

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* TIPE WORDWALL TERHADAP PEMAHAMAN IPS MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA DI SD 020254 KOTA BINJAI

Nurlia Br Ginting¹⁾, Reva Wenita Br Sitepu²⁾

¹⁾²⁾Universitas Quality Berastagi, Indonesia

Corresponding author: gintingnurlia@gmail.com

ABSTRAK

Kesulitan dalam belajar masih menjadi momok yang dihadapi untuk mencapai hasil belajar yang baik. Hal tersebut juga dialami oleh siswa yang ada di SD 020254 Kota Binjai pada mata Pelajaran materi keragaman suku bangsa dan budaya. Sehingga menarik untuk dilakukan penelitian untuk mengatasi permasalahan melalui aplikasi model pembelajaran *game based learning tipe wordwall* agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *game based learning tipe wordwall* dan memberikan perbandingan sebesar pengaruh yang diberikan oleh model *game based learning tipe wordwall* jika dibandingkan dengan konvensional pada materi keragaman suku bangsa dan budaya. Pada penelitian ini digunakan *Quasy Eksperimental Designs* dengan bentuk *Nonequivalent [pretest posttest] Control Groups Design (NCGD)*. Populasi yang digunakan sebagai sampel adalah seluruh siswa kelas V SD 020254 Kota Binjai sebanyak 50 orang siswa. Analisis data yang digunakan adalah uji independent sample t-tes dan perhitungan nilai N-gain dengan bantuan SPSS 21. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang dihasilkan dari model pembelajaran *game based learning tipe wordwall* dengan metode ceramah dengan hasil analisis sample t-test sebesar $0,01 < 0,05$.

Kata Kunci: *Game based learning tipe wordwall, Model pembelajaran, Keragaman suku bangsa dan budaya*

ABSTRACT

Difficulties in learning are still a scourge faced to achieve good learning outcomes. This was also experienced by students at SD 020254 Kota Binjai in the subject matter of ethnic and cultural diversity. So it is interesting to do research to overcome problems through the application of wordwall type game-based learning models in order to improve student learning outcomes. The purpose of this study was to analyze the effect of the wordwall type game based learning model and provide a comparison of the magnitude of the influence exerted by the wordwall type game based learning model when compared to conventional on the subject of ethnic and cultural diversity. In this study Quasy Experimental Designs were used in the form of Nonequivalent [pretest posttest] Control Groups Design (NCGD). The population used as the sample was all fifth grade students at SD 020254 Binjai City, consisting of 50 students. The data analysis used was the independent sample t-test and the calculation of the N-gain value with the help of SPSS 21. The results showed that there were differences resulting from the wordwall type game-based learning model using the lecture method with the results of the sample t-test analysis of $0.01 < 0.05$.

Keywords : *Wordwall type game based learning, Learning model, Ethnic and cultural diversity*

PENDAHULUAN

Metode pembelajaran adalah faktor eksternal memiliki pengaruh dalam pelaksanaan proses belajar siswa di sekolah. Melalui metode pembelajaran yang baik akan memberikan dampak efektif terhadap

keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran atau meningkatkan pengetahuan. Menurut (Maziyyah, 2021) bahwa untuk menciptakan metode pembelajaran yang baik, guru harus bijak dalam memilih metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang dipilih harus

selalu disesuaikan dengan sifat pembelajaran, karakteristik siswa, jenis mata pelajaran, situasi, kondisi lingkungan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Seiring dengan kemajuan dan perkembangan teknologi Pendidikan di era society 5.0 menjadi sebuah tantangan bagi pendidik untuk dapat meningkatkan kemampuan dunia Pendidikan berbasis teknologi. Perkembangan pendidikan dalam pembelajaran yang memudahkan dengan menggunakan handphone dan game, sehingga generasi saat ini lebih banyak menghabiskan waktu untuk menggunakan handphone sebagai alat permainan dibandingkan dengan mencari informasi untuk belajar. Sehingga dengan menggunakan model game based learning menjadi model yang cocok untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah terutama materi suku bangsa dan budaya. Menurut (Cahyana et al., 2020) bahwa pembelajaran dengan menggunakan *game based learning* (GBL) dapat membantu siswa lebih aktif, edukatif dan memiliki kerjasama yang tinggi untuk dapat menyelesaikan permasalahan melalui permainan. (Wijaya et al., 2019), *game based learning* dapat mempengaruhi minat belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga akan menimbulkan efek positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu terpadu yang mencakup geografi, sosiologi, ekonomi, dan sejarah. Pembelajaran IPS dinilai sangat membosankan. Keadaan tersebut mungkin timbul karena penyajian materi IPS yang umum diterapkan tidak berbeda atau selalu sama sehingga membuat siswa kurang berminat dalam belajar. Suasana belajar yang demikian dapat mempengaruhi kualitas belajar siswa. Hal ini berdampak pada seberapa baik siswa memahami konsep fisika tertentu. Tujuan pembelajaran IPS (Indraswati et al., 2020), adalah mengembangkan potensi peserta didik agar

