

**PENGARUH MODEL *GAME-BASED LEARNING* TERHADAP
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA SEKOLAH DASAR**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Nurul Lubna Gajalba

2103101

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS DAERAH SUMEDANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

**PENGARUH MODEL *GAME-BASED LEARNING* TERHADAP
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh
Nurul Lubna Gajalba
2103101

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Nurul Lubna Gajalba
Universitas Pendidikan Indonesia
2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

NURUL LUBNA GAJALBA

PENGARUH MODEL *GAME-BASED LEARNING* TERHADAP
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA SEKOLAH DASAR

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

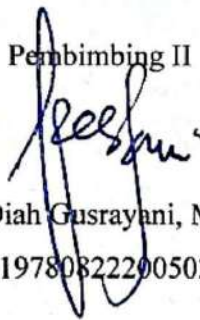
Pembimbing I



Dr. H. Prana Dwija Iswara, M.Pd.

NIP : 197212262005011011

Pembimbing II



Dr. Diah Gusrayani, M.Pd.

NIP : 197808222005022005

Mengetahui:

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang



Prof. Dr. J. Julia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198205132008121002

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI

NURUL LUBNA GAJALBA

PENGARUH MODEL *GAME-BASED LEARNING* TERHADAP
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA SEKOLAH DASAR

disetujui dan disahkan oleh:

Ketua Penguji



Dr. H. Prana Dwija Iswara, M.Pd.

NIP. 197212262005011011

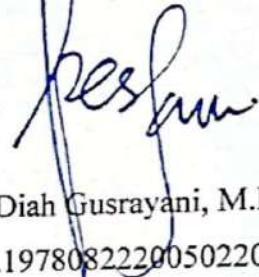
Penguji I



Drs. H. Dadan Djuanda, M.Pd.

NIP. 196311081988031001

Penguji II



Dr. Diah Gusrayani, M.Pd.

NIP. 197808222005022005

Mengetahui

Ketua Program Studi PGSD

UPI Kampus Sumedang



Prof. Dr. J. Julia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198205132008121002

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Lubna Gajalba

NIM : 2103101

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Karya : Pengaruh Model *Game-Based Learning* Terhadap Keterampilan Berbicara Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Sumedang, 7 Juli 2025



Nurul Lubna Gajalba

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT. karena berkat anugerah, Rahmat, karunia, dan kasih sayang-Nya sehingga hasil penelitian skripsi berjudul “Pengaruh Model *Game-Based Learning* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar” dapat diselesaikan tepat waktu. Tujuan dari skripsi ini untuk menyelesaikan tugas akhir program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan memberikan kontribusi positif dalam pengembangan model pembelajaran *game-based learning*.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan do’a dari berbagai pihak, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Indra Safari, M.Pd. selaku Direktur UPI Kampus Sumedang.
2. Bapak Prof. Dr. Julia, M.Pd. selaku Ketua Prodi PGSD UPI Kampus Sumedang.
3. Bapak Dr. H. Prana Dwija Iswara, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan, arahan, masukan dan dukungan berharga dalam setiap proses penyusunan skripsi.
4. Ibu Dr. Diah Gusrayani, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan, arahan, masukan dan dukungan berharga dalam setiap proses penyusunan skripsi.
5. Bapak/Ibu dosen dan staff Universitas Pendidikan Indonesia.
6. Orang tua tercinta Bapak Maman Suparman, Ibu Sinta Mustikawati dan Ibu Warni, yang senantiasa mendoakan dan mendukung tanpa henti kepada penulis dalam setiap langkah penyusunan skripsi ini.

