

# Penerapan Game-Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Memahami Materi Berbantuan Quizizz

Dyah Putri Setyaningrum<sup>1\*</sup>, Ilham Ari Elbaith Zaeni<sup>1</sup>, Ronny Afrian<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5, Malang, Jawa Timur, 65145, Indonesia

<sup>2</sup>SMP Negeri 2 Malang, Jl. Prof. Moch Yamin No.60, Malang, Jawa Timur, 65118, Indonesia

\*Corresponding author, email: dyahp329@gmail.com

## Riwayat artikel

Diajukan: 9 Mei 2025

Direvisi: 14 Juni 2025

Diterima: 16 Juni 2025

Diterbitkan: 28 Juni 2025

## Kata kunci

Game Based Learning

Pemahaman Materi

Quizizz

## Abstrak

Pendidikan merupakan perencanaan yang dirancang oleh guru dalam konteks mengembangkan dan menuntun potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek pembelajaran dan ketersediaan fasilitas, tetapi pendidikan juga menekankan terhadap penguasaan teknologi. Oleh karena itu dalam proses mencapai tujuan Pendidikan, dalam proses mengajar perlu adanya optimalisasi berupa kegiatan ajar yang memiliki kesan positif. Dalam setiap tahapan dalam proses pembelajaran peserta didik memiliki perbedaan kapasitas untuk memahami suatu konsep. Kesulitan dalam pemahaman pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beragam faktor, baik yang bersumber dari dalam individu peserta didik (faktor internal) maupun dari lingkungan sekitarnya (faktor eksternal). Metode pembelajaran bertujuan dalam mendukung peserta didik agar dapat memahami isi materi ajar. Metode yang digunakan harus mencakup materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, dan karakteristik peserta didik. Pemilihan media pembelajaran berbasis permainan (*Game*) merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan peserta didik untuk menguasai isi materi ajar. Penulis melakukan penelitian dengan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus yang menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) dengan bantuan platform *Quizizz* terbukti efektif berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik. Hal ini terlihat dari adanya kenaikan skor rata-rata siswa dari 51,25 pada *Pre-Test* siklus 1 menjadi 84,53 pada *Post-Test* siklus 2. Selain itu, hasil uji statistik *paired sample t-test* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan secara statistik pada kedua siklus ( $p < 0,05$  pada siklus 1 dan  $p < 0,01$  pada siklus 2). Dengan demikian dapat disimpulkan metode pembelajaran dengan *Game Based Learning* terbilang efektif dalam peningkatan pemahaman belajar pada siswa.

**How to cite:** Setyaningrum, D. P., Zaeni, I. A. E., & Afrian, R. Penerapan Game-Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Memahami Materi Berbantuan Quizizz. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 10(1). 31–36. doi: 10.17977/um027v10i12025p31-36

## 1. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses yang dirancang guru untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi secara optimal. Pendidikan tidak hanya menekankan pembelajaran dan fasilitas, tetapi juga penguasaan teknologi dan pengembangan sikap. Guru diharapkan mampu mengenali kekuatan dan kelemahan peserta didik selama pembelajaran (Aiman, 2018). Perkembangan teknologi di era digital membuka peluang baru dalam dunia pendidikan (Nurfauzi et al., 2024).

Pendidikan merupakan sistem yang saling terkait. Gangguan pada salah satu bagian dapat memengaruhi seluruh proses pendidikan (Hartanto et al., 2024). Oleh karena itu, dalam proses mengajar, guru perlu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Pemanfaatan teknologi seperti WhatsApp, Zoom, Google Form, dan Quizizz dapat mendukung proses pembelajaran (Yuliana, 2022). Belajar adalah kunci pendidikan. Untuk mewujudkan visi mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan harus mampu mengembangkan sumber daya manusia yang cerdas, berakhlak, dan terampil (Pranoto, 2020).

Namun, banyak peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep abstrak, seperti algoritma dalam mata pelajaran Informatika. Hal ini bisa disebabkan oleh faktor internal seperti kondisi psikologis, maupun faktor eksternal seperti metode pembelajaran yang kurang menarik. Akibatnya, pemahaman konsep dan motivasi belajar menjadi rendah. Hambatan yang dialami siswa dalam proses belajar merujuk kepada faktor-faktor yang secara langsung atau tidak langsung mempengaruhi proses belajar.