peka terhadap permasalahan sosial yang timbul di masyarakat, mempunyai sikap mental positif dalam memperbaiki segala kesenjangan yang ada, dan mampu menyelesaikan setiap permasalahan yang timbul setiap hari, baik pada dirinya sendiri maupun pada masyarakat. masyarakat.

Observasi yang dilakukan di SD 020254 Kota Binjai ditemukan masih banyak siswa yang terlihat kurang fokus dalam belajar. Hal ini diketahui dari pengamatan yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian. Selain itu, kurangnya interaksi antara guru dan siswa membuat pembelajaran menjadi kurang efektif. Peristiwa atau fenomena tersebut mungkin terjadi karena metode pengajaran yang digunakan guru adalah metode pembelajaran biasa. Kurangnya interaksi dan berkurangnya konsentrasi siswa dapat mempengaruhi prestasi akademiknya. Berdasarkan data nilai akhir semester IPS ditemukan banyak siswa yang tidak memenuhi standar integritas minimal dengan nilai rata-rata 63. Angka tersebut masih belum sesuai dengan KKM IPS yang ditetapkan sekolah sebesar 77. Dalam pembelajaran IPS seringkali siswa merasa bosan ketika belajar, apalagi jika mempelajari materi yang sebagian besar hafalannya. Hal ini diungkapkan oleh guru sosiologi kelas V ketika peneliti melakukan wawancara dan observasi. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa siswa seringkali kesulitan memahami urutan kronologis suatu peristiwa. Salah satunya terkait etnis dan budaya material. Untuk indikator pembelajaran budaya suku dan materi, khususnya budaya merupakan hasil cipta, selera, dan karsa masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya. Unit sosial dapat dibedakan dengan unit sosial lainnya berdasarkan kesadaran budaya. identitas. perbedaan.

Pemilihan metode pembelajaran bertema permainan dapat menghilangkan rasa bosan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tertarik dan aktif mengikuti

pembelajaran. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa adalah kemampuan siswa dalam menangkap pelajaran yang dijelaskan oleh guru dan mempunyai pengaruh yang besar terhadap hasil belajar, sedangkan faktor dari luar adalah kualitas pembelajaran, mengetahui efisiensi yang tinggi, rendahnya pembelajaran. belajar selama kursus. Proses belajar. Sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *game based learning tipe wordwall* dan memberikan perbandingan sebesar pengaruh yang diberikan oleh model *game based learning tipe wordwall* jika dibandingkan dengan konvensional pada materi keragaman suku bangsa dan budaya.

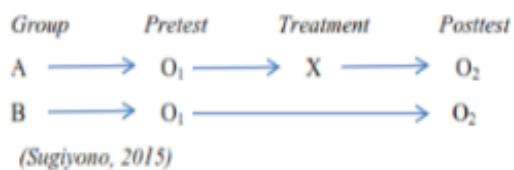
Penelitian terdahulu mengenai penggunaan model pembelajaran *game based learning* dilakukan oleh (Azzahra et al., 2022), penerapan metode Game-Based Learning dengan dukungan Gather Town pada mata pelajaran keterampilan berbahasa IKIP Siliwangi A2 PBSI angkatan 2021 dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Terlihat bahwa setiap siklusnya aktivitas siswa semakin meningkat khususnya siklus II sangat baik (A) dengan rata-rata skor 90. Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pendukung alat peraga Game Based Learning Gather Ville pada A2 Bahasa PBSI 2021 Mata Pelajaran Keterampilan IKIP Siliwangi terbukti efektif dan efektif dalam meningkatkan tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran. , jika ada yang sudah lama kecanduan game dapat dilakukan dalam metode pembelajaran khususnya bagi tenaga pengajar dengan menyesuaikan dari mode online ke mode offline sehingga metode ini dapat diterapkan pada siswa. kursus lain dengan cara yang lebih interaktif. (Fadila et al., 2022), model pembelajaran berbasis permainan *Wordwall* mempunyai pengaruh lebih tinggi sebesar 0,11 dibandingkan pembelajaran konvensional terhadap pemahaman konsep siswa kelas VII SMP Negeri 10 Surabaya dengan nilai signifikansi

