

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN PPKN

Dewi Fransiska Mamonto¹, Rasid Yunus², Ariyanto Nggilu³

Universitas Negeri Gorontalo^{1,2,3}

e-mail: riskamamonto566@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan tindakan dan merefleksi tindakan mengajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas VIII dengan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning. Latar belakang penelitian ini adalah kurang cocoknya model pembelajaran di dalam kelas, hal itu juga menyangkut dengan karakteristik siswa yang ada di dalam kelas, apalagi hanya memakai metode ceramah siswa sering kali bosan atau malah tertidur di dalam kelas. Penelitian ini Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dengan 1 Siklus dengan masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah 20 siswa dengan jumlah siswa laki-laki yaitu 7 orang dan siswa perempuan berjumlah 13 orang di kelas VIII SMP Negeri 1 Tilango kabupaten Gorontalo. Pada siklus 1 di lakukan 3 kali pertemuan, Selanjutnya evaluasi hasil belajar siswa di lakukan setiap pertemuan. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Game Based Learning pada mata pelajaran PPKn dapat meningkat dalam pembelajaran dan mempermudah guru dalam proses hasil evaluasi belajar siswa, keunggulan model pembelajaran Game Based Learning terletak pada keaktifan siswa dalam kelas serta respons siswa real time. Peningkatan hasil belajar siswa di lihat dari tes evaluasi siklus 1 pertemuan 1 dengan persentase 45%, siklus 1 pertemuan 2 dengan persentase 65% dan pada siklus 1 pertemuan 3 menjadi 90%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning pada mata pelajaran PPKn di kelas VIII di SMP Negeri 1 Tilango kabupaten Gorontalo terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran, Game Based Learning, Pembelajaran PPKn*

ABSTRACT

This study aims to improve and reflect upon teaching practices to improve student learning outcomes in the PPKn subject for Class VIII by employing a game-based learning model. The background of this study stems from the mismatch between teaching models used in the classroom and the characteristics of the students. Traditional lecture methods often lead to student disengagement, boredom, or even drowsiness during lessons. This study adopts a Classroom Action Research (CAR) methodology, conducted in a single cycle consisting of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The study involved 20 students from Class VIII at SMP Negeri 1 Tilango, comprising 7 male and 13 female students. The first cycle consisted of three learning sessions, and student learning outcomes were evaluated after each session. The findings indicate that the use of the game-based learning model in the PPKn subject significantly improves the teaching and learning process, facilitating more effective evaluation by teachers. The model's advantages lie in fostering student engagement and enabling real-time responses. Student learning outcomes improved throughout the three sessions of Cycle 1, with evaluation scores increasing from 45% in the first session to 65% in the second and reaching 90% in the third session. In conclusion, implementing the game-based learning model in the PPKn subject for Class VIII at SMP Negeri effective in improving student learning outcomes has been proven.

Keywords: *Learning Model, Game-Based Learning PPKn Learning*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran antara guru dan siswa harus berjalan optimal agar semua siswa aktif dan memiliki keyakinan terhadap potensi akademik mereka (Sutikno, 2021). Hal ini dapat distimulus dari aspek model pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran tersebut. Tentu saja model pembelajaran disesuaikan dengan kondisi dan karakter siswa sehingga dapat meningkatkan antusias dalam pembelajaran. Dengan demikian, siswa akan mampu menghadapi segala tuntutan akademik untuk mencapai prestasi yang optimal.

Hasil belajar siswa adalah pencapaian kemampuan dan pengetahuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran (Julhadi, 2021). Ini mencakup tidak hanya nilai akademis, tetapi juga perubahan perilaku, peningkatan keterampilan, serta pengembangan sikap dan nilai-nilai positif. Hasil belajar yang optimal menandakan bahwa siswa telah berhasil memahami materi, mampu mengaplikasikan konsep, dan siap menghadapi tantangan akademik berikutnya, yang pada akhirnya akan tercermin dalam prestasi belajar mereka (Apriyanti & Syahid, 2021). Oleh karena itu, pengukuran hasil belajar yang komprehensif sangat penting untuk mengevaluasi efektivitas proses pengajaran dan mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan.

Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game Based Learning*) adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut Lucky Adhie dan Cecilia E. Nugraheni dalam makalah di Aptikom, metode ini efektif membantu guru mencapai tujuan pembelajaran. Karakteristik *Game Based Learning* yang mampu memotivasi dan menyenangkan siswa dapat meningkatkan minat mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, permainan juga dapat mengajarkan berbagai keterampilan, menjadikannya media alternatif dalam pendidikan (Widiana, 2022). Candra & Rahayu (2021) juga menegaskan bahwa *Game Based Learning* adalah bentuk pengajaran di mana siswa memiliki peran yang lebih dominan dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui permainan. Winatha dan Setiawan (2020) menambahkan bahwa penerapan Games Based Learning dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami, mengetahui, dan mengevaluasi materi pelajaran.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memegang peranan krusial dalam membentuk karakter dan identitas warga negara yang bertanggung jawab (Rahayu, 2017). Lebih dari sekadar mengajarkan teori, PPKn bertujuan menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila, menumbuhkan kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta membekali siswa dengan pemahaman mendalam tentang sistem ketatanegaraan Indonesia. Dalam konteks perkembangan zaman yang dinamis, efektivitas pembelajaran PPKn menjadi semakin penting untuk memastikan generasi muda memiliki landasan moral dan etika yang kuat, serta mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Berdasarkan observasi awal di lapangan, peneliti menemukan beberapa masalah yaitu (1) Kurangnya motivasi belajar dan metode yang tidak menarik, seperti guru yang hanya menggunakan metode ceramah atau meminta siswa mencatat dari buku paket, (2) Model pembelajaran yang kurang cocok di dalam kelas, terutama dengan karakteristik siswa yang ada. Metode ceramah sering membuat siswa bosan atau bahkan tertidur. Kebanyakan siswa lebih memilih pelajaran dengan model pembelajaran yang lebih menantang, (3) Siswa kurang serius membaca buku paket saat memulai mata pelajaran PPKn, (4) Kurangnya upaya inovasi dalam kegiatan pembelajaran PPKn, baik dari segi metode maupun media. Hal ini mengakibatkan siswa kurang termotivasi untuk bertanya atau berpartisipasi.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran PPKn”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan

tindakan dan merefleksikan tindakan mengajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tilango Kabupaten Gorontalo dengan jumlah 20 siswa yang terdiri dari 7 laki-laki dan 13 perempuan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh guru atau praktisi pendidikan di kelas mereka sendiri (Rifai, 2019). Tujuannya bukan untuk membuat generalisasi teori baru, melainkan untuk memperbaiki dan/atau meningkatkan kualitas praktik pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas tersebut. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dalam satu siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi awal, tes dan juga dokumentasi. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi tempat penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tilango Kabupaten Gorontalo, kemudian subjek penelitian adalah kelas VIII yang berjumlah 20 siswa siswi yakni siswi berjumlah 13 orang dan siswa laki-laki berjumlah 7 orang pada semester genap. Subjek penelitian dilihat dari kemampuannya. Siklus 1 pertemuan pertama ini dilaksanakan pada hari Selasa pada 25 Februari 2025, siklus 1 pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin pada 14 April 2025, dan siklus 1 pertemuan ketiga dilaksanakan pada Rabu pada 16 April 2025.

Hasil

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap 20 siswa kelas VIII di SMP negeri 1 Tilango Kabupaten Gorontalo dengan satu siklus yang mencakup 3 pertemuan, diperoleh hasil berikut ini.

Tabel 1. Persentase Jumlah Siswa yang Tuntas dan Tidak Tuntas

Kegiatan Siklus 1	Persentase Jumlah Siswa yang Tuntas	Persentase Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas
Pertemuan 1	45%	55%
Pertemuan 2	65%	35%
Pertemuan 3	90%	10%

Tabel 1 menunjukkan persentase jumlah siswa yang tuntas dan persentase jumlah siswa yang tidak tuntas dalam penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran PPKn. Dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan secara signifikan terhadap jumlah siswa yang tuntas dan penurunan yang signifikan pada jumlah siswa yang tidak tuntas.

Pada Siklus 1 pertemuan 1, hanya ada 45% siswa yang tuntas, sedangkan 55% siswa yang tidak tuntas. Hasil siklus 1 pertemuan 2 terjadi peningkatan hasil belajar sehingga persentase jumlah siswa meningkat dari 45% menjadi 65%, dan penurunan persentase jumlah siswa yang tidak tuntas dari 55% menjadi 35%. Peningkatan tertinggi terjadi pada siklus 1 pertemuan 3 di mana persentase siswa yang tuntas mencapai 90%, sedangkan 10% merupakan persentase siswa yang tidak tuntas.

Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan dari model *Game Based Learning* pada mata pelajaran PPKn mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII secara bertahap dan signifikan. Model pembelajaran ini cukup efektif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif

dan menyenangkan sehingga siswa mampu meningkatkan dan memaksimalkan hasil belajarnya.



Gambar 1. Dokumentasi Pembelajaran Menggunakan *Game-Based Learning*

Gambar 1 merupakan dokumentasi kegiatan pembelajaran dengan model *Game Based Learning* pada mata pelajaran PPKn di kelas VIII SMP Negeri 1 Tilango. Berdasarkan hasil pengamatan, pembelajaran menggunakan *Game Based Learning* mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan membentuk suasana pembelajaran yang menyenangkan dan aktif.