Untuk mengatasi hal ini, diperlukan pendekatan pembelajaran inovatif dan sesuai karakteristik siswa. Salah satu metode yang efektif adalah *Game-Based Learning* (GBL), yaitu pembelajaran berbasis permainan. GBL dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa. Siswa diajak bermain sambil belajar, berpikir kritis, dan memecahkan masalah dalam suasana menyenangkan.

Salah satu contoh nyata GBL adalah penggunaan *quizizz*, sebuah platform belajar pemrograman berbasis game. Dalam *Quizizz*, siswa menyelesaikan misi dengan menulis kode, sehingga mereka memahami algoritma secara aktif dan kontekstual. Platform ini fleksibel, bisa digunakan secara daring maupun luring. Setiap siswa memiliki kemampuan berbeda dalam memahami materi. Beberapa siswa cepat memahami, sementara yang lain mengalami hambatan. Hambatan ini bisa berasal dari diri siswa sendiri (internal) seperti intelegensi dan kondisi fisik, atau dari lingkungan (eksternal) seperti keluarga dan sekolah (Melinia, 2022). Metode pembelajaran adalah langkah untuk mencapai tujuan belajar. Metode yang baik mempertimbangkan materi, tujuan, capaian, dan karakteristik siswa. Dengan metode yang menarik dan inovatif, siswa akan lebih terlibat dan pembelajaran menjadi lebih efektif (Wulandari & Safitri, 2024).

GBL membantu memperdalam pemahaman materi dan meningkatkan kemampuan evaluatif siswa. Karena anak-anak sekarang lebih suka bermain game daripada membaca buku, pendekatan ini cocok untuk menarik minat mereka. Guru perlu menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakter siswa agar proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran berbasis game juga dapat membuat siswa lebih semangat mengerjakan kuis atau soal secara daring karena mudah diakses melalui gawai (Putri et al., 2024).

GBL sebagai pendekatan pembelajaran tidak hanya membuat materi lebih menarik, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, kolaborasi, dan komunikasi (Dipani, 2023; Paulina, 2023; Wahyuning, 2022). Dengan permainan edukatif, siswa menghadapi berbagai situasi yang mendorong mereka berpikir dan menerapkan konsep yang dipelajari. Pemahaman konsep dapat diukur melalui: (1) merumuskan definisi, (2) mengenali ciri-ciri utama, (3) menghubungkan dengan konsep lain, dan (4) menyajikan ilustrasi konsep. Dalam pelajaran Informatika, siswa diharapkan mampu membedakan software dan hardware, mengenali input, proses, dan output, serta memberikan contoh perangkat.

## 2. Metode

Penelitian ini menerapkan metode (PTK) Penelitian Tindakan Kelas atau (CAR) *Classroom Action Research* yaitu metode yang memiliki salah satu bentuk penelitiannya dilaksanakan secara langsung atau bisa disebut pembelajaran di kelas. Tujuan dari penelitian kelas ini yaitu bertujuan untuk meningkatkan serta memperbaiki kompetensi profesional guru dalam menjalankan perannya. Penelitian ini berbentuk refleksi diri yang mengajak dalam memperbaiki praktik dalam pendidikan (Pahleviannur, 2022).

PTK adalah penelitian tindakan kelas yang berkaitan dengan permasalahan yang muncul dalam proses aktivitas pembelajaran harian yang dijalankan oleh pendidik. Contohnya, saat guru mengalami permasalahan peserta didik dalam memahami materi, guru dapat melakukan suatu intervensi dalam bentuk program pembelajaran spesifik, misalnya melalui pendekatan belajar dengan bermain. Melalui program pembelajaran yang dirancang dalam kerangka PTK, guru pada akhirnya mampu mengatasi permasalahan tersebut. Dalam merumuskan tindakan tersebut untuk memperbaiki keadaan digunakanlah prosedur PTK (Susilowati, 2018).