0,01 < 0,05 yang akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. (Coleman & Money, 2020), guru perlu mengetahui kriteria media yang perlu digunakan agar dapat disukai dan diterima siswa karena akan mempengaruhi tingkat keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Perlunya penggunaan media yang kreatif dan interaktif oleh guru dapat menyadarkan siswa bahwa mereka belajar melalui bermain. Fasilitas pembelajaran harus sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD 020254 Kota Binjai Provinsi Sumatera Utara pada bulan Mei sampai Juni 2023. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD 020254 Kota Binjai sebanyak 50 orang dengan rincian kelas VA sebanyak 25 orang (kontrol) dan kelas VB sebanyak 25 orang (eksperimen). Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dimana menggunakan treatment kepada populasi/sampel yang digunakan dalam penelitian. Desain *Quasy Eksperimental Design* berupa *Nonequivalent [pretest posttest] Control Groups Design (NCGD)* merupakan desain yang digunakan dalam riset ini.

pendekatan eksperimen semua dipergunakan untuk mendapatkan gambaran untuk meningkatkan pemahaman individu atau siswa terhadap konseptual. Menurut (Sugiyono, 2014) bahwa pendekatan dengan menggunakan quasi eksperiment adanya kelompok control yang tidak mempunyai kendali terhadap variabel eksternal yang akan berpengaruh terhadap pelaksanaan pada kelompok eksperimen. Metode tersebut digunakan untuk mengetahui pengaruh siswa dalam memahami konsep setelah penerapan model pembelajaran *game based learning tipe wordwall*, yang digambarkan sebagai berikut :



Keterangan :

- A : kelompok kelas eksperimen
- B : kelompok kelas control
- Q₁ : pretest
- Q₂ : posttest
- X : treatment

Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel X (*game based learning tipe wordwall*) dan variabel Y (pemahaman konsep) dalam uji validitas dilakukan dengan menggunakan instrument para ahli. Setelah mendapatkan persetujuan maka dilakukan uji dengan bantuan SPSS versi 21 dan akan diperoleh data yang telah valid. Sedangkan menguji hipotesis dilakukan uji independent t-test dan perhitungan N-gain dengan

menggunakan SPSS versi 21 untuk menganalisis perbedaan model pembelajaran dengan metode ceramah terhadap pemahaman siswa pada materi suku bangsa dan budaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

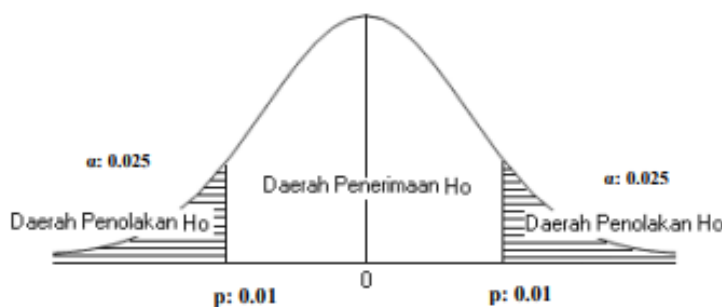
Penelitian ini dilakukan selama dua bulan (Mei dan Juni 2023) dengan jumlah pertemuan sebanyak 4 kali pertemuan pada kelas V pada pembelajaran IPS di SD 020254 Kota Binjai dengan materi yang di uji coba yaitu keragaman suku bangsa dan budaya. Metode yang digunakan untuk memperoleh hasil penelitian ini adalah metode pembelajaran *game based learning tipe wordwall*. Hasil uji independent sample t-test menunjukkan hasil bahwa adanya nilai signifikan data lebih kecil dari nilai alpha. Hasil uji independent sample t-test dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Independent Sample t-test

Jenis Data	T-hitung	Sig. (2 tailed)	Keterangan
Hasil test	2,536	0.01	P < 0.05 : H ₀ di tolak

