

**PENGARUH *GAME BASED LEARNING* DENGAN PERMAINAN *AMONG*
US TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA SMP KARYA
WATES**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi Pendidikan Matematika



OLEH:

RETA AYU PALUPI

NPM: 2015010032

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:

RETA AYU PALUPI

NPM : 2015010032

Judul :

PENGARUH *GAME BASED LEARNING* DENGAN PERMAINAN *AMONG US* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA SMP KARYA WATES

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi
Pendidikan Matematika FIKS UN PGRI Kediri

Tanggal : 7 Juli 2025

Pembimbing I



Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.

NIDN. 0724077901

Pembimbing II



Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si.

NIDN. 0721048402

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

RETA AYU PALUPI

NPM : 2015010032

Judul :

PENGARUH *GAME BASED LEARNING* DENGAN PERMAINAN *AMONG US* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA SMP KARYA WATES

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi Pendidikan Matematika FIKS UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 9 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Jatmiko, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si.



Mengetahui,



Dr. Nur Ahmad M. M.Or.
NIDN. 0703098802

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Reta Ayu Palupi
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri/ 30 Juni 2002
NPM : 2015010032
Fak/Jur./Prodi. : FIKS/S1 Pendidikan Matematika

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 5 Juli 2025

Yang Menyatakan



RETA AYU PALUPI

NPM: 2015010032

MOTTO & PERSEMBAHAN

Motto:

“Tidak semua perjalanan bisa dimulai tepat waktu dan tidak semua langkah akan selalu mudah. Namun, selama tetap berusaha, terus belajar, dan tidak menyerah meski tertunda atau diuji oleh keadaan, percayalah bahwa setiap perjuangan akan menemukan jalannya menuju keberhasilan.”

Kupersembahkan karya ini untuk:

Ayah dan Ibu tercinta, saudara, sahabat, teman, dan orang baik lainnya yang selalu memberikan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

ABSTRAK

Reta Ayu Palupi Pengaruh *Game Based Learning* Dengan Permainan *Among Us* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SMP Karya Wates, Skripsi, Pendidikan Matematika, FIKS UN PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, *Among Us*, minat belajar, hasil belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika yang cenderung monoton dan kurang menarik. Berdasarkan hasil observasi di SMP Karya Wates, siswa menunjukkan sikap pasif, bosan, dan kurang fokus saat pembelajaran matematika berlangsung. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan permainan *Among Us* guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah: (1) Apakah ada pengaruh *Game Based Learning* dengan permainan *Among Us* terhadap minat belajar siswa SMP Karya Wates? (2) Apakah ada pengaruh *Game Based Learning* dengan permainan *Among Us* terhadap hasil belajar siswa SMP Karya Wates?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen, jenis *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Karya Wates sejumlah 8 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket minat belajar dan tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*). Analisis data dilakukan dengan uji normalitas dan uji *Paired Sample t-Test* menggunakan SPSS versi 23.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor rata-rata angket minat belajar dari 61,50 menjadi 77,75 setelah perlakuan, dan skor rata-rata hasil belajar meningkat dari 69,88 menjadi 81,88. Uji t menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$ baik pada angket maupun hasil tes, yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan permainan *Among Us* terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru dapat menggunakan model *Game Based Learning* berbasis permainan edukatif sebagai alternatif dalam meningkatkan keaktifan dan minat siswa, serta menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik siswa dan materi ajar yang diberikan.

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas rahmat dan hidayah-Nya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta para umatnya.

Skripsi dengan judul “PENGARUH *GAME BASED LEARNING* DENGAN PERMAINAN *AMONG US* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA SMP KARYA WATES” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan Pendidikan Matematika FIKS UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Nur Ahmad M, M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains.
3. Ibu Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si. selaku Ketua Prodi Pendidikan Matematika yang selalu memberikan tuntunan dan motivasi kepada mahasiswa.
4. Bapak Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd., dan Ibu Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing, memotivasi dan memberikan arahan serta saran kepada penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Dosen – dosen Prodi Pendidikan Matematika dan segenap masyarakat Prodi Pendidikan Matematika.
6. Validator Instrumen yang telah bersedia memvalidasi instrumen penelitian.
7. SMP Karya Wates yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
8. Bapak Ari Bowo dan Ibu Adina Wurtanti selaku kedua orang tua yang senantiasa memberikan doa, dukungan, semangat dalam proses penyusunan skripsi ini.

9. Mochamad Ival Normi Seputra yang senantiasa menemani, memberi dukungan, motivasi, dan doa dari awal perkuliahan sampai dengan proses penyusunan skripsi ini selesai.
10. Any Mariani yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi selama proses pengerjaan skripsi hingga selesai.
11. Mulan Fitria Nugrahainy yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan sehingga proses penyusunan skripsi ini selesai.
12. Sahabat dan teman-teman satu angkatan serta pihak-pihak terkait yang telah membantu dan memberikan motivasi dan semangat untuk penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu masukan dan saran yang bersifat membangun diharapkan peneliti untuk membantu memperbaiki kekurangan penelitian selanjutnya.