Metode ini dipilih karena dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan penuh interaksi, serta mampu meningkatkan semangat serta keterlibatan peserta didik saat proses pembelajaran (Widayati Lestari, 2024). Untuk mengukur minat peserta didik menggunakan angket. Penelitian ini menggunakan dua siklus yang masing-masing melibatkan tahapan perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Hidayati, 2020). Berikut adalah penjelasan rinci mengenai setiap tahapan dalam model PTK yang diterapkan oleh peneliti :

### 2.1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi masalah pembelajaran yaitu kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Berdasarkan masalah tersebut, peneliti merancang intervensi berupa penggunaan metode *Game Based Learning* (GBL) dengan platform *quizizz*. Langkah-langkah dalam perencanaan mencakup; Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat integrasi *quizizz* dalam pembelajaran; Pemilihan materi yang sesuai untuk diterapkan dengan *quizizz* (misalnya topik pada mata pelajaran informatika); Penyusunan soal *quizizz* dalam bentuk kuis interaktif dengan pengaturan waktu, poin, dan fitur *leaderboard* dan; Menyiapkan instrumen evaluasi, termasuk lembar observasi keterlibatan siswa, angket minat belajar, dan lembar penilaian hasil belajar.

### 2.2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini, pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan skenario yang telah dirancang, yaitu guru membuka pelajaran dengan apersepsi dan penjelasan singkat materi; siswa kemudian mengakses *quizizz*

melalui gawai masing-masing dengan kode permainan yang diberikan guru; kegiatan kuis dilakukan dalam suasana kompetitif dan menyenangkan, mendorong siswa lebih aktif; guru berperan sebagai fasilitator, mendampingi siswa selama permainan berlangsung dan memberi klarifikasi atas pertanyaan yang muncul; pelaksanaan dilakukan selama 2 jam pelajaran (2 x pertemuan) untuk setiap siklus, dengan fokus pada mengukur peningkatan keterlibatan dan pemahaman konsep.

### 2.3. Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan dilakukan secara sistematis selama proses pembelajaran dengan menggunakan instrumen lembar observasi keterlibatan siswa, mencatat aktivitas seperti, keaktifan dalam menjawab kuis, antusiasme saat bermain Quizizz, kerja sama atau kompetisi antar siswa, dokumentasi visual (foto/video) kegiatan pembelajaran untuk mendukung data observasi, serta catatan lapangan, digunakan untuk mencatat kejadian tidak terduga, hambatan teknis, dan interaksi yang signifikan antara siswa dan guru.

### 2.4. Refleksi (*Reflecting*)

Setelah tindakan dan pengamatan, peneliti mengevaluasi keberhasilan implementasi dan merencanakan perbaikan dengan menganalisis hasil observasi dan angket untuk melihat tren keterlibatan siswa, mengevaluasi hasil kuis di Quizizz untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi, serta berdiskusi dengan siswa dan guru pendamping untuk menggali umpan balik mengenai pembelajaran berbasis game. Berdasarkan refleksi ini, peneliti menyesuaikan pendekatan atau konten Quizizz, memperbaiki metode atau teknik fasilitasi di siklus berikutnya.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Terdapat permasalahan yang ada pada kajian ini yaitu rendahnya tingkat pemahaman peserta didik mengenai materi pelajaran di SMP Negeri 2 Malang. Dengan melakukan observasi, diketahui bahwa kebanyakan anak kelas 7I lebih senang menggunakan game daripada membaca. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menerapkan metode *Game Based Learning* (GBL). Melalui pendekatan ini, strategi pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa yang lebih tertarik pada aktivitas yang bersifat interaktif dan menyenangkan.

GBL adalah model pembelajaran berbasis game yang berorientasi pada peserta didik, yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar melalui pemanfaatan media permainan. GBL efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Melalui tantangan, skor, dan umpan balik instan dalam game, siswa terdorong untuk terus mencoba dan belajar dari kesalahan, sehingga terjadi pembelajaran yang berulang dan mendalam. Selain itu, penggunaan game memungkinkan siswa untuk belajar secara kontekstual dan eksploratif, membantu mereka membangun pemahaman konsep secara lebih konkret dan aplikatif.