7. Kakak tercinta Robby Nurjaman dan Yudha Mahesa Sudrajat, yang senantiasa memberikan bantuan dan dukungan dalam mengerjakan skripsi ini. Tidak lupa adik tercinta Siti Lathifah Shabrina dan Rizky Nurfajriyah Kaffah, yang senantiasa memberikan dukungan dalam mengerjakan skripsi ini.
8. Bapak Isak Suheryana, M.Pd., selaku kepala sekolah SDN Sindang IV yang telah memberikan izin, kesempatan, dukungan dan do'a untuk penelitian.
9. Ibu Eris Tiani, S.Pd., selaku guru wali kelas V SDN Sindang IV yang telah memberikan kesempatan dan dukungan untuk melakukan penelitian.
10. Keluarga besar MTs. Ma'arif Sumedang terkhusus rekan kerja terkasih Devi Rismayanti dan Ai Wiwin Kurniasih yang senantiasa memberikan bantuan, do'a, dukungan, dan motivasi selama proses penelitian.
11. Sahabat tercinta Risma Septiani dan Lilis Siti Aisah, Annisa Inaydamariny dan Fia Siti Nurrofiah, yang senantiasa memberikan doa dan dukungan.
12. Rekan Kampus Mengajar SDN Rancapurut Melviana, Iis Inar, Rita Haryati dan Dini Nurfitriyani, yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis.
13. Rekan seperjuangan PGSD 2021, yang memberikan dukungan kepada penulis.
14. Seseorang yang tidak dapat disebutkan namanya, yang telah menjadi motivasi dan penyemangat bagi penulis dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.
15. Tidak lupa untuk penulis sendiri. Terima kasih, "Nurul" karena telah bertahan saat semua terasa berat. Terima kasih karena tidak menyerah, bahkan ketika dunia seakan menutup semua jalan. Terima kasih telah terus berjalan, meski langkah sering gemetar. Kamu pernah merasa sendiri, tetapi tetap melangkah. Kamu pernah merasa lelah, tetapi tidak pernah menyerah. Kau pernah merasa tak cukup, tetapi tetap berusaha menjadi yang terbaik. Semoga tetap rendah hati, selalu ceria, dan selalu berusaha menjadi versi terbaik dirimu.

Sumedang, 7 Juli 2025



Nurul Lubna Gajalba

PENGARUH MODEL *GAME-BASED LEARNING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA SEKOLAH DASAR

NURUL LUBNA GAJALBA

NIM. 2103101

ABSTRAK

Keterampilan berbicara di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Namun, keterampilan berbicara siswa ketika pembelajaran masih kurang karena siswa merasa tidak percaya diri ketika berbicara di depan banyak orang. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kondisi awal keterampilan berbicara siswa sebelum menggunakan model *game based learning*, untuk mengetahui kondisi akhir keterampilan berbicara setelah menggunakan model *game-based learning*, untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggunakan berbicara menggunakan model *game-based learning*, dan untuk mengetahui pengaruh dari model *game-based learning* terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperiment* desain *one-group pretest-posttest*. Sampel yang digunakan dalam penelitian sebanyak 25 siswa. Hasil penelitian: 1) Keterampilan berbicara sebelum menggunakan model *game based learning* memperoleh rata-rata sebesar 53.84 termasuk dalam kategori cukup tinggi, 2) Keterampilan berbicara siswa setelah menggunakan model *game-based learning* memperoleh rata-rata sebesar 79.28 termasuk dalam kategori tinggi, 3) Pelaksanaan pembelajaran berbicara menggunakan model *game-based learning* yang dijabarkan secara rinci, 4) Terdapat pengaruh model *game-based learning* terhadap keterampilan berbicara siswa dengan hasil rata-rata *n-gain* sebesar 5.5 yang termasuk dalam kategori sedang.