Kediri, 30 Juni 2025



Reta Ayu Palupi

2015010032

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO & PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Teori <i>Game Based Learning</i> dengan Permainan <i>Among Us</i>	6
1. Model Pembelajaran	6
2. <i>Game Based Learning</i>	9
3. Permainan <i>Among Us</i>	12
B. Teori Minat dan Hasil Belajar	14
1. Minat Belajar	14
2. Hasil Belajar	16
3. Statistika Dasar	16

C. Penelitian Terdahulu.....	17
D. Kerangka Berpikir	17
E. Hipotesis Penelitian	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
A. Desain Penelitian.....	20
1. Variabel Penelitian	20
2. Pendekatan Penelitian.....	20
3. Teknik Penelitian.....	21
B. Definisi Operasional	21
C. Alat, Bahan, dan atau Instrumen Penelitian	22
1. Pengembangan Instrumen	22
2. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	24
D. Populasi dan Sampel (Subyek dan Obyek Penelitian).....	30
1. Populasi	30
2. Sampel	31
E. Prosedur Penelitian	31
1. Sumber dan Langkah-langkah Pengumpulan Data	31
F. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
1. Tempat Penelitian.....	32
2. Waktu Penelitian	32
G. Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Hasil Penelitian	36
B. Pembahasan	43
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	44
A. Simpulan	44

B. Implikasi	45
1. Implikasi Teoritis	45
2. Implikasi Praktis	45
3. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	50

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
3. 1 : Kisi- Kisi Angket Minat Belajar	24
3. 2 : Kriteria Validitas Instrumen.....	26
3. 3 : Tingkat Kevalidan Instrumen.....	26
3. 4 : Kriteria Penafsiran Reliabilitas	27
3. 5 : Uji Validitas Angket	29
3. 6 : Uji Validitas PreTest,PostTest	29
3. 7 : Hasil Uji Reliabilitas Angket	30
3. 8 : Hasil Uji Reliabilitas PreTest, PostTest.....	30
3. 9 : Kriteria Penafsiran Presentase Jawaban Angket.....	33
4. 1 : Hasil Uji Deskriptif Angket Minat Belajar Siswa.....	37
4. 2 : Hasil Uji Deskriptif Pretest dan Posttest Siswa	37
4. 3 : Hasil Uji Normalitas Data Angket	38
4. 4 : Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest.....	39
4. 5 : Tabel Deskriptif Statistik Angket	40
4. 6 : Tabel Deskriptif Statistik Pretest dan Posttest	40
4. 7 : Hasil Uji t paired sample t-test Angket.....	42
4. 8 : Hasil Uji t paired sample t-test Pretest dan Posttest	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2. 1 : Kerangka Berpikir.....	18

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Surat Izin Penelitian	50
2 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	51
3 : Permohonan Validasi Instrumen Modul Ajar, Pre-Test, Post-Test Dosen	52
4 : Permohonan Validasi Instrumen Modul Ajar, Pre-Test, Post-Test Guru ..	61
5 : Permohonan Validasi Instrumen Angket Dosen	70
6 : Uji Validitas Angket	74
7 : Uji Validitas Pre-Test, Post-Test	74
8 : Uji Reliabilitas Angket.....	74
9 : Uji Reliabilitas Pre-Test, Post-Test.....	74
10 : Kisi-Kisi Angket Minat Belajar	75
11 : Angket Minat Belajar Siswa	76
12 : Kisi-Kisi Pre-Test	77
13 : Soal Pre-Test dan Rubrik Penskoran	78
14 : Hasil Pre-Test.....	81
15 : Hasil Angket Minat Belajar Siswa.....	83
16 : Kisi-Kisi Post-Test.....	85
17 : Soal Post-Test dan Rubrik Penskoran.....	86
18 : Hasil Post-Test	89
19 : Hasil Angket Minat Belajar Siswa.....	91
20 : Uji Normalitas Angket.....	93
21 : Uji Normalitas Pre-Test, Post-Test	93
22 : Tabel Deskriptif Instrumen	93
23 : Tabel Distribusi R	94
24 : Hasil Uji t paired sample t-test angket	95
25 : Hasil Uji t paired sample t-test Pre-Test, Post-Test	95
26 : Dokumentasi Penelitian	96
27 : Modul Ajar.....	97
28 : Berita Acara Bimbingan.....	109
29 : Surat Keterangan Bebas Plagiasi	111
30 : Letter Of Accepted (LoA).....	112

31	: Berita Acara Ujian Skripsi	113
----	------------------------------------	-----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting bagi setiap orang. Pendidikan bisa membuat tiap individu menjadi seseorang yang lebih baik dan produktif serta menjadi generasi yang unggul dan berguna bagi negara. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”.