Dengan pendekatan ini, tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal sesuai dengan harapan. Khususnya bagi siswa yang memiliki preferensi visual dan kinestetik, GBL menawarkan variasi pembelajaran yang lebih sesuai dibandingkan metode konvensional seperti ceramah atau membaca teks semata. GBL juga memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, baik secara individu maupun kolaboratif, yang berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman materi.

### 3.1. Teknik Analisis Data

Setelah seluruh data dari responden berhasil dikumpulkan, selanjutnya adalah melakukan pengolahan terhadap data tersebut. Proses analisis data mencakup pengelompokan data berdasarkan variabel dan kategori responden, penjabaran data ke dalam bentuk tabulasi sesuai variabel yang diteliti, penyajian data tiap variabel, serta melaksanakan rangkaian perhitungan guna menguji hipotesis yang nantinya dijadikan sebagai acuan dalam menjawab rumusan permasalahan. Teknik dalam menganalisis data pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut :

#### 3.1.1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan salah satu teknik analisis yang sering digunakan sebagai media menggambarkan atau menjelaskan data mentah dari hasil pengumpulan data, tanpa adanya tujuan untuk menarik kesimpulan yang bersifat general (Silvia, 2020). Hasil pelaksanaan tindakan selama dua siklus menunjukkan adanya peningkatan dalam keaktifan belajar peserta didik. Peningkatan ini terjadi melalui penerapan model pembelajaran GBL, yang terlihat dari hasil evaluasi peserta didik pada siklus pertama dan kedua, sebagaimana dijabarkan pada Tabel 1 berikut ini:

**Tabel 1. Hasil Evaluasi**

Keterangan	Nilai			
	Pre-Test Siklus 1	Pre-Test Siklus 2	Post-Test Siklus 1	Post-Test Siklus 2
Rata-Rata	51,25	65,46	66,56	84,53

Keterangan	Nilai			
	Pre-Test Siklus 1	Pre-Test Siklus 2	Post-Test Siklus 1	Post-Test Siklus 2
Nilai Max	80	85	90	95
Nilai Min	0	40	40	80
Tuntas KKM	1	15	15	32
Belum Tuntas KKM	31	17	17	0

Berdasarkan Tabel 1 pre-test siklus 1 menunjukkan bahwa rata-rata nilai kompetensi pengetahuan peserta didik ada di bawah KKM yaitu 51,25. Walaupun terdapat 1 peserta didik yang memiliki nilai di atas KKM, namun rata-rata pada pre-test masih jauh di bawah KKM. Terdapat 31 siswa yang kurang atau belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Pada pre-test siklus 2 menunjukkan bahwa rata-rata nilai kompetensi pengetahuan peserta didik ada di bawah KKM yaitu 65,46. Walaupun terdapat 15 peserta didik yang memiliki nilai di atas KKM, namun rata-rata pada pre-test masih di bawah KKM. Terdapat 17 siswa yang kurang atau belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Setelah peneliti melakukan berbagai persiapan untuk melakukan penelitian dengan menggunakan metode GBL atau *Game Based Learning* dengan menggunakan aplikasi bantuan Quizizz. Pada hasil Post Test siklus 1 menunjukkan bahwa terdapat nilai rata-rata diatas pre-test Siklus 1 yaitu 66,56. Akan tetapi berbeda dengan siswa yang tuntas KKM yaitu sebesar 15 siswa dari total 32 siswa sehingga didapatkan siswa yang belum memenuhi KKM sebanyak 17 siswa. Keadaan ini membuat peneliti ingin mengulang sekali lagi dalam penelitian yaitu dengan mengadakan post-test siklus 2.

Dalam post-test siklus 2, peneliti menggunakan aplikasi quizizz. Pada masa ini siswa sudah mengenal aplikasi quizizz pada siklus 1. Jadi peneliti tidak perlu memberikan petunjuk tentang penggunaan quizizz pada siswa. Setelah melakukan berbagai pembahasan dan menggunakan aplikasi quizizz, peneliti melakukan post-test di siklus 2 menunjukan hasil mean yang diperoleh siswa adalah 84,53, dengan nilai tertinggi yaitu 95 dan 80 sebagai nilai terendah. Pada siklus 2 semua siswa tuntas KKM.

