementasi, pendampingan guru, serta evaluasi dan refleksi. Program dilaksanakan selama sepuluh hari dengan melibatkan siswa dan guru pendamping di SD Lembang. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan motivasi, partisipasi, serta pemahaman konsep siswa melalui suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif. Guru juga memperoleh pengalaman baru dalam merancang pembelajaran kreatif dan interaktif. Pendekatan ini membuktikan bahwa <i>game-based learning</i> efektif menciptakan pembelajaran yang bermakna dan dapat direplikasi di sekolah dasar pedesaan.</p>

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam membangun kualitas sumber daya manusia dan menjadi kunci kemajuan suatu bangsa. Pendidikan yang berkualitas harus menerapkan pendekatan pembelajaran mendalam yang mendorong pemahaman konsep secara holistik, relatif, dan bermakna, terutama di tingkat pendidikan dasar yang menjadi landasan bagi jenjang pendidikan selanjutnya (Hasanah & Pujianti, 2025). Dalam konteks Indonesia, tantangan pemerataan kualitas pendidikan masih menjadi isu krusial, khususnya di wilayah pedesaan yang sering kali mengalami keterbatasan akses terhadap metode pembelajaran inovatif dan sumber daya pendidikan yang memadai.

Pembelajaran Matematika dan Bahasa Inggris di sekolah dasar pedesaan masih menghadapi berbagai tantangan kompleks. Kedua mata pelajaran tersebut sering dianggap sebagai pelajaran yang menakutkan karena dipersepsikan sulit, membosankan, dan penuh tekanan. Penelitian Safitri et al. (2023) menunjukkan bahwa sekitar 70% siswa di sekolah dasar di daerah pedesaan mengalami kecemasan matematis (*math anxiety*) yang berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar. Hal ini terjadi ketika metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional dan kurang memperhatikan aspek emosional peserta didik.

Kondisi ini juga dialami oleh siswa SD Lembang, Desa Pao, Kecamatan Tombolo Pao, Kabupaten Gowa. Berdasarkan observasi awal, peserta didik di sekolah ini memiliki potensi, namun kurang mendapat eksposur terhadap metode pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Pembelajaran yang monoton membuat siswa merasa bosan dan memiliki minat belajar yang rendah, terutama dalam mata pelajaran Matematika dan Bahasa Inggris. Menurut Nurfadillah et al. (2024), pendekatan sosialisasi pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Namun, kegiatan tersebut masih terbatas pada pemberian semangat tanpa menghadirkan mekanisme interaksi pembelajaran yang aktif dan berkelanjutan. Dalam hal ini, pendekatan *game-based learning* muncul sebagai solusi alternatif.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh mahasiswa peneliti Ekolibrum FEB UNM ini menghadirkan inovasi berupa pendekatan *game-based creative learning* yang memadukan unsur permainan edukatif, interaksi sosial, dan pembelajaran konseptual secara sistematis. Melalui penerapan permainan *Math Snake and Ladder* untuk mata pelajaran Matematika serta *Whisper Chain Game* untuk Bahasa Inggris, siswa tidak hanya memahami konsep dasar, tetapi juga terstimulasi untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan berkomunikasi aktif. Selain itu, disisipkan pula

beberapa permainan non-akademik seperti *Rebut Kursi* dan *Masukkan Paku ke Dalam Botol* untuk membangun semangat kebersamaan dan melatih sportivitas siswa.

Kegiatan ini memiliki tiga tujuan utama, yaitu menumbuhkan motivasi belajar dan keberanian siswa dalam mata pelajaran Matematika dan Bahasa Inggris melalui suasana yang menyenangkan, mengubah paradigma belajar dari menegangkan menjadi pengalaman penuh kegembiraan dan makna, serta memberikan inspirasi bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran kreatif yang lebih efektif dan humanis. Melalui pendekatan ini, kegiatan diharapkan tidak hanya meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, tetapi juga menjadi model alternatif pembelajaran kreatif bagi sekolah dasar di wilayah pedesaan. Pendekatan yang menyenangkan dan partisipatif ini diharapkan mampu memperkaya metode pengajaran guru, menumbuhkan generasi muda yang percaya diri, aktif, dan berpikir kritis sejak dini, serta mempersempit kesenjangan kualitas pendidikan antara wilayah perkotaan dan pedesaan.