Suatu proses pembelajaran tentunya mempunyai makna yang terkandung di dalamnya. Sama halnya dengan matematika. Matematika adalah ilmu pasti yang secara wujudnya bersifat abstrak. Sifat inilah yang menyebabkan siswa merasa bahwa matematika adalah pelajaran yang amat sulit diselesaikan. Mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang bersifat abstrak sehingga jika siswa hanya sebagai pendengar pada saat pembelajaran maka mereka akan kesulitan untuk menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru serta siswa kurang aktif untuk berpartisipasi dalam pembelajaran tersebut.

Menurut Abdurrahman (2012:20) menyatakan bahwa yang menjadi faktor penyebab rendahnya atau kurangnya pemahaman peserta didik terhadap konsep matematika, salah satu diantaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh pengajar, misalnya dalam pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan tradisional yang menempatkan peserta didik dalam proses belajar mengajar sebagai pendengar. Faktor lain yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika siswa adalah kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran matematika. Hal ini disebabkan adanya anggapan bahwa matematika adalah salah satu mata pelajaran yang paling sulit dan menakutkan dibanding dengan mata pelajaran lain. Dari hal tersebut

berakibat hasil belajar siswa yang rendah dan kurang dari KKM. Rendahnya hasil belajar siswa bisa diperbaiki melalui model pembelajaran yang tepat pada saat pembelajaran.

Permasalahan rendahnya hasil belajar siswa dalam matematika tidak hanya terjadi di satu sekolah, tetapi merupakan persoalan pendidikan secara nasional. Berdasarkan penelitian Suryani dan Wahyuni (2020) disebutkan bahwa salah satu masalah utama dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam pembelajaran serta metode yang kurang melibatkan siswa secara aktif.

Permasalahan rendahnya minat dan hasil belajar siswa juga ditemukan di SMP Karya Wates. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika SMP Karya Wates, diperoleh informasi bahwa rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan kurangnya antusiasme siswa saat pembelajaran seperti tidur saat pembelajaran berlangsung, tidak fokus pada materi pembelajaran, dan bosan jika pembelajaran matematika dilakukan secara monoton. Mereka juga lebih asyik bermain menggunakan benda-benda di sekitarnya misalnya membuat beberapa mainan yang terbuat dari kertas dan menggambar *tatto* di tangan menggunakan bolpoin.

Dari hal tersebut, dibutuhkan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, terutama dalam mata pelajaran matematika. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL). Model pembelajaran ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi.

Permainan *Among Us* dipilih karena permainan ini cukup ramai digunakan pada tahun 2021 sehingga siswa sudah tidak asing lagi dengan permainan ini. Dalam konteks pembelajaran matematika, permainan ini dapat dimodifikasi sehingga siswa harus menyelesaikan soal yang sudah disediakan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap diskusi dan

menebak siapa *impostor*-nya. Kegiatan ini mendorong siswa untuk tidak hanya fokus pada soal, tetapi juga mengembangkan kemampuan analisis dan berpikir logis. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan memicu semangat siswa dalam belajar.

Harapannya dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan permainan *Among Us* ini bisa meningkatkan minat dan hasil belajar siswa SMP Karya Wates dan bisa menjadi model pembelajaran alternatif untuk mengajar bagi para guru di SMP Karya Wates. Maka peneliti melakukan penelitian ini dengan judul “Pengaruh *Game Based Learning* Dengan Permainan *Among Us* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SMP Karya Wates”.

B. Rumusan Masalah

Pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif membuat siswa menjadi lebih mudah bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Pembelajaran yang konvensional dan hanya mengandalkan buku paket dan fokus membuat kegiatan belajar mengajar sangatlah monoton. Hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dari hal tersebut juga berpengaruh terhadap minat siswa terhadap mata pelajaran matematika. Beberapa siswa selalu mengeluh bosan dan lelah karena pembelajaran hanya dilakukan dengan kegiatan yang sama secara berulang-ulang.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh beberapa siswa karena terkesan rumit. Maka dari itu, banyak siswa yang tidak menyukai mata pelajaran matematika. Beberapa siswa selalu izin dengan alasan pergi ke kamar mandi tetapi mereka hanya berdiri atau duduk di sekitar kamar mandi yang tidak terlihat guru dari dalam kelas dengan waktu yang cukup lama. Mereka akan kembali jika rasa bosan mereka mulai hilang. Selain itu, mereka menyibukkan diri sendiri dengan berbicara dengan teman, tertidur, bahkan membuat mainan dari kertas.

