

## Pengaruh *Game Based Learning* Berbantuan Media *Memory Run* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa

<sup>1</sup>Ni Luh Putu Pratiwi\*, <sup>1</sup>I Gusti Ngurah Triyana, <sup>1</sup>I Komang Wisnu Budi Wijaya

<sup>1</sup>Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.70115/cahaya.v4i2.504>

Article Info	ABSTRACT
<p><b>Article history</b> Received : May 13, 2026 Accepted : June 13, 2026 Published : June 30, 2026</p> <hr/> <p><b>Keywords</b> <i>Game Based Learning</i>, GBL, <i>Memory Run</i>, IPAS.</p> <hr/> <p><b>Corresponding Author</b> Ni Luh Putu Pratiwi Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia E-mail: <a href="mailto:niluhputupratiwi18@gmail.com">niluhputupratiwi18@gmail.com</a></p>	<p><i>Students often struggle to understand Science and Social Studies (IPAS) concepts, particularly the human respiratory system, due to uninnovative learning approaches and low participation. This study evaluates the impact of the Game Based Learning (GBL) model assisted by Memory Run media on fifth-grade students' learning outcomes. Anchored in John Dewey's constructivism and Slavin's motivation theory, this research argues that experiential, game-reinforced learning significantly enhances comprehension. A quantitative quasi-experimental method with a non-equivalent control group design was employed, utilizing multiple-choice objective tests as the instrument. The independent sample t-test yield a significance value (Sig. 2-tailed) of <math>0.002 &lt; 0.05</math>, confirming that the alternative hypothesis (<math>H_a</math>) is accepted. This proves that the Game Based Learning (GBL) model with Memory Run media significantly improves student learning outcomes. Elementary schools are highly recommended to implement this innovative model to foster active participation. Consequently, these findings imply that integrating digital or physical educational games into complex science topics can effectively bridge conceptual gaps in primary education.</i></p>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Copyright © 2026 Ni Luh Putu Pratiwi, I Gusti Ngurah Triyana, I Komang Wisnu Budi Wijaya

### How to Cite:

**Example:** Pratiwi, N.L.P., et al. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media *Memory Run* Terhadap Hasil Belajar Siswa. (2026). CAHAYA: *Journal of Research on Science Education*, 4(2), 208-222. <https://doi.org/10.70115/cahaya.v4i2.504>

## PENDAHULUAN

Pendidikan berperan sebagai pondasi kuat dalam upaya meningkatkan kecerdasan masyarakat dan membekali generasi muda dengan kemampuan untuk menjawab tantangan mendatang. Pada tingkat sekolah dasar, pendidikan memegang posisi strategis sebagai landasan awal pembentukan pengetahuan, nilai-nilai, serta kompetensi siswa (Hakim, 2023). Proses pembelajaran di jenjang ini tidak semata-mata fokus pada penguasaan konten akademik, melainkan juga pada pengembangan pola pikir rasional, rasa keingintahuan, serta kemampuan menginterpretasi lingkungan secara saintifik dan kontekstual. Dengan demikian, pengelolaan pendidikan dasar harus dioptimalkan untuk menghasilkan pengalaman pembelajaran yang signifikan bagi siswa.

Salah satu disiplin ilmu yang dapat mengasah kemampuan berpikir saintifik dan pemahaman siswa terhadap lingkungan fisik serta sosial adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dalam Kurikulum Merdeka, menurut pendapat (Ristiani dkk. 2025) pendekatan pembelajaran IPAS menekankan partisipasi aktif siswa melalui aktivitas observasi, pertanyaan, eksperimen, analisis, dan komunikasi. Pendekatan ini bertujuan membantu siswa memahami fenomena alam dan sosial secara menyeluruh serta menghubungkannya dengan kehidupan keseharian. Akibatnya, pembelajaran IPAS tidak hanya menuntut pemahaman konseptual, tetapi juga pengalaman belajar yang nyata dan menarik.

Kendala dalam proses pembelajaran IPAS di lapangan diantaranya disebabkan oleh peran pendidik yang merancang pembelajaran dengan model konvensional dan jarang memanfaatkan media pembelajaran. Pendidik menerapkan pembelajaran dengan metode ceramah dan penjelasan lisan untuk menyampaikan materi. Menurut (Dewi et al., 2024), pendekatan pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru di mana pendidik menyampaikan materi secara lisan atau ceramah, sedangkan siswa cenderung pasif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dominasi metode ceramah berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa, minimnya interaksi dua arah, serta kurang optimalnya pengembangan kemampuan berpikir kritis dan rasa ingin tahu siswa. Menurut hasil penelitian dari (Susanti et al., 2024) faktor lain penunjang terciptanya pembelajaran monoton meliputi teknologi yang tidak digunakan, motivasi dan karakter siswa, serta media yang kurang kreatif. Pembelajaran IPAS menunjukkan pemahaman konsep yang lebih baik ketika konten materi dihubungkan dengan pengalaman nyata terhadap proses belajar siswa dikutip dari (Rahmah & Faizah, 2025).