METHOD

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif (*participatory approach*) dengan model *creative play-based learning* sebagai metode utama. Pendekatan ini menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Kegiatan dilaksanakan di SD Lembang, Desa Pao, Kecamatan Tombolo Pao, Kabupaten Gowa selama sepuluh hari berturut-turut dengan melibatkan tiga puluh siswa kelas III–VI serta dua guru pendamping yang membantu dalam pelaksanaan kegiatan.

Pelaksanaan program dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu persiapan, implementasi, serta evaluasi dan refleksi. Pada tahap persiapan, tim pelaksana melakukan observasi awal terhadap kondisi belajar siswa, berkoordinasi dengan pihak sekolah, dan menyusun modul permainan edukatif seperti *Math Snake and Ladder*, *Whisper Chain Game*, *Rebut Kursi*, dan *Masukkan Paku ke Dalam Botol*.

Tahap implementasi difokuskan pada penerapan pembelajaran berbasis permainan untuk mata pelajaran Matematika dan Bahasa Inggris, di mana siswa diajak belajar sambil bermain melalui aktivitas kompetitif yang menumbuhkan semangat, kerja sama, dan keberanian berpendapat. Guru berperan sebagai pendamping yang membantu menjaga kelancaran kegiatan di kelas.

Tahap evaluasi dan refleksi dilakukan melalui observasi langsung, wawancara sederhana dengan siswa, serta dokumentasi kegiatan. Hasil pembelajaran dianalisis

secara deskriptif dengan meninjau perubahan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa selama kegiatan berlangsung. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menggambarkan efektivitas penerapan pembelajaran kreatif berbasis permainan dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa di sekolah dasar pedesaan.

RESULTS AND DISCUSSION

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian dan penelitian dengan judul “*Mewarnai Dunia Belajar Anak Desa Pao melalui Pendekatan Kreatif Berbasis Game dalam Pembelajaran Matematika dan Bahasa Inggris di SD Lembang*” dilaksanakan selama sepuluh hari berturut-turut di SD Lembang, Desa Pao, Kecamatan Tombolo Pao, Kabupaten Gowa. Kegiatan ini diikuti oleh 30 siswa kelas III–VI SD serta dua guru pendamping yang terlibat secara aktif selama seluruh proses pembelajaran.

Pada hari pertama hingga ketiga, tim pelaksana melakukan observasi dan interaksi awal untuk mengenali karakter siswa, kebiasaan belajar, serta tantangan dalam memahami pelajaran Matematika dan Bahasa Inggris. Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki minat belajar yang rendah karena metode pembelajaran sebelumnya masih bersifat konvensional dan monoton. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Nurdalilah *et al.* (2024) yang menyatakan bahwa pendekatan ceramah tradisional di sekolah pedesaan sering kali menimbulkan kejenuhan belajar dan kurangnya partisipasi aktif.

Gambar 1 memperlihatkan proses observasi dan interaksi awal antara tim pelaksana dengan siswa untuk memahami kondisi belajar di kelas.



Gambar 1 Observasi dan Interaksi Awal

Dalam pelajaran Bahasa Inggris, siswa dikenalkan pada kosakata dasar seperti nama-nama benda di sekitar sekolah, warna, dan hewan dengan cara membaca bersama serta latihan pengucapan (*pronunciation practice*) yang dipandu oleh pengajar. Kegiatan ini membantu siswa memperkaya kosakata dan meningkatkan kemampuan berbicara dasar.

Gambar 2 memperlihatkan suasana saat siswa belajar Bahasa Inggris dengan bimbingan langsung dari tim pengajar.