Kata Kunci : Model *game-based learning*, keterampilan berbicara

THE EFFECT OF GAME-BASED LEARNING MODEL ON ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' SPEAKING SKILLS

NURUL LUBNA GAJALBA

NIM. 2103101

ABSTRACT

Speaking skills in elementary school have an important role in learning. However, students' speaking skills during learning are still lacking because students feel insecure when speaking in front of many people. The purpose of this study was to determine the initial condition of students' speaking skills before using the game-based learning model, to determine the final condition of speaking skills after using the game-based learning model, to determine the implementation of learning using speaking using the game-based learning model, and to determine the effect of the game-based learning model on elementary school students' speaking skills. The method used in this study was a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The sample used in the study was 25 students. The results of the study: 1) Speaking skills before using the game-based learning model obtained an average of 53.84, which is included in the fairly high category, 2) Students' speaking skills after using the game-based learning model obtained an average of 79.28, which is included in the high category, 3) The implementation of speaking learning using the game-based learning model is described in detail, 4) There is an influence of the game-based learning model on students' speaking skills with an average n-gain of 5.5, which is included in the moderate category.

Keyword : *Game-based learning model, speaking skills*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Keterampilan Berbicara	7
2.1.1 Pengertian Keterampilan Berbicara	7
2.1.2 Pentingnya Keterampilan Berbicara	8
2.1.3 Indikator Keterampilan Berbicara	9
2.1.4 Faktor yang Mendukung Keterampilan Berbicara	10
2.1.5 Faktor yang Menghambat Keterampilan Berbicara	12
2.2 Model <i>Game-Based Learning</i>	13
2.2.1 Pengertian Model <i>Game-Based Learning</i>	13

2.2.2	Keunggulan Model <i>Game-Based Learning</i>	14
2.2.3	Kekurangan Model <i>Game-Based Learning</i>	16
2.2.4	Karakteristik Model <i>Game-Based Learning</i>	17
2.2.5	Sintaks Model <i>Game-Based Learning</i>	18
2.3	Teori yang Relevan dengan Penelitian.....	20
2.3.1	Teori Konstruktivisme	20
2.3.2	Teori Belajar Kontekstual	23
2.4	Penelitian Relevan.....	25
2.5	Kerangka Berpikir.....	27
2.6	Hipotesis Penelitian.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....		30
3.1	Metode dan Desain Penelitian.....	30
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian	31
3.3	Populasi dan Sampel	31
3.3.1	Populasi	31
3.3.2	Sampel.....	31
3.4	Prosedur Penelitian.....	32
3.5	Teknik Pengumpulan Data	33
3.6	Pengembangan Instrumen Penelitian	35
3.6.1	Uji Validitas	35
3.6.2	Uji Reliabilitas	37
3.7	Teknik Analisis Data.....	38
3.7.1	Analisis Statistika Deskriptif	38
3.7.2	Analisis Statistika Inferensial.....	38
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		41

4.1	Temuan Penelitian.....	41
4.1.1	Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Sebelum Diterapkan Model <i>Game-Based Learning</i>	41
4.1.2	Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar setelah Diterapkan Model Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i>	45
4.1.3	Pelaksanaan Pembelajaran Berbicara dengan Implementasi Model <i>Game-Based Learning</i>	48
4.1.4	Pengaruh Model <i>Game-Based Learning</i> Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar	51
4.2	Pembahasan.....	55
4.2.1	Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Sebelum Diterapkan Model <i>Game-Based Learning</i>	55
4.2.2	Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Setelah Diterapkan Model <i>Game-Based Learning</i>	57
4.2.3	Pelaksanaan Pembelajaran dengan Implementasi Model <i>Game-Based Learning</i>	60
4.2.4	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i> Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar	64
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		66
5.1	Simpulan	66
5.2	Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA		69
LAMPIRAN.....		74
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		102