Keadaan tersebut juga terjadi dalam aktivitas pembelajaran di kelas V di SD Negeri 5 Kawan Bangli pembelajaran cenderung didominasi metode tradisional dan sumber belajar yang seringkali digunakan guru adalah buku paket dan media papan tulis untuk mencatat materi. Berdasarkan temuan hasil observasi awal pada praktik pembelajaran IPAS di kelas V peneliti mendapat temuan siswa yang tampak kurang bersemangat, bosan, jarang bertanya atau berdiskusi. Dampak dari situasi tersebut tercermin dalam capaian akademik siswa. Berdasarkan data capaian belajar formatif siswa menunjukkan pencapaian hasil yang kurang bagus. Hasil ketuntasan belajar formatif IPAS ditemukan bahwa pada kelas VA terdapat 19 siswa yang mencapai ketuntasan dan 11 siswa yang belum tuntas, dengan persentase ketuntasan sebesar 63,33%. Sementara itu, pada kelas VB terdapat 13 siswa yang tuntas dan 16 siswa yang belum tuntas, dengan persentase ketuntasan sebesar 44,83%.

Situasi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran agar hasil belajar siswa dapat meningkat, khususnya pada materi IPAS tentang Sistem Pernafasan Manusia. Dalam sesi wawancara terhadap siswa kelas V SD Negeri 5 Kawan Bangli, mengungkapkan bahwa mereka sering merasa mengantuk saat pembelajaran berlangsung, dan beberapa di antaranya kesulitan menyimak materi dengan baik, terutama siswa yang duduk di bagian belakang. Salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah memanfaatkan model pembelajaran yang mendukung disertai media interaktif. Model pembelajaran penting untuk menunjang alur kegiatan pembelajaran agar menjadi lebih menarik, sedangkan media berperan penting dalam membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih mudah. Melalui media interaktif, siswa tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga mendapat pengalaman. Media interaktif juga dapat meningkatkan minat, motivasi, serta partisipasi aktif siswa dalam proses belajar (Putra et al., 2024). Langkah yang dapat dilakukan peneliti yaitu dengan mengaplikasikan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Memory Run* dalam proses pembelajaran.

Implementasi model *Game Based Learning* (GBL) diharapkan mampu menciptakan ekosistem pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif. Secara konseptual, model *Game Based Learning* (GBL) merupakan pemanfaatan permainan sebagai instrumen strategis untuk mengoptimalkan proses transfer pengetahuan (Andika et al., 2025). Efektivitas model ini didukung oleh temuan (Aoliyah, 2023) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game sangat diminati siswa karena mampu memfasilitasi penemuan informasi secara mandiri. Lebih jauh, model *Game Based Learning* (GBL) terbukti menjadi strategi pembelajaran yang komprehensif; tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar dan partisipasi siswa, tetapi juga melatih kemampuan pengambilan keputusan, pemecahan masalah, serta keterampilan kolaborasi kelompok melalui keterlibatan aktif dalam skenario permainan.

Media *Memory Run* dirancang sebagai sarana berbasis permainan yang mengintegrasikan aktivitas belajar dengan gerakan fisik, di mana siswa dilibatkan secara aktif melalui tugas mencocokkan kartu gambar dan interaksi kolaboratif (Aini et al., 2025). Implementasi media ini berpotensi menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, mengurangi kebosanan, serta membantu siswa memahami konsep sistem pernapasan manusia secara lebih mendalam. Hal ini sejalan dengan temuan (Putra et al., 2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan efektif dalam mendorong keberanian siswa untuk terlibat dan berkolaborasi dengan teman sejawat. Berbeda dengan media permainan konvensional yang umumnya bersifat statis, kebaruan penelitian ini terletak pada keterlibatan fisik dengan proses kognitif, yang secara spesifik menstimulasi memori jangka panjang melalui pengalaman sensorik-motorik. Dalam konteks mata pelajaran IPAS, penggunaan media yang mampu menyediakan pembelajaran berbasis pengalaman nyata akan sangat penting. Ketika rasa ingin tahu dan antusiasme siswa meningkat, pemahaman materi cenderung menguat yang pada akhirnya berdampak positif terhadap capaian akademik siswa sebagai indikator utama dalam penguasaan materi.

Hal tersebut senada dengan kutipan veda berikut, “*Ā no bhadrāḥ kratavo yantu viśvataḥ*” (Rg Veda I.89.1) Terjemahan: “Semoga pikiran-pikiran yang baik datang kepada kami dari segala penjuru.” Ajaran tersebut mengandung makna bahwa proses pendidikan

hendaknya membuka ruang bagi masuknya berbagai pengalaman belajar yang positif, kreatif, dan membangun daya pikir siswa. Penggunaan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *memory run* sejalan dengan ajaran ini, karena mendorong siswa untuk belajar secara aktif, menyenangkan, dan merangsang daya ingat serta kemampuan berpikir. Ajaran ini juga memberikan pesan untuk menjadi pribadi yang selalu berprasangka baik terhadap apapun.

Beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan media *memory game* (Aini et al., 2025) menyatakan bahwa media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Lebih lanjut, (Helda et al., 2023) menyebutkan bahwa penggunaan game kartu memori dapat merangsang kreativitas, meningkatkan keterampilan kognitif, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada modifikasi format permainan yang mentransformasi dari game tradisional menjadi sebuah aktivitas fisik yang terstruktur, di mana proses transfer pengetahuan melalui koordinasi gerak fisik yang memicu keterlibatan kognitif.