Gambar 2 Siswa Belajar Bahasa Inggris

Sementara pada pelajaran Matematika, siswa diajak mempelajari operasi hitung dasar seperti penjumlahan dan pengurangan, serta menerapkannya melalui latihan soal sederhana. Pengajar menjelaskan langkah-langkah penyelesaian soal di papan tulis dan membimbing siswa yang mengalami kesulitan.

Gambar 3 menampilkan suasana kelas ketika siswa belajar Matematika secara interaktif.



Gambar 3. Siswa Belajar Matematika

Pada hari keempat hingga keenam, fokus kegiatan beralih pada implementasi pembelajaran berbasis permainan edukatif. Untuk mata pelajaran Matematika digunakan permainan *Math Snake and Ladder*, yaitu permainan seperti ular tangga yang dimodifikasi dengan soal-soal berhitung sederhana di setiap kotaknya. Melalui permainan ini, siswa belajar menghitung sambil bermain dan berkompetisi secara sehat untuk mencapai garis akhir.

Gambar 4 memperlihatkan siswa sedang memainkan permainan *Math Snake and Ladder* sebagai bagian dari pembelajaran Matematika berbasis game.



Gambar 4 Siswa Memainkan Permainan “*Math Snake And Ladder*”

Untuk pelajaran Bahasa Inggris digunakan permainan *Whisper Chain Game*, di mana siswa berbaris dan harus menyampaikan kosakata bahasa Inggris dari satu teman ke teman berikutnya secara berantai. Permainan ini melatih kemampuan mendengar, berbicara, dan kerja sama kelompok.

Gambar 5 menampilkan siswa yang sedang memainkan permainan *Whisper Chain Game* dengan penuh semangat.



Gambar 5. Siswa Memainkan Permainan “*Whisper Chain Game*”

Selama proses kegiatan, seluruh aktivitas difasilitasi oleh tim pelaksana yang berperan sebagai pendamping dan motivator bagi siswa. Interaksi antara tim dan siswa berlangsung penuh semangat dan keakraban. Selain kegiatan pembelajaran, tim juga menyisipkan berbagai permainan interaktif non-akademik seperti *Rebut Kursi* dan *Memasukkan Paku ke Dalam Botol*. Seluruh permainan dilakukan secara berkelompok untuk menumbuhkan kerja sama, sportivitas, serta rasa percaya diri.

Selain itu, berbagai momen kegiatan non-akademik juga diabadikan sebagai bagian dari dokumentasi pelaksanaan kegiatan. Gambar 6 menunjukkan momen siswa berpartisipasi dalam permainan “Masukkan Paku ke Dalam Botol” secara berkelompok, sedangkan Gambar 7 menampilkan suasana seru saat mereka mengikuti permainan “Rebut Kursi”. Adapun Gambar 8 menggambarkan antusiasme siswa saat menerima hadiah di akhir kegiatan.



Gambar 6. Siswa Berpartisipasi dalam Permainan “Masukkan Paku ke Dalam Botol” Secara Berkelompok

Selama kegiatan berlangsung, suasana belajar menjadi menyenangkan dan interaktif. Setiap sesi permainan dirancang agar siswa dapat belajar sambil bermain, berpikir kritis, serta bekerja sama dalam kelompok.

Pada hari ketujuh hingga kesembilan, dilakukan evaluasi dan refleksi pembelajaran melalui observasi kelas dan wawancara singkat bersama siswa. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam antusiasme, keaktifan bertanya, serta pemahaman konsep dasar baik dalam Matematika maupun Bahasa Inggris. Siswa juga menunjukkan rasa percaya diri yang lebih tinggi ketika menjawab pertanyaan maupun mempresentasikan hasil kerja kelompok. Hal ini sejalan dengan temuan Cetta (2025)

yang menegaskan bahwa penerapan *game-based learning* dapat meningkatkan interaksi sosial dan kolaborasi antarsiswa dalam kegiatan belajar.