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	30
Tabel 3.2 Prosedur Penelitian	32
Tabel 3.3 Indikator Penilaian Keterampilan Berbicara.....	33
Tabel 3.4 Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara	34
Tabel 3.5 Instrumen Penilaian Keterampilan Berbicara	34
Tabel 3.6 Kategori Nilai Keterampilan Berbicara	35
Tabel 3.7 Kriteria Koefisien Validitas	36
Tabel 3.8 Hasil Validitas Uji Coba	36
Tabel 3.9 Kriteria Reliabilitas	37
Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas Uji Coba	37
Tabel 3. 11 Kriteria Skor <i>N-Gain</i> Ternormalisasi.....	40
Tabel 4.1 Data Hasil <i>Pretest</i>	42
Tabel 4.2 Kategori Nilai Keterampilan Berbicara	44
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i>	44
Tabel 4.4 Data Hasil <i>Posttest</i>	46
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i>	47
Tabel 4.6 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	51
Tabel 4.7 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	52
Tabel 4.8 Tabel Hasil Uji <i>N-Gain</i>	53
Tabel 4.9 Tabel Analisis Rata-rata Uji <i>N-Gain</i>	54
Tabel 4.10 Rekapitulasi Data <i>Pretest-Posttest</i> Setiap Indikator	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Penelitian	28
Gambar 4.1 Nilai Hasil <i>Pretest</i> Per Indikator	45
Gambar 4.2 Nilai Hasil <i>Posttest</i> Perindikator	48
Gambar 4.3 Histogram Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Keterampilan Berbicara.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Dosen Pembimbing.....	74
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	77
Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian	78
Lampiran 4. Kartu Bimbingan	79
Lampiran 5. LoA.....	81
Lampiran 6. Modul Ajar	82
Lampiran 7. Tabel Skor Hasil <i>Pretest</i> Siswa	96
Lampiran 8. Tabel Skor Hasil <i>Posttest</i> Siswa.....	97
Lampiran 9. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	98
Lampiran 10. <i>Similarity Index</i>	101

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Z., Akib, I., & Rukli. (2023). Identifikasi Kesulitan Berbicara Siswa SD Inpres Pakkolompo. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(8), 316–327.
- Aripi, A., & Rohani, R. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Komunikatif. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1), 155–170. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i1.1046>
- Arisandi, N., Halidjah, S., & Suparjan, S. (2022). Deskripsi Kesalahan Berbahasa Pada Karangan Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 17 Pontianak Kota. *Jurnal Elementary*, 5(2), 105. <https://doi.org/10.31764/elementary.v5i2.7874>
- Astriyana, A., Wiseza, F. C., & Ibermarza, I. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Game Based Learning. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 10(3), 995–1004. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v10i3.33923>
- Bazaz, T. M., Haryati, I., Ramadhan, P., & Watini, S. (2023). Implementasi Model SIUUL dalam Pembelajaran Berbicara pada Anak Usia Dini di TK Raudhatunnisa. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2444–2449. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1476>
- Djollong, A. F. (2014). Tehnik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif (Technique of Quantitative Research). *Istiqra': Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(1), 86–100. <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/224>
- Fatimah, O. L., Abdul Halim Fathani, & Awa, W. (2024). Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Game-Based Learning. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 73–83. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1240>
- Guswita, R. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Model Collaborative Learning: Studi Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 5(1), 37–48. <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/JIPTI/article/view/1817>
- Halimi, A., Listyarini, I., & Azizah, M. (2023). Analisis Implementasi Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran IPA Materi Siklus Air pada Siswa Kelas V SDN Sawah Besar 01 Kota Semarang. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 4459–4470.
- Harianto, E. (2020). Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(4), 411–422. <https://doi.org/10.58230/27454312.56>
- Hawa, A. M., Putra, L. V., Suryani, E., Purwanti, K. Y., & Rizqi, H. Y. (2024). Efektivitas Model Reciprocal Teaching Untuk Meningkatkan Keterampilan

- Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Elementary School Education Journal*, 8(1), 52–60. <https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/view/21779%0Ahttps://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/download/21779/7400>
- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMP N 2 Ngronggot. *Communnity Development Journal*, 5(1), 1263–1269.
- Huber, S. E., Kiili, K., Nebel, S., Ryan, R. M., Sailer, M., & Ninaus, M. (2024). Leveraging the Potential of Large Language Models in Education Through Playful and Game-Based Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–20. <https://doi.org/10.1007/s10648-024-09868-z>
- Kamal, K., Ferdiansyah, H., N, Z., M, U., & Agussalim, A. (2022). Etika Berbahasa Indoensia Anak Usia Sekolah Dasar Kelas V SD Negeri 5 Watang Sidenreng. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 131–138. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.2418>
- Kuswoyo, D., Elviana, & Latif, A. (2024). Penerapan Game Based Learning Dalam Materi Pembelajaran K3 Dengan Game “Discover Hazard in the Workplace.” *SKANIKA: Sistem Komputer Dan Teknik Informatika*, 7(2), 236–246. <https://doi.org/10.36080/skanika.v7i2.3248>
- Maharani, D., Permata, T., & Harahap, S. H. (2024). IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research Penerapan Keterampilan Bahasa Produktif: Bericara dan Menulis. *Journal of Education and Development Research*, 2(1), 278–282. <https://rayyanjurnal.com/index.php/IJEDR/article/view/1737>
- Maharani, N. A. D., & Andriyani. (2022). The effectiveness game-based learning approach in improving problem-solving skills and learning motivation. *Journal of Diversity in Learning (JDIL)*, 2(2), 224–238. <https://journalofdiversity.com/index.php/jdil/article/view/58%0Ahttps://journalofdiversity.com/index.php/jdil/article/download/58/49>
- Marzuqi, I. (2019). *Pendidikan dan Latihan Profesi Guru(PLPG) Mapel Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia* (N. Kusnah (ed.); Edisi Pert). Istana Grafika.
- Meutiawati, I. (2023). Konsep Dan Implementasi Pendekatan Kontekstual Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 13(1), 80. <https://doi.org/10.22373/jm.v13i1.18099>
- Muflich, R. M. R., & Nursikin, M. (2023). Pandangan John Dewey Dan Jean Piaget Terhadap Kurikulum Pendidikan: Perspektif Teori Pembelajaran Aktif Dan Konstruktivisme. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 4(6), 614–621. <https://doi.org/10.35672/afeksi.v4i6.173>
- Nugroho, A. R. B. P., & Ramadhan, M. Y. (2024). Pemanfaatan *Our Moderate*

- Game Berbasis Game Based Learning Guna Membangun Sikap Toleransi. Madaris: Jurnal Guru Inovatif*, 4, 41–51.
- Permana, A., Rahman, R., Kurniasari, L., & Wijayadikusumah, B. (2022). Bahasa Ibu dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(6), 369. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v2i6.128>
- Purba, R., Sianipar, H. H., Hasibuan, R., Asister, F., Sihombing, S., & Simanungkalit, R. H. (2023). Pelatihan Kemampuan Komunikasi Berbahasa Bagi Siswa Sekolah Dasar Negeri 125138 Pematang Siantar. *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia (P3JI)*, 1(2), 1–4.
- Rahma, H., & Wiranti, D. (2024). Pengaruh Model Games Based Learning Terhadap Keterampilan Berbahasa Jawa Krama Kelas V SDN 03 Sekuro. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 6(1), 17–24. <https://doi.org/10.30599/jemari.v6i1.3095>
- Rohaina, R. (2020). Perkembangan Bahasa Anak: Analisis Komunikasi Siswa. *Journal of Basic Education Research*, 1(2), 66–69. <https://doi.org/10.37251/jber.v1i2.86>
- Rositawati, T. (2014). Konsep pendidikan john dewey. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 02(2), 133–139.
- Sa'adah, A., & Liansari, V. (2024). Pengaruh Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III di SD Muhammadiyah 11 Randegan Tanggulangin. *Emergent Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL)*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.47134/emergent.v2i2.22>
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Sari, D. N. I., Budiarto, A. S., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Septikasari, R., Inayah, F., Husniyah, N. A., & Rini, R. M. (2023). Teknik Penilaian Tes dan Non Tes. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11), 761–764. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10388284>
- Siburian, S. N. R., & Mahmud, Y. S. (2022). Primary School Teacher's Perception of Game-Based Learning in Online Learning: the Advantages and Challenges. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 5(2), 116. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v5i2.8694>
- Silvia, A., & Inayati, M. (2023). Penerapan Teori Belajar Kontekstual Perspektif John Dewey Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 10(2), 188–199. <https://doi.org/10.58518/madinah.v10i2.1761>