Berdasarkan deskripsi masalah tersebut, terlihat adanya temuan dimana pembelajaran IPAS yang masih menggunakan metode ceramah dan media konvensional papan tulis yang berdampak pada capaian belajar siswa. Atas dasar permasalahan tersebut, penelitian diperlukan untuk meneliti dampak penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Memory Run* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 5 Kawan Bangli Tahun Pelajaran 2025/2026.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* dan rancangan *nonequivalent control group design*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 5 Kawan Bangli pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Durasi waktu penelitian selama 3 bulan dengan 5 pertemuan di setiap kelas. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 5 Kawan Bangli yang berjumlah 59 siswa. Sampel penelitian terdiri atas kelas VA sebagai kelas kontrol dengan jumlah 29 siswa dan kelas VB sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 30 siswa. Pengambilan sampel ditentukan melalui teknik *probability sampling* dengan pendekatan *simple random sampling*. Seluruh peserta didik kelas V yang ada dimasukkan ke dalam daftar populasi, kemudian dilakukan pengundian secara acak untuk menentukan dua kelas yang akan dijadikan sampel penelitian. Karakteristik kedua kelas memiliki kesamaan latar belakang akademik, gaya belajar yang cenderung pasif, serta ketergantungan pada metode pembelajaran konvensional sebelum penelitian dilakukan.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Memory Run*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian dilaksanakan melalui tahap *pretest*, perlakuan, dan *posttest* pada materi IPAS sistem pernafasan manusia. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes objektif berbentuk pilihan ganda dengan tingkatan kognitif C1-C5, memiliki 4 opsi jawaban yaitu a, b, c, dan d. Jumlah soal yang digunakan adalah 40 soal pilihan ganda dengan rincian 20 soal *pretest* dan 20 soal *posttest* yang identik. Kisi-kisi instrumen tes pada tabel berikut.

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Tes**

<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Indikator soal</b>	<b>No. Soal</b>	<b>Level Kognitif</b>
Siswa mampu mengidentifikasi organ-organ pernapasan manusia beserta urutan dan fungsinya dengan benar	Siswa dapat menyebutkan organ-organ pernapasan manusia	3, 12	C1
	Siswa dapat menyebutkan organ pernapasan tempat masuknya udara	1	C1
	Siswa dapat menjelaskan fungsi alveolus dalam proses pernapasan	6, 19	C2
	Siswa dapat menjelaskan peran diafragma dalam proses inspirasi dan ekspirasi	11	C2
	Siswa dapat menentukan urutan jalannya udara pada sistem pernapasan manusia	2, 16	C3
	Siswa dapat menentukan urutan organ pernapasan saat inspirasi dan ekspirasi	9, 15	C3
	Siswa dapat mengaitkan organ pernapasan dengan fungsi yang tepat	5	C3
	Siswa dapat menganalisis gangguan pada salah satu organ pernapasan terhadap proses pernapasan	7, 18	C4
	Siswa dapat menelaah dampak gangguan organ pernapasan terhadap kesehatan manusia	10, 17	C4
	Siswa dapat mengelompokkan fungsi organ pernapasan berdasarkan kasus sederhana	8, 20	C4
	Siswa dapat mengevaluasi fungsi masing-masing organ pernapasan manusia serta menentukan organ yang paling berperan dalam proses pernapasan disertai alasan yang logis.	4, 13	C5
	Siswa dapat mengevaluasi organ pernapasan yang paling efektif dalam menyaring udara berdasarkan fungsi dan strukturnya.	14	C5

Penyusunan instrumen dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu pengembangan kisi-kisi soal, validasi oleh ahli, serta uji coba soal untuk memastikan kejelasan dan kelayakan setiap butir soal sebelum digunakan dalam pengumpulan data (Sugiyono, 2019). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini juga telah diuji validitas isi dengan skor 0,724 yang berarti sesuai dengan kriteria acuan validitas isi pada rentang 0,60 – 0,80. Koefisien validitas isi dari instrumen yang dibuat peneliti memiliki kriteria tingkat validitas tinggi. Hasil uji validitas butir soal menunjukkan bahwa dari 25 butir soal terdapat 5 soal yang tidak memenuhi kriteria yakni soal dengan nomor 6, 12, 15, 19, dan 20. Ke lima soal tersebut tidak dipergunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini. Hasil uji reliabilitas menunjukkan skor pada soal *pretest* 0,7562 dan skor 0,7172 pada soal *posttest*. Dapat disimpulkan berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen tes memiliki konsistensi yang baik dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian. Pengukuran uji tingkat kesukaran soal yang telah dilakukan, dari 20 soal yang dilakukan pengujian diperoleh 3 butir soal sukar, 9 butir soal sedang dan 8 butir soal mudah.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji hipotesis. Uji prasyarat yang digunakan meliputi uji normalitas dan homogenitas, sedangkan pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test* berbantuan SPSS untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Memory Run* terhadap hasil belajar IPAS siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan pada kelas Eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Memory Run* mendapatkan hasil rata-rata nilai *postest* sebesar 79,83. Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Memory Run* terbukti mampu mengoptimalkan proses kognitif siswa dari tahapan yang paling mendasar. Ketika perwakilan siswa berlari dan memilih pasangan kartu, mereka dituntut untuk melakukan proses berpikir yang melibatkan aspek mengingat (*remembering*) dan memahami (*understanding*) konsep sesuai dengan taksonomi Bloom. Pembelajaran pada kelas eksperimen mengacu pada tahapan sebagai berikut.