Gambar 7. Suasana Seru Saat Permainan “Rebut Kursi”

Pada hari kesepuluh, kegiatan ditutup dengan presentasi hasil belajar dan sesi refleksi bersama. Siswa menampilkan permainan edukatif versi mereka sendiri yang dimodifikasi sesuai kreativitas masing-masing kelompok. Aktivitas ini menegaskan bahwa pendekatan kreatif berbasis permainan tidak hanya menumbuhkan minat belajar, tetapi juga menstimulasi kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan inovatif siswa sebagaimana dijelaskan oleh Munandar (2020) tentang pentingnya pengembangan kreativitas sejak usia sekolah dasar.

Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan selama sepuluh hari menunjukkan bahwa model pembelajaran kreatif berbasis game mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna.



Gambar 8. Antusiasme Siswa Saat Menerima Hadiah

Result

Pelaksanaan kegiatan selama sepuluh hari di SD Lembang, Desa Pao, menghasilkan sejumlah temuan penting yang menunjukkan efektivitas pendekatan kreatif berbasis game dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika dan Bahasa Inggris di sekolah dasar pedesaan.

- 1) Peningkatan motivasi dan antusiasme belajar siswa
Selama kegiatan berlangsung, terlihat perubahan sikap siswa dari yang semula pasif dan mudah bosan menjadi lebih aktif serta antusias dalam mengikuti pelajaran. Permainan seperti *Math Snake and Ladder* dan *Whisper Chain Game* membuat mereka bersemangat untuk ikut serta, bahkan siswa yang sebelumnya pendiam mulai berani tampil di depan kelas. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Susanti *et al.* (2024) yang menunjukkan bahwa *game based learning* mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena mereka merasa belajar sambil bermain tanpa tekanan akademik
- 2) Peningkatan pemahaman konsep dasar
Metode pembelajaran yang diterapkan mahasiswa terbukti membantu siswa memahami konsep dasar Matematika dan Bahasa Inggris dengan lebih cepat. Dalam pelajaran Matematika, permainan *Math Snake and Ladder* memungkinkan siswa mengaitkan angka dan operasi hitung dengan aktivitas bermain yang menyenangkan, sedangkan dalam pelajaran Bahasa Inggris, permainan *Whisper Chain* membantu siswa mengenali dan mengingat kosakata dengan lebih baik.
- 3) Terbentuknya suasana belajar kolaboratif dan inklusif
Melalui kegiatan kelompok seperti Rebut Kursi, Memasukkan Paku ke Dalam Botol, serta permainan luar kelas lainnya, siswa dilatih untuk berkomunikasi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan. Suasana belajar menjadi lebih hidup dan inklusif, di mana setiap anak memiliki peran aktif. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Susetyawati dan Wicaksono (2023) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga memperkuat interaksi sosial dan kerja sama antarsiswa di dalam kelas.
- 4) Tumbuhnya keterampilan berpikir kreatif dan percaya diri siswa
Pada sesi akhir kegiatan, siswa diminta merancang versi permainan mereka sendiri menggunakan alat sederhana seperti kertas warna, kartu, dan benda di sekitar kelas. Muncul berbagai ide unik seperti "*Math Treasure Hunt*" dan "*English Memory Game*" hasil karya siswa sendiri. Fenomena ini menunjukkan berkembangnya

kemampuan berpikir kreatif dan percaya diri anak dalam mengekspresikan gagasan mereka. Hasil ini sejalan dengan penelitian Zakirman *et al.* (2022) yang menyimpulkan bahwa permainan edukatif tradisional dan kreatif dapat menumbuhkan kemampuan eksplorasi, imajinasi, dan refleksi diri siswa.

Secara umum, temuan-temuan di atas membuktikan bahwa pendekatan kreatif berbasis game tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga memperkuat aspek afektif dan sosial siswa. Pembelajaran yang awalnya terasa berat bagi anak-anak Desa Pao berubah menjadi pengalaman yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual. Dengan demikian, program ini berhasil menciptakan suasana belajar yang tidak hanya mengajarkan ilmu, tetapi juga membangun semangat, keberanian, dan rasa percaya diri pada siswa di lingkungan sekolah dasar pedesaan.