Tabel 1 menunjukkan bahwa adanya perbedaan pengaruh dari masing-masing perlakuan yang diberikan. Hipotesis peneliti dalam penelitian ini adalah berasumsi bahwa ada apakah terdapat perbedaan efek dari model yang diberikan, para peneliti masih

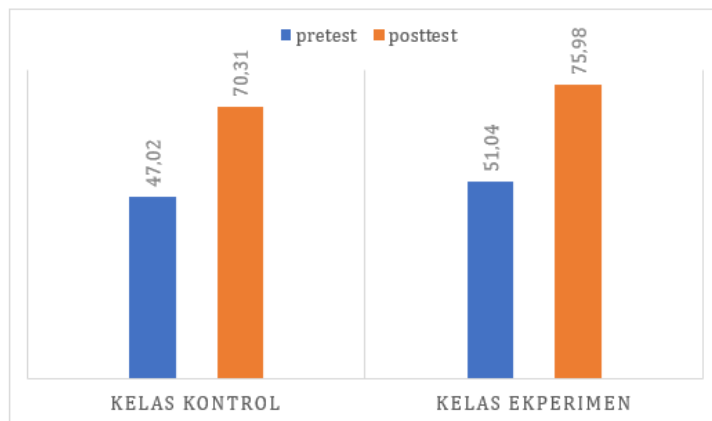
tidak meragukannya model atau perlakuan tertentu mempunyai efek positif atau negatif dengan nilai t-hitung 2,536 dan sig.(2 tailed) sebesar 0.01. Gambaran daerah terhadap penolakan H₀ adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Uji beda two-tailed

Gambar 1 menunjukkan bahwa $P < \alpha$ dengan nilai $0,01 < 0,025$ sehingga dapat diketahui bahwa adanya perbedaan pengaruh dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning wordwall* dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah). Hal ini senada

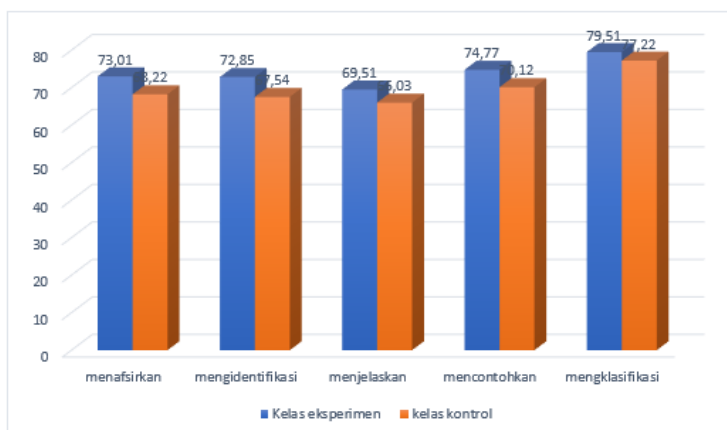
dengan penelitian (Fadila et al., 2022), (Adriyani et al., 2022), bahwa adanya perlakuan atau dorong yang diberikan akan meningkatkan pengetahuan baru untuk mencapai tujuan-tujuan pengajaran agar mampu dalam pengelolaan kelas sehingga tujuan meningkatkan hasil belajar.



Gambar 2. Hasil pemahaman materi keragaman suku bangsa dan budaya

Gambar 2 menunjukkan bahwa hasil pengujian terhadap pemahaman siswa terhadap materi keragaman suku bangsa dan budaya menunjukkan adanya peningkatan terhadap hasil pemahaman terhadap materi tersebut pada kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji terhadap pemahaman

dapat dilihat yaitu pada kelas control pretest sebesar 47,02 dan posttest sebesar 70,31, sedangkan pada kelas eksperimen dimana pretest sebesar 51,04 dan posttest sebesar 75,98. Untuk melihat gambaran tentang pemahaman siswa pada masing-masing variabel dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Capaian tiap variabel pada pemahaman materi suku bangsa dan budaya