**Tabel 2. Aktivitas Guru dan Siswa pada Pembelajaran GBL Berbantuan *Memory Run***

No	Sintaks	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1.	Orientasi, Penyampaian Tujuan dan Motivasi	Guru membuka pembelajaran, menyampaikan tujuan, serta memotivasi siswa dengan pertanyaan pemantik terkait materi.	Siswa menyimak penjelasan guru, menjawab pertanyaan, dan menunjukkan kesiapan belajar.
2.	Penyampaian Materi	Guru menjelaskan materi secara singkat menggunakan metode ceramah dan media papan tulis.	Siswa memperhatikan penjelasan dan mencatat hal penting dari guru.
3.	Pembentukan Kelompok	Guru membagi siswa kedalam kelompok asal secara heterogen.	Siswa bergabung dengan anggota kelompoknya
4.	Penjelasan Aturan Permainan ( <i>Memory Run</i> )	Guru menjelaskan aturan, langkah permainan, serta pembagian kelompok.	Siswa mendengarkan aturan permainan dan bergabung dalam kelompok.
5.	Pelaksanaan Permainan	Guru mengarahkan jalannya permainan, mengawasi, dan memberikan bimbingan.	Siswa melakukan permainan <i>Memory Run</i> (berlari, mengingat, dan menyampaikan informasi kepada anggota kelompok lain).
6.	Diskusi dan Pengolahan Informasi	Guru membimbing diskusi kelompok dan membantu klarifikasi jawaban.	Siswa berdiskusi untuk menyusun jawaban di LKPD berdasarkan informasi dari salah satu anggota kelompok.
7.	Presentasi Hasil	Guru memberikan kesempatan kepada kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi.	Siswa menyampaikan hasil diskusi dan menanggapi kelompok lain.

8.	Evaluasi, Penguatan dan Penutup	Guru memberikan evaluasi, umpan balik, penguatan terhadap materi serta penutup.	Siswa mengerjakan evaluasi dan menyimpulkan pembelajaran.
----	---------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------

Hasil analisis data hasil belajar IPAS siswa kelas V setelah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Memory Run* pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Data penelitian diperoleh melalui pemberian *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok.

**Tabel 3. Hasil *Pretest/Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

No	Kelas A (Kelas Kontrol)		Kelas B (Kelas Eksperimen)	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	65	85	50	70
2.	55	70	60	85
3.	65	80	50	75
4.	35	55	45	80
5.	50	65	70	90
6.	45	65	55	75
7.	40	55	70	90
8.	50	65	50	70
9.	60	75	80	100
10.	50	70	65	75
11.	40	65	40	60
12.	50	75	50	80
13.	45	70	65	85
14.	50	70	40	70
15.	65	85	65	80
16.	40	60	75	95
17.	40	50	55	70
18.	60	75	40	60
19.	75	80	45	75
20.	45	60	65	90
21.	50	70	50	80
22.	75	85	60	85
23.	45	60	75	95
24.	65	80	55	85
25.	70	85	45	80
26.	80	90	65	90
27.	55	75	75	90
28.	65	80	40	60
29.	50	60	45	75
30.	55	65		

Selanjutnya, data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan. Statistik deskriptif skor *pretest* siswa disajikan

pada Tabel 4 untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan pembelajaran.

**Tabel 4. Perbandingan Ukuran Pemusatan dan Penyebaran Data *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

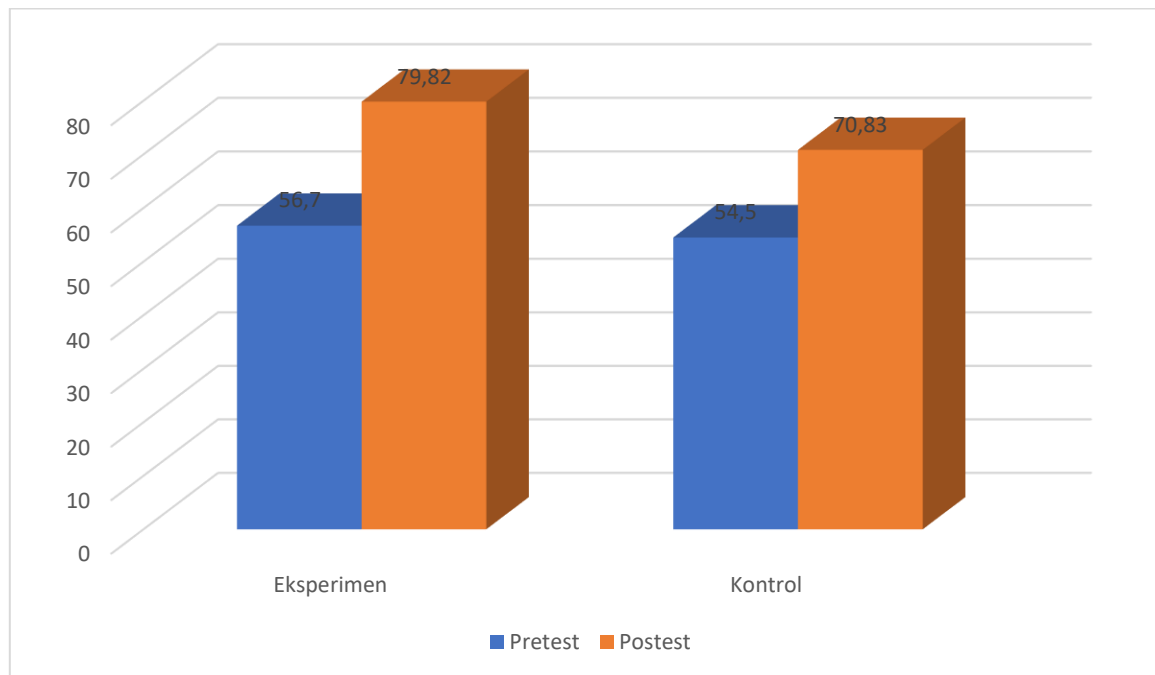
No	Pemusatan dan Penyebaran Data	Statistik	
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1.	Rata-rata	54,5	56,7
2.	Nilai Tengah	50	55
3.	Nilai paling banyak	50	50