Discussion

Kegiatan pengabdian berjudul “Mewarnai Dunia Belajar Anak Desa Pao melalui Pendekatan Kreatif Berbasis Game dalam Pembelajaran Matematika dan Bahasa Inggris” memiliki unsur kebaruan yang kuat dibandingkan kegiatan sejenis yang lebih bersifat konvensional. Sebagian besar program pengabdian sebelumnya, seperti penelitian Nurdalilah *et al.* (2024) di Desa Janji Mauli, masih berfokus pada kegiatan sosialisasi dan motivasi belajar dengan metode ceramah dan tanya jawab sederhana. Meskipun pendekatan tersebut mampu menumbuhkan minat belajar, prosesnya cenderung satu arah dan belum sepenuhnya melibatkan partisipasi aktif siswa.

Berbeda dengan itu, kegiatan di Desa Pao menerapkan model *creative play based learning* yang dirancang secara sistematis dan partisipatif. Dalam penerapannya, mahasiswa pelaksana menggabungkan unsur permainan edukatif seperti *Math Snake and Ladder* dan *Whisper Chain* untuk mengajarkan konsep dasar Matematika dan Bahasa Inggris. Pendekatan ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*), di mana anak-anak belajar melalui pengalaman langsung, kerja sama tim, serta refleksi dari aktivitas bermain. Strategi ini sejalan dengan hasil penelitian Rahman *et al.* (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan game-based learning dalam konteks pendidikan dasar dapat meningkatkan pemahaman konseptual sekaligus partisipasi aktif siswa secara signifikan.

Kebaruan lain dari kegiatan ini terlihat pada terbentuknya *emotional engagement* atau keterlibatan emosional siswa selama proses pembelajaran. Anak-anak menunjukkan ekspresi antusias, rasa ingin tahu tinggi, serta kepercayaan diri yang meningkat ketika

berinteraksi melalui permainan edukatif. Hasil ini didukung oleh penelitian Paulina dan Rahmah (2023) yang membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan motivasi intrinsik siswa dan menciptakan suasana belajar yang positif serta kolaboratif.

Selain itu, kegiatan di Desa Pao juga mengandung unsur *transformative learning* karena tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga mengubah persepsi siswa terhadap proses belajar. Siswa mulai melihat kegiatan belajar sebagai sesuatu yang menyenangkan dan bermakna, bukan sekadar kewajiban. Mereka bahkan mampu menciptakan permainan edukatif sederhana seperti *Math Treasure Hunt* dan *English Memory Game* hasil kreativitas sendiri. Hal ini sejalan dengan temuan Baharizqi *et al.* (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan merupakan pendekatan inovatif abad ke-21 yang mengembangkan kolaborasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian di Desa Pao menawarkan kebaruan dalam konteks penerapan *creative play-based learning* di lingkungan pedesaan. Program ini bukan hanya memotivasi siswa untuk belajar, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang menyenangkan dan partisipatif ini sebuah pendekatan yang relevan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar di daerah dengan keterbatasan sumber daya belajar.

CONCLUSION

Program kerja skim pendidikan pengabdian masyarakat MP Ekolibrum FEB UNM berhasil meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa mengenai matematika dan bahasa Inggris melalui pendekatan *creative play-based*. Pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kolaboratif, serta mendorong kreativitas dan kepercayaan diri siswa. Selain memberikan dampak positif bagi peserta didik, kegiatan ini juga memperkaya kompetensi guru dalam merancang pembelajaran interaktif yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Secara lebih luas, program ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu ekonomi dan bisnis melalui penguatan kapasitas sumber daya manusia sejak dini. Pembelajaran kreatif yang diterapkan membangun fondasi berpikir kritis, kolaboratif, dan inovatif yang penting bagi pertumbuhan ekonomi berbasis pengetahuan. Model ini dapat direplikasi sebagai praktik pendidikan transformatif yang mendukung pembangunan berkelanjutan di sektor pendidikan dan sosial ekonomi.