Gambar 3 menunjukkan bahwa pada variabel yang digunakan yaitu menafsirkan, mengidentifikasi, menjelaskan, memberikan contoh, mengklasifikasi diperoleh hasil pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata

sebesar 73,93% sedangkan pada kelas kontrol dengan nilai rata-rata sebesar 69,83%. Menurut (Rochmawati et al., 2020) bahwa metode pembelajaran akan dikatakan efektif jika metode atau model pembelajaran

tersebut memberikan hasil yang baik yang mana akan meningkatkan segi pengetahuan siswa dan juga mengubah perilaku kearah yang baik. (Kurniawan & Hidayah, 2022), (Asiah Safitri & Junaid, 2023) bahwa pembelajaran dengan menggunakan *game based learning* yaitu model pembelajaran dengan menggunakan permainan yang akan mengasikkan dan mampu memikat serta melibatkan siswa untuk mencapai tujuan akhir untuk mengembangkan atau meningkatkan pengetahuan serta keterampilan siswa. (Liu et al., 2020), (Karakoç et al., 2022), bermain adalah bagian penting dalam lingkungan belajar karena

dapat meningkatkan pengalaman belajar mudah diingat, meningkatkan mood dan memudahkan pembelajaran efektif.

N-gain memiliki tujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan dari suatu mode (treatment) tertentu dalam penelitian yang menggunakan posttest dan pretest. Menurut (Wahab et al., 2021) bahwa N-gain mengukur peningkatan keterampilan pemrosesan sains dan hasil belajar kognitif antara sebelum dan sesudah pembelajaran. (Sutrisna et al., 2020), N-gain adalah selisih antara nilai pretest dan posttest. Hasil perhitungan N-gain score dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil N-Gain Score

	Rata-rata N-Gain score
Kelas eksperimen	0,6
Kelas control	0,48
rentang	0,12

mempengaruhi kemampuan pemahaman siswa dengan baik Faktor internal dan eksternal mungkin menjadi penyebab sedikit perbedaan tersebut tingkat pemahaman siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Unsur efek halo juga diduga dapat mempengaruhi hasil penelitian ini karena durasi atau durasi pengobatan kelas eksperimen dan kelas kontrol tidaklah sama. Dalam penelitian empiris, seseorang harus menemukan sesuatu Perawatannya harus dilakukan secara bersamaan, pada waktu yang bersamaan. Meskipun Dengan demikian, hasil pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran melalui bermain lebih tinggi dibandingkan pembelajaran berbasis ceramah. Menurut (Fadila et al., 2022), (Ardani & Salsabila, 2021) bahwa , bahwa pembelajaran berbasis game tidak hanya berfungsi sebagai hiburan saja melainkan potensi yang ada dalam game dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa apabila diorganisir dengan baik.

Tabel 2 menunjukkan bahwa analisis dengan menggunakan perhitungan N-gain dengan SPSS versi 21 diperoleh hasil bahwa model pembelajaran dengan menggunakan model wordwall mampu memberikan pengaruh signifikan sebesar 0,12 jika dibandingkan dengan model konvensional. Berdasarkan analisis dengan N-gain diketahui bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 0,6 dan kelas control sebesar 0,48. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model tersebut mampu meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa pada materi suku bangsa dan budaya pada pembelajaran IPS di SD 020254 Kota Binjai dan kelas eksperimen berpengaruh lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model ceramah.

Dari tabel 2 dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui bahwa penerapan model pembelajaran dalam pembelajaran akan berpengaruh, akan tetapi tidak menjamin akan berpengaruh pada kelas eksperimen atau kontrol. Pada kelas pembelajaran dengan menggunakan ceramah tidak lebih

Hasil pemahaman membaca siswa juga dicapai dengan menghitung skor n-gain menunjukkan bahwa kedua pembelajaran membantu siswa memahami konsep-konsep yang ada dalam katalog sedang dengan selisih 0,12 poin. Ada beberapa faktor yang

berpengaruh daripada dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning tipe wordwall* pada mata Pelajaran keragaman suku bangsa dan budaya. Sehingga melalui model pembelajaran *game based learning tipe wordwall* diharapkan dapat memberikan motivasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif sehingga dapat menyelesaikan permasalahan pembelajaran melalui model permainan. Menurut (Carli Wiseza et al., 2023) secara teori perlakuan yang dikembangkannya, dalam proses pembelajaran siswa harus diberi semangat belajar secara mandiri dan terlibat aktif dengan tujuan pemahaman dan penelitian bereaksi dalam suatu konsep dan prinsip dengan melatih kemampuan kognitif memiliki. Selain itu, melalui adanya media pembelajaran, siswa mendapatkan lebih banyak manfaat pengalaman belajar dan transformasi materi juga akan lebih optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya perbedaan penerapan model pembelajaran model *game based learning tipe wordwall* dengan model ceramah terhadap materi pembelajaran suku budaya di SD 020254 Kota Binjai dan bangsa diperoleh hasil uji independent sample test yaitu t-hitung 2,536 dan sig.(2 tailed) sebesar 0.01. Sedangkan hasil N-gain diperoleh hasil nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 0,6 dan kelas control sebesar 0,48. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model tersebut mampu meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa pada materi suku bangsa dan budaya pada pembelajaran IPS di SD 020254 Kota Binjai dan kelas eksperimen berpengaruh lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model ceramah.