Berdasarkan analisis deskriptif data awal, diperoleh rata-rata nilai *pretest* kelompok kontrol sebesar 54,5 dan kelompok eksperimen sebesar 56,7 dengan selisih yang tidak signifikan, yakni hanya sebesar 2,1. Rentang nilai minimum dan maksimum pada kedua kelompok juga berada pada kisaran yang hampir setara. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan awal hasil belajar siswa pada kedua kelompok relatif sebanding sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan, statistik deskriptif skor *posttest* disajikan pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 5. Perbandingan Ukuran Pemusatan dan Penyebaran Data *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

No	Pemusatan dan Penyebaran Data	Statistik	
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1.	Rata-rata	70,83	79,82
2.	Nilai Tengah	70	80
3.	Nilai paling banyak	70	75

Setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran konvensional diterapkan di kelas kontrol dan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Memory Run* di kelas eksperimen, dilakukan pengambilan data hasil belajar melalui *posttest*. Berdasarkan perhitungan data deskriptif, ditemukan peningkatan data di kedua kelas. Nilai rata-rata (*mean*) kelompok eksperimen mencapai 79,82 dengan nilai tertinggi mencapai 100. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya memperoleh rata-rata 70,83 dengan nilai tertinggi tertahan pada angka 90. Kesenjangan pada data hasil belajar dengan selisih rata-rata sebesar 8,99 poin. Perbandingan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* pada Gambar 1 untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai peningkatan hasil belajar siswa pada kedua kelompok.



Gambar 1. Perbandingan Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Melalui Gambar 1, terlihat bahwa nilai *posttest* dari kedua kelas sebenarnya sama-sama naik setelah pelajaran selesai. Namun, kelas eksperimen terbukti mengalami kenaikan nilai yang jauh lebih tinggi dan signifikan daripada kelas kontrol. Diagram batang tersebut semakin mempertegas perbedaan hasil belajar yang sebelumnya sudah ditunjukkan pada tabel-tabel data. Melalui tampilan visual ini, dapat diketahui siswa berkembang di kedua kelompok kelas tersebut. Secara keseluruhan, hasil analisis data ini menegaskan bahwa penggunaan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Memory Run* signifikan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Negeri 5 Kawan Bangli

**Tabel 6. Uji Normalitas *Posttest***

Kelas	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	0.965	30	0.424
Kontrol	0.959	29	0.310

Sebelum menguji hipotesis penelitian, data *posttest* terlebih dahulu melewati uji prasyarat analisis. Nilai signifikansi uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan angka 0,424 untuk kelas kontrol dan 0,310 untuk kelas eksperimen ( $> 0,05$ ), menandakan data akhir kedua kelompok terdistribusi secara normal. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians kedua kelompok yang disajikan pada Tabel 7 berikut.

**Tabel 7. Uji Homogenitas *Posttest***

Data	Sig.	Keterangan
<i>Posttest</i>	0.424	Homogen

Selanjutnya, uji homogenitas varians data *posttest* menghasilkan nilai signifikansi sebesar  $0,920 > 0,05$  yang berarti varians data dari kedua kelas sampel bersifat homogen. Karena prasyarat distribusi normal dan homogenitas telah terpenuhi, pengujian hipotesis untuk menjawab rumusan masalah dilakukan menggunakan uji *Independent Sample T-Test*.

**Tabel 8. Uji Hipotesis**

Data	Sig.	Keterangan
<i>Posttest</i>	0.002	Signifikan

Hasil analisis uji *Independent Sample T-Test* terhadap data *posttest* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,002. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditentukan  $0,002 < 0,05$  maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Temuan ini menjawab hipotesis, yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Memory Run* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Negeri 5 Kawan Bangli.