Dengan demikian peneliti telah membuktikan bahwa dengan metode GBL atau *Game Based Learning* dengan menggunakan aplikasi quizizz dalam pembelajaran informatika dengan materi sistem komputer. Dengan penelitian ini telah terbukti menggunakan metode GBL dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam materi "sistem komputer".

### 3.1.2. Uji Hipotesis

Dalam proses membandingkan mean antara kelompok yang independen atau tidak saling terkait, digunakan teknik analisis statistik yang dikenal sebagai uji-t tidak berpasangan. Kelompok yang tidak berpasangan menunjukkan bahwa masing-masing sampel berasal dari subjek yang berbeda. Pengujian ini didasarkan pada analisis perbedaan varians antara dua set data yang tidak sama (Edy Waluyo, 2024).

Percobaan hipotesis bertujuan untuk mencari tahu pengaruh ataupun tidak adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran GBL dengan aplikasi quizizz. dari hasil data yang diperoleh dari hasil Post Test, percobaan hipotesis di dalam studi ini menerapkan penggunaan uji paired samples test yaitu teknik statistik yang diterapkan untuk membandingkan nilai rata-rata hasil Post Test pada siklus pertama dan siklus kedua. Adapun hasil dari pengujian hipotesis tersebut disajikan pada Tabel 2 berikut :

**Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis**

Siklus	Rata-Rata Pre-Test	Rata Rata Post-Test	t-hitung	Keterangan
Siklus 1	51,25	66,56	-4.062	Signifikan (p<0.05)
Siklus 2	65,46	84,53	-9.526	Sangat signifikan (p<0.01)

Pada Tabel 2 diketahui bahwa perbandingan rata-rata pre-test dan post-test pada dua siklus pembelajaran yang dilaksanakan. Pada siklus 1, yaitu membandingkan rata-rata Pre Test siklus 1 dan rata-rata Post Test siklus 1, hasil dari analisis paired t-test menunjukkan nilai t = -4.062 artinya hasil uji tersebut signifikansi, karena hasil tersebut menunjukkan nilai t di bawah 0,05 (p < 0,05), hal ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pencapaian belajar setelah intervensi pembelajaran. Kemudian pada siklus 2, yaitu membandingkan rata-rata Pre Test siklus 2 dan rata-rata Post Test siklus 2, hasil dari analisis paired t-test menunjukkan nilai t = -9.526 artinya memperkuat signifikansi statistik (bahkan pada level yang lebih ketat p < 0,01), tetapi juga menunjukkan efek pembelajaran yang lebih kuat dan terakumulasi. Kenaikan ini menandakan bahwa perbaikan strategi pada siklus kedua berhasil memberikan dampak pembelajaran yang lebih mendalam.

Dengan demikian peneliti telah membuktikan bahwa dengan menggunakan metode GBL dengan bantuan aplikasi quizizz dalam pembelajaran Informatika dengan materi sistem komputer meningkat dari siklus 1 ke siklus 2. Peneliti juga menemukan bahwa dengan penggunaan aplikasi quizizz siswa lebih bersemangat dan tidak monoton dalam pembelajaran. Suasana tersebut membuat peserta didik merasa senang sehingga membuat nyaman dan paham tentang materi sistem komputer.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dengan Penelitian Tindakan kelas yang dilakukan penulis menggunakan dua siklus yang menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) dengan bantuan platform quizizz terbukti efektif berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik terhadap topik sistem komputer dalam mata pelajaran Informatika dengan hasil yang lebih rendah dari sebelum menggunakan platform quizizz pada pretest 1 dan terjadi kenaikan nilai setelah menggunakan platform quizizz pada post-test 2. Bukti efektivitasnya tercermin dari peningkatan skor yang diperoleh mean dari 51,25 pada pre-test siklus 1 menjadi 84,53 pada post-test siklus 2. Di samping itu, temuan dari hasil pengujian statistik paired sample t-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan secara statistik pada kedua siklus ( $p < 0,05$  pada siklus 1 dan  $p < 0,01$  pada siklus 2). Dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran yang berbasis permainan berkontribusi dalam membangun lingkungan pembelajaran yang menarik, komunikatif, serta memotivasi siswa untuk aktif dalam proses belajar. Elemen kompetitif yang terdapat dalam quizizz dapat menjadi motivasi peserta didik untuk berperan aktif dan menjadi pengalaman belajar relevan dengan karakteristik dan tuntutan generasi digital masa kini. Meskipun demikian, terdapat sejumlah hambatan yang membuat kurang optimalnya implementasi pembelajaran GBL yaitu minimnya sarana pendukung teknologi serta variasi kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri dengan pendekatan pembelajaran baru. Penelitian ini diharapkan nantinya dapat dijadikan sebagai referensi dasar untuk pengembangan model pembelajaran GBL pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda dengan memperhatikan karakteristik peserta didik.

#### Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama terhadap artikel. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel.

#### Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

#### Deklarasi Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

#### Daftar Rujukan

- Aiman, U. (2018). Peningkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila dan prestasi belajar PKN dengan metode pembelajaran Cooperative Learning model Picture and Picture di MIN 2 Sleman. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 3(1), 159–168. <https://doi.org/10.14421/jpm.2018.31-13> [ejournal.aripi.or.id+9ejournal.uin-suka.ac.id+9ejournal.undiksha.ac.id+9](http://ejournal.aripi.or.id+9ejournal.uin-suka.ac.id+9ejournal.undiksha.ac.id+9)
- Dipani, M. (2023). Inovasi metode pembelajaran menggunakan game-based learning (GBL) untuk memotivasi pelajar Innovative. *Prosiding SAINTEK*, 9(4), 2962–3545. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.18683>
- Hartanto, R. T., Hamidah, H., & Kusuma, J. W. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning dengan Quiz Game Baambole terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa SMP. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 10.
- Hidayati, N. A. (2020). Penerapan metode mind map berbasis drill untuk meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa di Prodi PBSI IKIP PGRI Bojonegoro. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 462–468. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.578>
- Lestari, W. L. P. M. (2024). Penerapan metode game-based learning dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa MI Ma'arif Candirejo. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 67–75. <https://doi.org/10.47776/praxis.v3i2.1360>
- Melinia, S. H. H. (2022). Identifikasi faktor-faktor penyebab kesulitan belajar pada keterampilan membaca pemahaman. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 58–163. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.2039>
- Nurfauzi, B., Triyani, E. T., Karmila, S. H., Husna, S. K. N., Aulia, Z., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Komik Digital Tentang Bhinneka Tunggal Ika Dan Pancasila Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, 18(2), 285–297. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i2.21774>
- Pahleviannur, R. S. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Pradina Pustaka.
- Paulina, C., Rokmanah, S., Syachruroji, A., Pendidikan, S., Sekolah, G., & Ageng, U. S. (2023). *Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di SD*. 7, 31348–31354.

- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan game based learning quizizz untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi materi globalisasi kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25-38.
- Putri, A. N., Sulfiani, S., Quraisy, A., Ramliah, R., & Nasir, N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Informatika. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2), 44-54. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.334>
- Silvia, V. (2020). *Statistika deskriptif (2nd ed.)*. Penerbit Andi.
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran. *Jurnal ilmiah edunomika*, 2(01). <https://doi.org/10.29040/jie.v2i01.175>
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Game Based Learning dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 34-41. [//ejournal.uniramalang.ac.id/jipsos/article/view/3507](http://ejournal.uniramalang.ac.id/jipsos/article/view/3507)
- Waluyo, E., Septian, A., Jerilian, E., Hidayat, I. N., Prahadi, M. A., Prasetyo, T., & Sabilah, A. I. (2024). Analisis data sample menggunakan uji hipotesis penelitian perbandingan menggunakan uji anova dan uji t. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 2(6), 775-785.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA interaktif dengan game based learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2).
- Yuliana, A. W. (2022). Penerapan model pembelajaran problem-based learning berbantuan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan kerja sama dan hasil belajar tema 9. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 73-86. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4092>