DAFTAR PUSTAKA

Adriyani, F. N., Anggraeni, A., Prasetiani, D., & Siregar, S. S. (2022). Efektivitas

Penggunaan Digital Game Based Learning Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Mandarin Kelas X SMKN 2 Semarang. *Longda Xiaokan: Journal Of Mandarin Learning And Teaching*, 5(2). <https://doi.org/10.15294/longdaxiaokan.V5i2.40907>

Ardani, R. A., & Salsabila, N. H. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Game : Dapatkah Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis? *Mathematic Education And Application Journal (Meta)*, 2(2). <https://doi.org/10.35334/meta.V2i2.1832>

Asiah Safitri, N., & Junaid. (2023). Penerapan Model Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Di Madrasah Tsanawiyah. *Islamic Education Studies: An Indonesia Journal*, 2(1). <https://doi.org/10.30631/ies.V2i1.65>

Azzahra, I. S. S., Sobari, T., & Suhara, A. M. (2022). Penerapan Metode Game Based Learning Berbantuan Gather Town Dalam Mata Kuliah Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Memirs. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 5(6).

Cahyana, U., Paristiwati, M., Nurhadi, M. F., & Hasyrin, S. N. (2020). Studi Tentang Motivasi Belajar Siswa Pada Penggunaan Media Mobile Game Base Learning Dalam. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(2).

Carli Wiseza, F., Ibermarza, & Friska Andini, N. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS. *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 10(1). <https://doi.org/10.51311/nuris.V10i1.516>

Coleman, T. E., & Money, A. G. (2020). Student-Centred Digital Game-Based Learning: A Conceptual Framework And Survey Of The State Of The Art. In *Higher Education* (Vol. 79, Issue 3).

- <https://doi.org/10.1007/S10734-019-00417-0>
- Fadila, D. S. N., Riyadi, Prasetyo, K., & Suprijono, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Tipe Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII SMP. *Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2).
- Indraswati, D., Marhayani, D. A., Sutisna, D., Widodo, A., & Maulyda, M. A. (2020). CRITICAL THINKING DAN PROBLEM SOLVING DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENJAWAB TANTANGAN ABAD 21. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 7(1). <https://doi.org/10.31571/Sosial.V7i1.1540>
- Karakoç, B., Eryilmaz, K., Turan Özpolat, E., & Yıldırım, İ. (2022). The Effect Of Game-Based Learning On Student Achievement: A Meta-Analysis Study. *Technology, Knowledge And Learning*, 27(1). <https://doi.org/10.1007/S10758-020-09471-5>
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2022). Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN SAINS*, 5(2). <https://doi.org/10.26740/Jppms.V5n2.P92-97>
- Liu, Z. Y., Shaikh, Z. A., & Gazizova, F. (2020). Using The Concept Of Game-Based Learning In Education. *International Journal Of Emerging Technologies In Learning*, 15(14). <https://doi.org/10.3991/Ijet.V15i14.14675>
- Maziyyah, S. A. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (DIGITAL GAME BASE LEARNING) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal Di SMP Negeri 1 Turen. *Paper Knowledge . Toward A Media History Of Documents*.
- Rochmawati, F., Irianto, A., & Rosidah, C. T. (2020). IDENTIFIKASI KARAKTER KERJASAMA PADA PROSES PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL). *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30s). <https://doi.org/10.36456/Bp.Vol16.No30s.A2751>
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. In *METODE Penelitian Ilmiah*.
- Sutrisna, G. B. B., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning Berlandaskan Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 1(2). <https://doi.org/10.23887/Jabi.V2i2.28898>
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di Pgm. *Jurnal Basicedu*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i2.845>
- Wijaya, A. B., Suliswaningsih, S., & Pritama, A. D. (2019). Meningkatkan Rasa Nasionalisme Siswa Melalui Game Base Learning. *Matrik: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 19(1).