## B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Memory Run* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Negeri 5 Kawan Bangli Tahun Pelajaran 2025/2026 pada materi Sistem Pernapasan pada Manusia. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $0,002 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Selain itu, perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol juga menunjukkan selisih yang cukup signifikan, di mana nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi 8,99 poin dibandingkan dengan kelas kontrol. Interpretasi nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model GBL berbantuan *Memory Run* memiliki pengaruh yang besar terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa. Hasil ini memberikan bukti empiris bahwa inovasi pembelajaran ini tidak hanya sekadar signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan dampak nyata dalam mengoptimalkan capaian belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Perbedaan ini tidak terlepas dari kondisi kelas kontrol yang menggunakan model konvensional dengan media papan tulis dan buku paket, di mana siswa cenderung menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah, kurang fokus, serta kurang antusias karena metode yang monoton. Sebaliknya, pada kelas eksperimen, proses adaptasi siswa dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga menunjukkan peningkatan performa, ketenangan, serta antusiasme berkompetisi yang tinggi melalui pembagian *reward*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan Media *Memory Run* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Berbantuan media *Memory Run* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa karena Pertama, karakteristik model ini menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam mengolah informasi melalui aktivitas yang menantang. Dalam model ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan

mengonstruksi pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung (Laili et al., 2025). Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik dari Piaget yang menyatakan bahwa pengetahuan akan terbangun lebih bermakna ketika siswa berinteraksi langsung dengan objek dan lingkungan belajarnya. Proses penemuan informasi selama permainan membuat konsep-konsep materi Sistem Pernapasan pada Manusia yang awalnya abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, sehingga memberikan dampak positif pada peningkatan hasil belajar mereka. Penelitian ini juga terintegrasi teori konstruktivisme John Dewey. Dalam menggunakan media *Memory Run*, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung (*learning by doing*) saat mereka terlibat aktif dalam aktivitas sprint, mengingat, dan mencocokkan kartu. Pengalaman sensorik dan motorik inilah yang mengubah pemahaman abstrak mengenai sistem pernapasan manusia menjadi pengetahuan berdasarkan pengalaman nyata siswa.

Kedua, karena interaksi antar siswa dalam kelompok memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan kognitif siswa. Melalui kerja kelompok dalam permainan *Memory Run*, siswa terlibat dalam proses berpikir aktif di mana mereka harus menyampaikan informasi dari kartu materi di depan kelas kepada rekan kelompoknya (Azis et al., 2025). Berdasarkan pandangan Vygotsky, interaksi sosial dalam kerja kolaboratif ini memicu perkembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi karena siswa saling membantu, berdiskusi, dan memecahkan masalah bersama. Aktivitas tersebut tidak hanya menguatkan pemahaman konsep IPAS secara mendalam, tetapi juga melatih keterampilan sosial siswa seperti komunikasi, kolaborasi, dan rasa tanggung jawab bersama dalam kelompok.

Ketiga, karena model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Memory Run* terbukti mampu mengoptimalkan proses kognitif siswa dari tahapan yang paling mendasar. Ketika perwakilan siswa berlari dan memilih pasangan kartu, mereka dituntut untuk melakukan proses berpikir yang melibatkan aspek mengingat (*remembering*) dan memahami (*understanding*) konsep sesuai dengan taksonomi Bloom revisi Anderson dan Krathwohl (Nafiati, 2021). Walaupun pada awal pertemuan siswa mengalami kesulitan dalam menghafal informasi, kegiatan yang berulang melalui permainan ini membantu penyimpanan informasi ke dalam memori jangka panjang secara efektif. Suasana kompetisi yang sehat ini juga menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) yang selaras dengan konsep Merdeka Belajar, di mana pembelajaran berpusat pada siswa dan memberikan ruang yang menyenangkan.

Keempat, karena Penggunaan media *Memory Run* dalam pembelajaran ini memberikan kontribusi yang besar sebagai pendorong motivasi, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Melalui kombinasi visual kartu materi dan alur permainan yang dinamis, media ini mampu menumbuhkan dorongan dalam diri siswa untuk terlibat penuh dalam pembelajaran (Cahyono et al., 2022). Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar dari Hamzah B. Uno yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang menarik dan kondusif dapat membangkitkan motivasi dan dorongan siswa untuk mengubah tingkah lakunya ke arah yang lebih baik. Ditambah lagi, pemberian umpan balik langsung (*direct feedback*) serta *reward* di akhir sesi bertindak sebagai penguatan positif (*reinforcement*) sesuai dengan teori behavioristik Skinner (Wedanthi et al., 2025). Stimulus berupa penghargaan ini terbukti memicu respons positif siswa

untuk memperbaiki kesalahan pada pertemuan berikutnya dan berusaha mencapai hasil belajar yang optimal.

Kelima, karena aktivitas pembelajaran yang menggunakan media *memory run* juga mendorong siswa untuk mengingat informasi atau materi yang ada dalam permainan, yang sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman konsep (Sari et al., 2024). Dengan demikian, penggunaan media *memory run* tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi secara lebih jelas, tetapi juga memperkuat pengetahuan melalui peningkatan daya ingat dan menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Hal ini relevan dengan studi (Dewi et al., 2024), yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif pada kegiatan belajar dapat mengoptimalkan keinginan belajar siswa yang secara langsung dapat memengaruhi hasil belajarnya.