Pembahasan

Hasil penelitian pada siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam ketuntasan belajar siswa setelah penerapan model *Games Based Learning* (GBL) pada mata pelajaran PPKn. Pada pertemuan pertama siklus 1, persentase siswa yang tuntas hanya mencapai 45%, sementara 55% siswa lainnya belum tuntas. Angka ini mencerminkan kondisi awal yang memerlukan intervensi pembelajaran.

Beranjak ke pertemuan kedua, terlihat adanya perbaikan yang cukup berarti. Persentase ketuntasan siswa meningkat menjadi 65%, diikuti dengan penurunan persentase siswa yang tidak tuntas menjadi 35%. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan GBL mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa.

Puncak peningkatan hasil belajar terjadi pada pertemuan ketiga siklus 1, di mana persentase siswa yang tuntas melonjak drastis hingga mencapai 90%, dengan hanya 10% siswa yang belum tuntas. Pencapaian 90% ketuntasan ini merupakan bukti nyata bahwa model GBL sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara substansial.

Peningkatan bertahap dan signifikan ini menegaskan bahwa penerapan model GBL mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Karakteristik GBL yang melibatkan elemen permainan seperti tantangan, poin, dan umpan balik instan, terbukti berhasil memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif, berkolaborasi, dan menguasai konsep PPKn dengan lebih baik. Suasana belajar yang tidak monoton dan interaktif ini secara langsung berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan pada akhirnya, peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Peningkatan ini dicerminkan dengan antusias siswa dalam pembelajaran PPKn dengan sistem pembelajaran berbasis *game*. Siswa aktif berkolaborasi dengan siswa lainnya dalam menyelesaikan permainan dengan berdasarkan materi pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Biasanya pembelajaran dalam mata pelajaran ini terasa membosankan

karena berupa penjelasan satu arah dari guru sehingga tidak ada timbal balik dari siswa sebagai bentuk respons proses pembelajaran. Inilah pentingnya penyesuaian dan *update* model-model pembelajaran untuk menerapkan strategi baru agar siswa berminat dan termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran. Memang pembelajaran berbasis *game* ini sangat dibutuhkan oleh guru maupun siswa.

Penerapan model Games Based Learning (GBL) memang menawarkan potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, urgensi peran guru dalam implementasi GBL tidak bisa diremehkan. Guru bukan sekadar fasilitator pasif yang hanya menyediakan *game*, melainkan aktor kunci yang bertanggung jawab penuh atas keberhasilan pembelajaran (Ristiana & Dahlan, 2021). Tanpa bimbingan, arahan, dan adaptasi dari guru, GBL berisiko menjadi sekadar hiburan tanpa esensi edukasi yang mendalam. Guru harus mampu memilih *game* yang relevan dengan tujuan pembelajaran, mengintegrasikannya secara efektif ke dalam kurikulum, serta mengarahkan diskusi dan refleksi setelah *game* dimainkan agar siswa dapat menginternalisasi konsep yang dipelajari (Wibisono & Yulianto, 2012). Selain itu, guru berperan penting dalam memantau kemajuan siswa, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan memodifikasi strategi jika diperlukan, sehingga setiap siswa dapat merasakan manfaat maksimal dari pengalaman belajar berbasis *game*.

Hubungan antara model pembelajaran dan keaktifan siswa sangatlah erat dan bersifat timbal balik (Noviyanti, 2018). Pemilihan model pembelajaran yang tepat memainkan peran krusial dalam menentukan seberapa aktif siswa terlibat dalam proses belajar. Model pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa, seperti *problem-based learning*, *project-based learning*, atau *games-based learning*, cenderung mendorong partisipasi aktif karena mereka memposisikan siswa sebagai pelaku utama yang mencari solusi, mengeksplorasi, dan berkolaborasi. Sebaliknya, model pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional satu arah (misalnya, ceramah murni) sering kali membatasi ruang gerak siswa, membuat mereka cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk bertanya, berdiskusi, atau berkreasi. Oleh karena itu, guru perlu jeli dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang dapat menstimulasi rasa ingin tahu, memfasilitasi interaksi, dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri, sehingga keaktifan siswa dapat meningkat secara signifikan dan berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Secara umum, semakin aktif siswa terlibat dalam proses pembelajaran, semakin tinggi pula potensi mereka untuk mencapai hasil belajar yang optimal (Anggraini & Wulandari, 2021). Keaktifan siswa tidak hanya sebatas pada partisipasi fisik, tetapi juga mencakup keterlibatan mental dan emosional dalam mengkonstruksi pengetahuannya. Siswa yang aktif cenderung lebih sering bertanya, berdiskusi, memecahkan masalah, mengerjakan tugas, dan mencari informasi tambahan, yang semuanya merupakan indikator proses kognitif yang kuat. Keterlibatan ini memungkinkan siswa untuk memahami materi lebih mendalam, membangun koneksi antara konsep-konsep, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Sebaliknya, siswa yang pasif cenderung hanya menerima informasi tanpa memprosesnya secara aktif, yang sering kali berujung pada pemahaman dangkal dan hasil belajar yang kurang memuaskan. Oleh karena itu, menciptakan lingkungan belajar yang mendorong keaktifan siswa adalah kunci untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mengoptimalkan potensi akademik mereka (Maryana & Rachmawati, 2013).