REFERENCES

- Baharizqi, A., Dewi, R., & Permana, R. (2023). OPTIMALISASI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21 DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(2), 110–120. Diambil dari <https://jurnal.umkuningan.ac.id/index.php/lensapendas/article/view/2504>
- Baharizqi, M., Kurniawan, D., & Sari, P. (2023). GAME-BASED LEARNING AS A 21ST-CENTURY EDUCATION STRATEGY: ENHANCING CREATIVITY AND COLLABORATION IN ELEMENTARY SCHOOLS. *Journal of Educational Research and Practice*, 13(2), 84–92. <https://doi.org/10.55902/jerp.v13i2.1123>
- Hasanah, N., & Pujiati, P. (2025). PENERAPAN PENDEKATAN DEEP LEARNING PADA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR KOTA BEKASI. *El Banar: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 8(1), 72–79.
- Maliani, N., Sutrisno, & Fauziah, R. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Edukasi Profesional*, 5(1), 35–43. Diambil dari https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ep/article/view/4808
- Nurdalilah, A., Harahap, A. N., Sari, S. M., Harahap, T. R., Lubis, S. S., Mahrani, N., Aisyah, N., & Dinda, D. (2024). SOSIALISASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA DAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK-ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI DESA JANJI MAULI. *Jurnal Transformasi Pendidikan Indonesia*, 2(1), 78–84. Diambil dari <https://jurnal.ypkpasid.org/index.php/jtppi>
- Paulina, D., Rahmawati, E., & Fitri, L. (2023). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL GAME-BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 1025–1034. Diambil dari <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12114>
- Paulina, D., & Rahmah, A. (2023). ENHANCING STUDENTS' INTRINSIC MOTIVATION THROUGH GAME-BASED LEARNING IN PRIMARY EDUCATION. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 11(3), 45–52. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v11n3p45>
- Rahman, M. F., Wahab, A., & Mustari, M. (2023). IMPLEMENTATION OF GAME-BASED LEARNING IN ELEMENTARY SCHOOLS TO IMPROVE STUDENTS' CONCEPTUAL UNDERSTANDING. *Journal of Educational Development*, 11(4), 132–141. <https://doi.org/10.26858/jed.v11i4.21863>
- Susanti, R. H., Hidayat, R., & Nurdin, S. (2024). ONLINE GAME-BASED LEARNING IN MATHEMATICS EDUCATION AMONG GENERATION Z: A

- SYSTEMATIC REVIEW. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 19(1), em0763. <https://doi.org/10.29333/iejme/14076>
- Susetyawati, E., & Wicaksono, B. (2023). INFLUENCE OF GAME-BASED LEARNING IN MATHEMATICS EDUCATION ON THE STUDENTS' COGNITIVE AND AFFECTIVE DOMAINS. *Frontiers in Psychology*, 14, 1105806. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1105806>
- Ulfa, M., Nurjanah, S., & Wicaksono, B. (2022). IMPLEMENTASI GAME-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(3), 233–241. Diambil dari <https://www.researchgate.net/publication/369148149>
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS GAME-BASED LEARNING DALAM MATERI SEJARAH BANDUNG LAUTAN API DI KELAS XI IPS SMA NEGERI 4 PAGAR ALAM. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 34–41.
- Yieng, C. D. M., & Abdul Aziz, A. (2022). A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW ON USING GAME-BASED LEARNING TO ENHANCE ENGLISH VOCABULARY AND SPELLING FOR PRIMARY SCHOOL PUPILS. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 11(2), 1725–1737. <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v11-i2/14081>
- Zakirman, A., Saputra, A. H., Prabowo, S., & Irianto, E. (2022). DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAME-BASED MATHEMATICAL TOOLS FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS. *Indonesian Journal of Social Research*, 4(3), 196–207. <https://doi.org/10.30997/ijsr.v4i3.242>