Hasil penelitian pada penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan temuan-temuan penelitian sebelumnya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Aini et al., 2025), yang menemukan nilai signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$  yang membuktikan pengaruh signifikan penggunaan media *Memory Run* terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini juga didukung oleh (Ramadhani & Puspita, 2025) yang mencatat lonjakan nilai rata-rata dengan tingkat ketuntasan mencapai 88,9% melalui media permainan *Memory Run*. Lebih lanjut, efektivitas strategi berbasis permainan ini selaras dengan studi (Aoliyah, 2023) yang menyatakan bahwa *Game Based Learning* (GBL) sukses mendorong partisipasi aktif serta pemahaman materi siswa, serta penelitian (Sari et al., 2024) yang mengonfirmasi adanya peningkatan nilai *post-test* siswa setelah memanfaatkan media berbasis permainan.

Hasil penelitian ini juga didukung kuat oleh temuan penelitian internasional yang menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* (GBL) efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran sains. Penelitian berskala internasional yang dilakukan oleh (Plass & Pawar, 2020) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis *game* secara signifikan mampu mengoptimalkan fungsi kognitif, keterlibatan, serta motivasi intrinsik siswa melalui elemen tantangan dan umpan balik langsung yang ada di dalam permainan. Temuan tersebut juga sejalan dengan riset internasional dari (Chen & Huang, 2024), yang menegaskan bahwa keterkaitan kompetisi yang sehat dalam metode GBL terbukti efektif meningkatkan memori dan pemahaman konsep sains anak pada tingkat sekolah dasar dibandingkan dengan metode konvensional.

Hasil penelitian yang telah dilakukan memberikan implikasi bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Memory Run* berpotensi diterapkan secara lebih luas dalam dunia pendidikan dengan beberapa penyempurnaan. Guru disarankan untuk memberikan penjelasan yang lebih jelas dan demonstrasi singkat mengenai aturan serta alur permainan pada tahap awal agar peserta didik tidak mengalami kebingungan. Selain itu, guru perlu menyesuaikan waktu pelaksanaan dengan kemampuan peserta didik, khususnya dalam hal mengingat materi, serta memberikan bimbingan yang terarah agar proses belajar tetap efektif. Kegiatan dapat dikembangkan dengan variasi tantangan, penguatan materi, dan strategi refleksi agar pemahaman konsep materi yang diberikan semakin mendalam. Pemberian *reward* dapat dipertahankan sebagai bentuk apresiasi untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar.

Meskipun model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Memory Run* terbukti efektif, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, durasi penelitian yang relatif singkat belum mampu menggambarkan pengaruh jangka panjang dari model ini terhadap memori siswa. Kedua, jumlah sampel yang terbatas pada satu kelas di sekolah dasar, belum teruji jika diterapkan kepada populasi yang lebih luas. Ketiga, model ini menuntut kemampuan pengelolaan kelas yang sangat tinggi dari guru agar permainan tidak memicu kegaduhan. Keempat, keberhasilan model ini juga sangat bergantung pada ketersediaan sarana, prasarana, serta ruang gerak kelas yang memadai untuk melakukan aktivitas fisik penunjang permainan.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian dengan jangka waktu yang lebih panjang agar dapat menguji konsistensi pengaruh model *Game Based Learning* (GBL) ini dalam periode yang berkelanjutan. Peneliti berikutnya juga diharapkan dapat memperluas cakupan sampel ke berbagai sekolah dengan latar belakang karakteristik siswa yang lebih variatif. Selain itu, pengembangan media *Memory Run* dapat dikombinasikan dengan teknologi digital yang lebih interaktif agar dapat meminimalkan kejenuhan dan semakin mengoptimalkan minat serta hasil belajar siswa pada materi pembelajaran yang berbeda.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *memory run* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 5 Kawan Bangli Tahun Pelajaran 2025/2026. Kesimpulan ini didukung oleh hasil pengujian statistik, di mana rata-rata nilai post-test pada kelas kontrol sebesar 70,82, sedangkan pada kelas eksperimen mencapai rata-rata 79,83. Selain itu, berdasarkan hasil uji independent sample t-test diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,002 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan adanya pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *memory run* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS materi organ pernafasan manusia kelas V di SD Negeri 5 Kawan Bangli dapat diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *memory run* memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian ini memperkuat diperkuat teori konstruktivisme John Dewey yang menekankan pentingnya belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), di mana aktivitas *Memory Run* terbukti menjadi wahana bagi siswa untuk mengonstruksi pengetahuan secara aktif. Sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik lainnya dari Piaget yang menyatakan bahwa pengetahuan akan terbangun lebih bermakna ketika siswa berinteraksi langsung dengan objek dan lingkungan belajarnya. Berdasarkan pandangan Vygotsky, interaksi sosial dalam penelitian ini memicu perkembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi karena siswa saling membantu, berdiskusi, dan memecahkan masalah bersama. Selain itu, temuan ini juga mendukung teori motivasi Robert Slavin terkait prinsip penguatan (*reinforcement*) dalam pembelajaran kooperatif; struktur permainan yang terarah terbukti meningkatkan keterlibatan