Games Based Learning (GBL) adalah pendekatan pembelajaran inovatif yang memanfaatkan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain *game* untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif (Budiarti, 2025). Dalam GBL, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi terlibat aktif dalam tantangan, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan di lingkungan yang aman dan menyenangkan. Melalui mekanisme seperti poin, lencana, papan peringkat, narasi, dan umpan balik instan, GBL memotivasi peserta

didik, meningkatkan retensi informasi, dan mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas, menjadikan proses belajar lebih relevan dan berkesan. Hal ini relevan dengan peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh dalam kegiatan penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Winatha & Setiawan (2020) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *game based learning* terhadap peningkatan yang signifikan terhadap motivasi dan prestasi belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Aini (2018) menemukan bahwa penerapan model *game based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya relevan dengan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model *Game Based Learning* pada mata pelajaran PPKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri Tilango Kabupaten Gorontalo. Hasil analisis pada peningkatan hasil belajar siswa di kelas VIII SMP Negeri 1 Tilango Kabupaten Gorontalo pada siklus I pertemuan 1 yaitu dari jumlah siswa 20 orang yang mencapai ketuntasan 45% dan yang tidak tuntas 55%. Salah satu aspek ketidaktuntasan yang paling menonjol adalah masalah kreatif dalam mencari jawaban dan keseriusan dalam mengamati jawaban yang belum dapat dilaksanakan dengan baik oleh siswa, selain itu juga masih ada siswa yang kurang berperan aktif dan malu-malu atau kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapatnya. Kemudian pada siklus 1 pertemuan 3 terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa, dengan ketuntasan 90 % dan yang tidak tuntas 10%. Hal ini sudah mencapai yang ditargetkan peneliti yakni 80%.

Peneliti berharap model *Game Based Learning* ini dapat diterapkan dalam pembelajaran tidak hanya pada mata pelajaran tertentu saja. Hal ini supaya pembelajaran menciptakan rasa menyenangkan dan ceria sehingga siswa tidak terlalu tertekan dan merasa tidak nyaman yang berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran. Efektivitas pembelajaran inilah yang berpengaruh dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F. N. (2018). Pengaruh game based learning terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3). <https://doi.org/10.26740/jupe.v6n3.p%25p>
- Angraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis penggunaan model pembelajaran project based learning dalam peningkatan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292-299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Apriyanti, M. E., & Syahid, S. (2021). Peran Manajemen Waktu Dan Kedisiplinan Dalam Mempengaruhi Hasil Belajar Optimal. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 68-76. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v9i1.4346>
- Budiarti, E. (2025). *Teknologi Digital dan Pembelajaran Desain, Implementasi, dan Evaluasi*. Jakarta Selatan: Damera Press. https://www.google.co.id/books/edition/Teknologi_Digital_dan_Pembelajaran_Desai/-vRQEQAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis game interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311-2321. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1212>
- Julhadi. (2021). *Hasil Belajar Peserta Didik: Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi*. Tasikmalaya: Edu Publisher.



- Maryana, R., & Rachmawati, Y. (2013). *Pengelolaan lingkungan belajar*. Prenada Media.
- Noviyanti, G. V. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(2).
- Rahayu, A. S. (2017). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*. Jakarta: Bumi Aksara.
https://www.google.co.id/books/edition/Pendidikan_Pancasila_dan_Kewarganegaraan/m_q_xDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Rifai. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas PAK: Classroom Action Research in Christian Class*. Sukoharjo: Yoyo Topten Exacta.
https://www.google.co.id/books/edition/Penelitian_Tindakan_Kelas_PAK/Qi6NDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Ristiana, M. G., & Dahlan, J. A. (2021). Pandangan Mahasiswa Calon Guru dalam Penggunaan Model Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(1), 127-136. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i1.p%25p>
- Sutikno, M. S. (2021). Strategi pembelajaran. Penerbit Adab.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ydMeEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=strategi+pembelajaran&ots=vNew82jE8k&sig=9IsE_voAIBK-kZqcrbHRn3in7tU&redir_esc=y#v=onepage&q=strategi%20pembelajaran&f=false
- Wibisono, W., & Yulianto, L. (2012). Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 2(2).
<http://dx.doi.org/10.3112/speed.v2i2.878>
- Widiana, I. W. (2022). Game based learning dan dampaknya terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1-10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>