- Sindi, S. L. B., Sofyan Iskandar, & Dede Trie Kurniawan. (2023). Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 9–16. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2504>
- Soegiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (19th ed.). Alfabeta.
- Sudirman, Burhanuddin, & Fitriani. (2024). Teori-teori Belajar dan Pembelajaran “Neurosains dan Multiple intelligence.” In Kahar, Nurhayati, & Muyassarrah (Eds.), *Sustainability (Switzerland)* (1st ed., Vol. 11, Issue 1). PT. Pena Persada Kerta Utama. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Sukma, H. H., Martaningsih, S. T., & Purnomo, A. A. (2023). Analisis keterampilan berbicara bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran siswa kelas II SD Negeri 09 Batur Banjarnegara. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 6(1), 27–36. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v6i1.7717>
- Sumodiningrat, G. (2007). Ekonometrika Pengantar. *PFE Yogyakarta, Vol.1*, 529–530. [https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/559858/mod_folder/content/0/Pertemuan 6 Uji Normalitas.pdf?forcedownload=1](https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/559858/mod_folder/content/0/Pertemuan%206%20Uji%20Normalitas.pdf?forcedownload=1)
- Suriani, A., Chandra, C., Sukma, E., & Habibi, H. (2021). Pengaruh Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 800–807. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.832>
- Suryaningrum, S. (2024). Analisis Faktor-Faktor Pengaruh Keterampilan Berbicara dan Aspek Pendukungnya pada Siswa Kelas Tinggi di SDN 7 Dobo Kabupaten Kepulauan Aru: Studi Kasus di Pulau-Pulau Kecil Perbatasan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 202–214. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.452>
- Tarigan, Y. H. B., Cipta, N. H., & Rokmanah, S. (2023). Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 829–842. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2032>
- Tsabita, H., & Warsiman, W. (2024). Penerapan Media Spotify pada Keterampilan Membaca Materi Teks Berita Siswa Kelas VIII. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2175–2181. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3499>
- Ulya, Z. (2024). Penerapan Teori Konstruktivisme Menurut Jean Piaget dan Teori

- Neuroscience dalam Pendidikan. *Al-Mudarris: Journal of Education*, 7(1), 12–23. <https://doi.org/10.32478/vg1nnv56>
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1.
- Wajdi, F., Seplyana, D., Juliastuti, Rumahlewang, E., Fatchiatuzahro, Halisa, N. N., Rusmalinda, S., Kristiana, R., Niam, M. F., Purwanti, E. W., Melinasari, S., & Kusumaningrum, R. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif. In E. Damayanti (Ed.), *Widina* (1st ed., Vol. 7, Issue 2). Widina Media Utama.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Wijayanti, D., Pangesti, F., Malang, U. M., & Timur, J. (2024). Pemanfaatan Tiktok dalam Keterampilan Berbicara Pada Materi Teks Ulasan Siswa Kelas VIII. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 20, 395–410.
- Yuniati, N., Suhartiningsih, S., & Finali, Z. (2021). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas II SDN Karangrejo 04 Jember. *Jurnal Edukasi*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v8i1.23966>
- Yustina, A. F., & Yahfizham. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615–630. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>
- Zaini, H. (2017). Teori Pembelajaran Bahasa Dan Implementasi Strategi Pembelajaran Aktif. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 19(2), 194. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v19i2.999>