siswa karena adanya umpan balik instan dalam kelompok. Selanjutnya, media *Memory Run* terbukti mampu mengoptimalkan proses kognitif siswa dari tahapan yang paling mendasar. Ketika perwakilan siswa berlari dan memilih pasangan kartu, mereka dituntut untuk melakukan proses berpikir yang melibatkan aspek mengingat dan memahami konsep sesuai dengan taksonomi Bloom revisi Anderson dan Krathwohl.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, durasi penelitian yang relatif singkat belum mampu menggambarkan pengaruh jangka panjang dari model ini terhadap memori siswa. Kedua, jumlah sampel yang terbatas pada satu kelas di sekolah dasar, belum teruji jika diterapkan kepada populasi yang lebih luas. Ketiga, model ini menuntut kemampuan pengelolaan kelas yang sangat tinggi dari guru agar permainan tidak memicu kegaduhan. Keempat, keberhasilan model ini juga sangat bergantung pada ketersediaan sarana, prasarana, serta ruang gerak kelas yang memadai untuk melakukan aktivitas fisik penunjang permainan.

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan rujukan bagi guru maupun peneliti lain dalam menciptakan cara belajar yang lebih seru dan interaktif. Bagi guru dapat menggunakan temuan ini menegaskan pentingnya beralih dari metode ceramah menuju peran sebagai fasilitator yang mampu mengaplikasikan aktivitas fisik dan permainan ke dalam pembelajaran untuk mengatasi kejenuhan siswa. Bagi pihak sekolah, diperlukan dukungan nyata dalam penyediaan sarana penunjang media interaktif serta mendorong kolaborasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang kontekstual. Di samping itu, peneliti berikutnya agar menerapkan model *Game Based Learning* (GBL) ini pada materi pelajaran atau kelas yang berbeda, serta mengombinasikannya dengan media belajar lain agar kegiatan di kelas menjadi semakin maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., Syarifudin, S., Mariamah, M., Diana, N., & Muslim, M. (2025). Penerapan Media Memory Game untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 610–622. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1736>
- Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi literatur review: Peran media game based learning terhadap pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 799–812. <https://doi.org/10.58230/27454312.1645>
- Aoliyah, N. (2023). Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 31–36. <https://doi.org/10.69744/kamaca.v11i1.205>
- Azis, A., Hilmy, M., & Erawati, D. (2025). Integrasi Media dalam Pembelajaran: Pendekatan Konstruktivisme Vygotsky: Media Integration in Learning: Vygotsky's Constructivism Approach. *Anterior Jurnal*, 24(3), 1–7. <https://doi.org/10.33084/anterior.v24i3.9726>
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pimikiran abraham maslow tentang motivasi dalam belajar. *TAJDIR: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48. <https://doi.org/10.52266/tadjud.v6i1.767>
- Chen, C.-H., & Huang, K. (2024). The interplay of rewards and competition in digital game-based learning: Effects on intrinsic motivation, game performance and behaviors, and computational thinking. *Learning and Instruction*, 94, 101995. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101995>
- Dewi, A. K., Ayuwanti, I., & Setyawati, A. (2024). Perbandingan model pembelajaran problem

- posing dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5(1), 84–89. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v5i1.5097>
- Hakim, A. R. (2023). Konsep landasan dasar pendidikan karakter di Indonesia. *Journal on Education*, 6(1), 2361–2373. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3258>
- Helda, N., Sanusi, S., & Suhendra, R. (2023). Merancang dan mengembangkan game kartu memori berbasis web sebagai media pendidikan untuk anak-anak. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(2), 2326–2332. <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i2.13252>
- Laili, H. N., Ni'mah, M., & Amalia, N. F. (2025). Analisis penerapan model pembelajaran game based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika Dwija Indria*, 13(3), 397–404. <https://doi.org/10.65311/pedagogik.v2i2.815>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Plass, J. L., & Pawar, S. (2020). Toward a taxonomy of adaptivity for learning. *Journal of Research on Technology in Education*, 52(3), 275–300. <https://doi.org/10.1080/15391523.2020.1719943>
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan kolaborasi pada siswa sekolah dasar. *ALACRITY: Journal of Education*, 131–139. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.415>
- Rahmah, D. Y., & Faizah, U. (2025). Pengembangan Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Berbasis Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa di MIN 3 Jembrana. *JURNAL Studi Tindakan Edukatif (JSTE)*, 1(5), 1814–1820. <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i09.1148>
- Ramadhani, A. Y., & Puspita, A. M. I. (2025). Upaya Meningkatkan Daya Ingat dan Hasil Belajar Siswa melalui Penggunaan Media Permainan Memory Game dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Sejarah Perumusan Pancasila Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 219–232. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>
- Rgveda. (1990). *The Rig Veda: An anthology* (W. D. O'Flaherty, Trans.). Penguin Books.
- Ristiani, R., Ali, A., & Apriyanto, A. (2025). *Konsep Dasar Pembelajaran IPA*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sari, H. N., Syuhada, F. S., & Sa'adati, Y. (2024). Media Pembelajaran Mengenal Huruf Dan Angka Melalui Game Memori Untuk Siswa Kelas Satu. *SainsTech Innovation Journal*, 7(1), 437–444. <https://doi.org/10.37824/sij.v7i1.2024.749>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93. <https://doi.org/10.65311/pedagogik.v2i2.529>
- Wedanthi, L. P. R., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2025). Implementasi teori behaviorisme Skinner untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas V. *JHIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 2392–2396. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.727>