Siswa di sekolah ini sangatlah menyukai pembelajaran yang berhubungan dengan permainan. Mereka akan lebih bersemangat jika di

awal pembelajaran sudah diberitahu akan melakukan pembelajaran disertai dengan permainan.

Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *Game Based Learning*.
2. Permainan *Among Us*.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Karya Wates.
4. Objek penelitian adalah minat dan hasil belajar siswa.
5. Materi penelitian adalah statistika dasar.

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh *Game Based Learning* dengan permainan *Among Us* terhadap minat belajar siswa SMP Karya Wates?
2. Apakah ada pengaruh *Game Based Learning* dengan permainan *Among Us* terhadap hasil belajar siswa SMP Karya Wates?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh *Game Based Learning* dengan permainan *Among Us* terhadap minat belajar siswa SMP Karya Wates.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh *Game Based Learning* dengan permainan *Among Us* terhadap hasil belajar siswa SMP Karya Wates.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat bermanfaat sebagai penambah wawasan dan referensi tentang pengaruh *Game Based Learning* dengan permainan *Among Us* terhadap minat dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk penulis mengetahui secara langsung apakah *Game Based Learning* dengan permainan *Among Us* berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi para guru untuk menjadi salah satu cara menyampaikan materi kepada siswa agar minat dan hasil belajar meningkat.

c. Bagi siswa

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa karena bisa memperoleh kegiatan pembelajaran yang berbeda dan bisa meningkatkan semangat saat pembelajaran matematika berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 2012. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abdul Wahab dkk. 2021. *Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI*. Jurnal Basicedu. Vol 5 No.2.
- Adi Sobron Nugraha dkk. 2020. *Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV*. Jurnal Inovasi Penelitian. Vol 1 No.3.
- Ahmad Nurhakim. 2023. Apa Itu Minat Belajar Siswa dan Bagaimana Cara Meningkatkan?:<https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/minat-belajar-siswa/>.
- Ajeng Fani Yustina dan Yahfizham. 2023. *Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid Game dan Among Us*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika Vol.7 No1.
- Arends. 1997. *Model-Model Pembelajaran Inovatif berorientasi Konstuktivitis*. (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Arifa A. 2020. Pengertian Angket Penelitian, Jenis, dan Contohnya. : <https://penelitianilmiah.com/angket-penelitian/>
- Arikunto dan Suharsimi. 2005. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arikunto. S.2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, W., & Suryani, N. (2020). *Efektivitas Model Game-Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(3), 1398–1405.
- Biantoro, R. N. (n.d.). From 8 BAB II LANDASAN TEORI A. Kajian Teori:https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/902/6/RUDI%20NUR%20BIANTORO_BAB%202_PM2022.pdf
- Elisa, E. (2001, Mei 30). From Pengertian Model Pembelajaran: <https://educhannel.id/blog/artikel/pengertian-model-pembelajaran.html>

- Fadillah, R., Putri, H., & Rahmawati, L. (2021). *Penerapan Game-Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Akademik Siswa Sekolah Dasar*. JIPP SD, 5(1), 12–20.
- Fauziah, A., & Mahardika, R. (2021). Peran Model Pembelajaran terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(4), 1532–1540.
- Hamiyah dan Jauhar. 2014. *Strategi Belajar-Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Hurlock dan Elisabeth. 1978. *Perkembangan Anak: Edisi ke Enam*. Labuhan Batu: Erlangga.
- Iestari, k. e. (2015). *penelitian pendidikan matematika*. karawang: refika aditama.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA HASIL BELAJAR SISWA. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c). Diambil dari <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>
- Soekamto DKK. 2000. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta,
- Sugiyono. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif. Kualitatif. dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, T., & Wahyuni, N. (2020). "Analisis Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa SMP dan Upaya Peningkatannya." *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 45–54.
- Thabroni, G. (2020, September 1). Model Pembelajaran: Pengertian, Ciri, Jenis & Macam Contoh. From <https://serupa.id/model-pembelajaran-pengertian-ciri-jenis-macam-contoh/>
- Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana.
- Utomo D.P.2020. *Mengembangkan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Bildug Publishing.

- Wulandari, A. (2022). Model Pembelajaran sebagai Alternatif Strategi Pengajaran Abad 21. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 76–84.
- Wulandari dan Setyorini. 2021. *Pengaruh Media Pembelajaran. Fasilitas dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar selama Pandemi Covid-19. Jurnal Profit*. Kajian Ekonomi dan Ilmu Ekonomi Vol.8 No. 1
- Yodhi Nadian Lakshamana. Abdul Qolik. Agus Suyetno. 2022. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Team Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Teknik Mesin SMKN 3 Boyolangu pada Mata Pelajaran Autocad*. Skripsi:Mulok Library Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang.