



## Pemanfaatan Aplikasi Genially dalam Pembelajaran Berbasis Game Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik MIS Ma'arif Borong Kapala

Wahyuni Hasbul<sup>1\*</sup>, I Made Sutama<sup>2</sup>, I Putu Mas Dewantara<sup>3</sup>, Kadek Wirahyuni<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

\*email Korespondensi: [wahyunihasbul90@gmail.com](mailto:wahyunihasbul90@gmail.com)

---

### Abstracts

*This study aims to measure the increase in student learning activity after the implementation of the Genially application in the Game Based Learning method at Ma'arif Borong Kapala. The type of research used is a descriptive pre-experimental study with a One Shot Case Study design. The type of research used is a descriptive pre-experimental study with a One Shot Case Study design. This research was conducted at MIS Ma'arif Borong Kapala, Tompobulu District, Bantaeng Regency, South Sulawesi. The subjects of this study were 15 grade VI students. Data collection was carried out using observation sheets, questionnaires and interviews. The indicators of student learning activity are participation in class, problem-solving skills, and expressing opinions. Furthermore, the data obtained were analyzed in the form of descriptive percentages. The results of the study showed that the implementation of the Genially application in game-based learning can increase student learning activity at MIS Ma'arif Borong Kapala, which initially student activity was in the moderate category but after the implementation of game based learning there was an increase in student learning activity.*

**Keywords:** Genially, Game Based Learning, active learning

---

### Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mengukur peningkatan keaktifan belajar peserta didik setelah penerapan aplikasi genially dalam metode pembelajaran Game Based Learning di Ma'arif Borong Kapala. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pra-eksperimen tipe deskriptif dengan desain One Shot Case Study. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pra-eksperimen tipe deskriptif dengan desain One Shot Case Study. Penelitian ini dilaksanakan di MIS Ma'arif Borong Kapala kecamatan Tompobulu kabupaten Bantaeng, Sulawesi Selatan. Adapun subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VI yang berjumlah 15 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, lembar kuesioner dan wawancara. Adapun indikator keaktifan belajar peserta didik yaitu, partisipasi dalam kelas, kemampuan memecahkan masalah, dan mengeluarkan pendapat. Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis dengan dalam bentuk deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan aplikasi genially dalam pembelajaran berbasis game based learning dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di MIS Ma'arif Borong Kapala, yang pada awalnya keaktifan peserta didik berada pada kategori sedang namun setelah diterapkannya game based learning terjadi peningkatan keaktifan belajar peserta didik tersebut.*

**Kata kunci:** Genially, Game Based Learning, keaktifan belajar

---



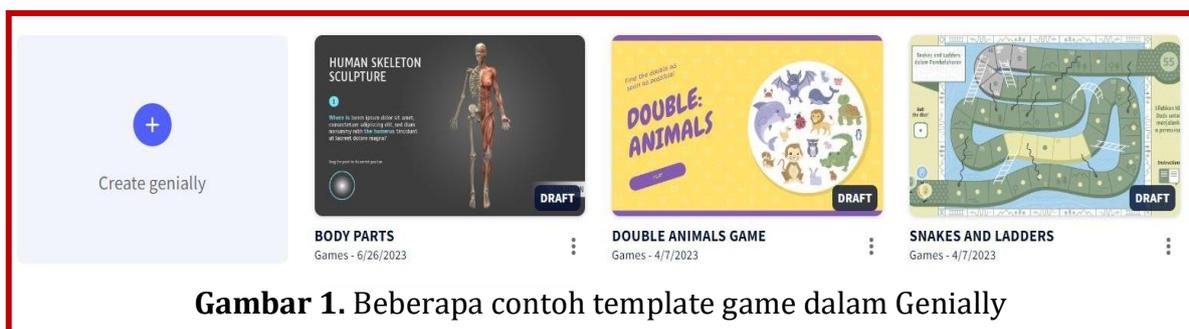
Copyright ©2024 Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar

## 1. Pendahuluan

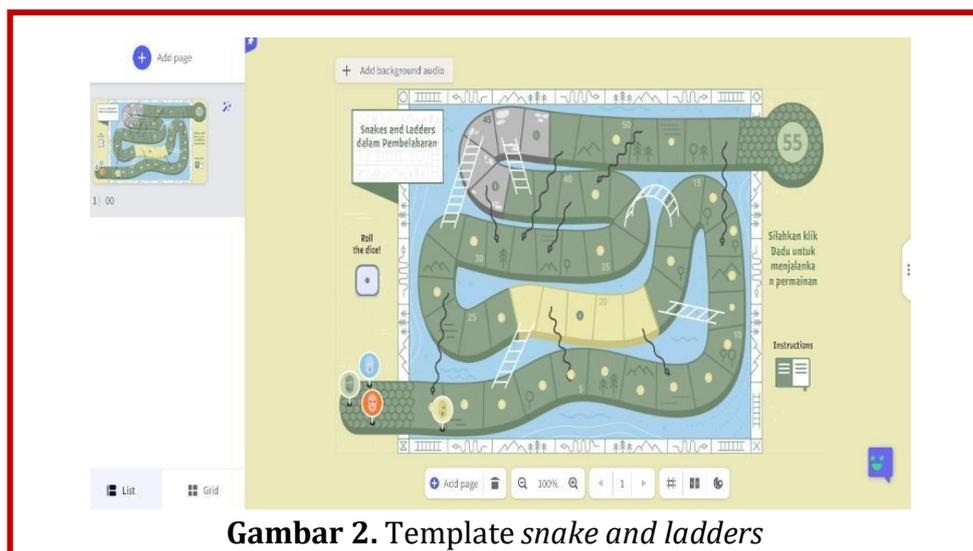
Metode pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran merujuk pada pendekatan, strategi, atau teknik yang digunakan oleh pendidik untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan dan pemahaman kepada peserta didik. Metode pembelajaran dapat memengaruhi seberapa efektif siswa memahami dan menyerap materi Pelajaran (Abdullah, 2017). Metode pembelajaran yang direncanakan dan didesain dengan baik dapat mendukung proses pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran, karakteristik peserta didik, dan situasi lingkungan (Permana, 2020).

Berbagai metode yang telah dilakukan oleh guru mata Pelajaran agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik (Napsawati & Yusdarina, 2021). Salah satu metode pembelajaran yang menarik untuk diterapkan yaitu pembelajaran berbasis *Game Based Learning*. Bermain bukan hanya sekadar kegiatan menyenangkan, tetapi juga merupakan cara bagi anak-anak untuk belajar, berinteraksi dengan lingkungan sekitar, dan mengembangkan berbagai keterampilan dan kemampuan (Pratiwi, 2017). Dengan demikian, *Game Based Learning* dapat lebih dihayati oleh peserta didik sekaligus sebagai upaya meningkatkan keaktifan belajar peserta didik tersebut (Wati et al., 2020) Untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui *Game Based Learning* salah satunya yaitu melalui aplikasi *Genially*. *Genially* adalah platform kreatif yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten interaktif, seperti presentasi, infografis, poster, peta konsep, game, dan banyak lagi.

*Genially* menonjol karena fokusnya pada pembuatan konten yang menarik dan interaktif, memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dan berbagi informasi dengan cara yang lebih menarik dan terlibat (Fatma & Ichsan, 2022). Selanjutnya keaktifan belajar merujuk pada tingkat keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Suarni, 2017). Ini melibatkan semangat siswa dalam menjalani pengalaman belajar, termasuk interaksi dengan materi pelajaran, partisipasi dalam diskusi kelas, kolaborasi dengan teman sebaya, dan berbagai kegiatan pembelajaran lainnya (Damanik & Seleky, 2022). Aktivitas yang diharapkan dalam sebuah proses pembelajaran dituntut interaksi yang seimbang. Interaksi yang dimaksud adalah adanya interaksi atau komunikasi antara guru dengan peserta didik yang tercipta dengan adanya metode belajar yang menyenangkan (Siswa, 2021). Berikut ini beberapa tampilan *game* dalam *genially* yang dapat diterapkan dalam Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik yaitu sebagai berikut:



**Gambar 1.** Beberapa contoh template game dalam Genially



**Gambar 2.** Template *snake and ladders*

Berdasarkan gambar 1 dan 2 di atas menunjukkan bahwa: 1) Aplikasi Genially terdiri atas beberapa template yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan guru maupun peserta didik; 2) Template game yang telah dipilih dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing pengguna; 3) Setelah menentukan template game, pembuat dapat menginput audio sesuai dengan kebutuhan pada tombol *Add Background Audio*; 3) Setiap kolom dalam template game yang dipilih terdiri atas tombol yang dapat diisi dengan materi atau soal yang dapat ditugaskan kepada peserta didik; 4) Beberapa template game terdiri atas dadu yang dapat dimainkan oleh peserta didik sehingga peserta didik menjawab soal sesuai dengan posisi akhir dadu mereka.

*GAME Based Learning* dapat mendukung peningkatan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dalam beberapa tahun terakhir, banyak penelitian yang mengungkapkan keefektifan metode tersebut dalam proses pembelajaran bila diterapkan secara maksimal dan sungguh-sungguh (Winatha & Setiawan, 2020). Melalui *Game Based Learning* peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih rileks dan menyenangkan sehingga peserta didik tersebut merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dapat menjalin kerjasama antar teman, serta meningkatkan atensi dan rasa ingin tahu (Indrawati, 2016). Hal tersebut hampir senada dengan pernyataan bahwa *Game Based Learning* sangat tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena sebagian besar mengandung unsur bermain, di mana bermain merupakan salah-satu kebutuhan anak usia sekolah (Bella & Hakiky, 2020). Beberapa hasil penelitian di atas menjadi dasar dalam penelitian ini. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengukur peningkatan keaktifan belajar peserta didik setelah penerapan aplikasi genially dalam metode pembelajaran *Game Based Learning* di Ma'arif Borong Kapala.

## 2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pra-eksperimen tipe deskriptif dengan desain *One Shot Case Study* (Sugiyono, 2018). Pemilihan desain ini dengan pertimbangan bahwa dalam penelitian ini tidak menggunakan kelas kontrol dan hanya menggunakan satu variabel yang akan diukur yaitu keaktifan belajar peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di MIS Ma'arif Borong Kapala kecamatan Tompobulu kabupaten Bantaeng, Sulawesi Selatan. Adapun subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VI yang berjumlah 15 orang. Adapun tahapan dalam penelitian ini yaitu persiapan termasuk didalamnya pengukuran keaktifan awal peserta didik sebelum penerapan

metode game based learning, penerapan aplikasi *genially* dalam metode game based learning, uji kelayakan penerapan *genially* dalam metode game based learning dan pengukuran keaktifan belajar peserta didik setelah penerapan aplikasi *genially*.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, lembar kuesioner dan wawancara. Adapun indikator keaktifan belajar peserta didik yaitu, partisipasi dalam kelas, kemampuan memecahkan masalah, dan mengeluarkan pendapat. Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis dengan dalam bentuk deskriptif persentase dengan langkah-langkah sebagai berikut: menghitung nilai tanggapan masing-masing responden, merekap nilai dan menghitung persentase (Carsel, 2018). Analisis Data menggunakan teknik deskriptif persentase. Langkah pertama adalah menghitung nilai tanggapan setiap responden berdasarkan indikator keaktifan belajar, yaitu partisipasi dalam kelas, kemampuan memecahkan masalah, dan mengeluarkan pendapat. Kemudian, nilai yang diperoleh setiap responden direkap dan dihitung rata-ratanya. Selanjutnya, persentase dihitung dengan membagi jumlah nilai total dengan jumlah responden dan nilai maksimum, kemudian dikalikan 100%. Hasil analisis ini menggambarkan tingkat keaktifan peserta didik dalam setiap indikator, yang dapat disajikan dalam bentuk tabel atau grafik untuk mempermudah interpretasi dan Kesimpulan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Hasil

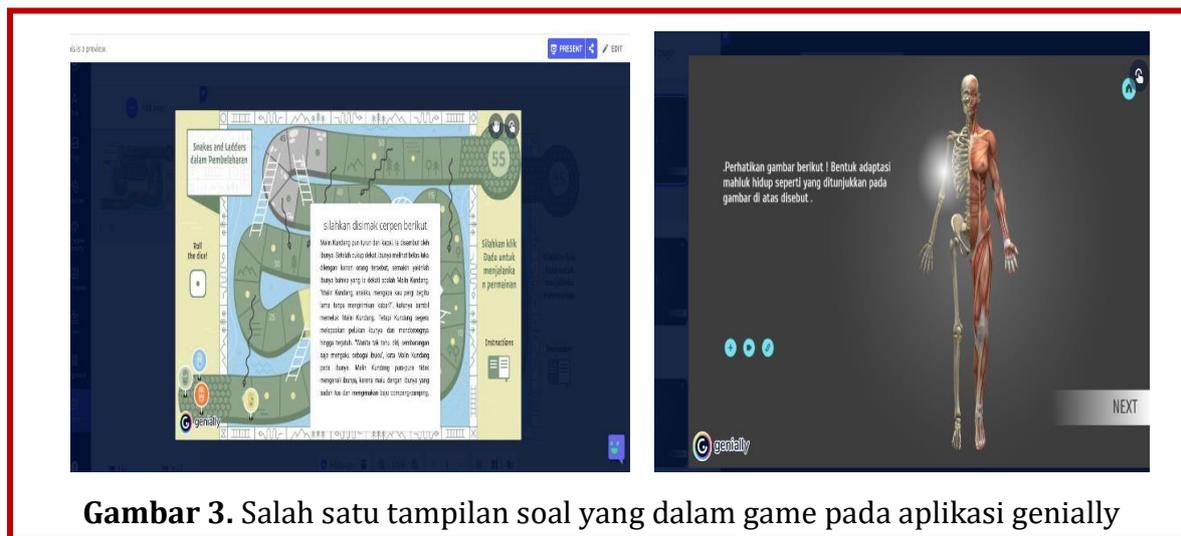
Data penelitian yang diperoleh dari hasil kuesioner terkait keaktifan belajar peserta didik sebelum diterapkannya metode pembelajaran *Game Based Learning* melalui aplikasi *genially* diperoleh hasil analisis deskriptif yaitu skor rata-rata (mean) sebesar 90,05, median sebesar 90,00 dan standar deviasi sebesar 2,19. Adapun skor minimum yaitu 78,00 dan skor maksimum sebesar 95,00. Untuk distribusi persentase jawaban responden mengenai keaktifan belajar sebelum diterapkannya metode pembelajaran *Game Based Learning* melalui aplikasi *genially* yaitu:

**Tabel 1.** Pengkategorian Keaktifan Belajar Sebelum Penerapan *Genially*

Kategori keaktifan belajar	Persentase
Keaktifan belajar pada kategori rendah	14,50%
Keaktifan belajar pada kategori sedang	63,00%
Keaktifan belajar pada kategori tinggi	22,50%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa keaktifan belajar peserta didik sebelum diterapkannya metode game-based learning berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 63,00%. Selain itu, terdapat 12,5% peserta didik yang berada pada kategori rendah, sementara 25% lainnya berada pada kategori tinggi. Data ini menunjukkan bahwa sebelum penerapan metode game-based learning, sebagian besar peserta didik belum sepenuhnya aktif dalam proses pembelajaran, meskipun ada sebagian yang menunjukkan keaktifan yang cukup baik. *Game Genially* yang diterapkan dalam metode pembelajaran berbasis game-based learning adalah sebuah aplikasi yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk interaktif dan menarik, seperti kuis, teka-teki, dan simulasi yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat langsung dalam aktivitas belajar. Dengan pendekatan ini, diharapkan peserta didik dapat lebih termotivasi dan meningkatkan keaktifan mereka dalam pembelajaran, yang terbukti melalui peningkatan yang signifikan setelah penerapan metode tersebut. Adapun

gambaran game genially yang diterapkan dalam metode pembelajaran berbasis game based learning yaitu sebagai berikut:



**Gambar 3.** Salah satu tampilan soal yang dalam game pada aplikasi genially

Sebelum penerapan aplikasi genially, terlebih dahulu dilakukan uji kelayakan dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 2.** Uji Kelayakan Aplikasi *Genially*

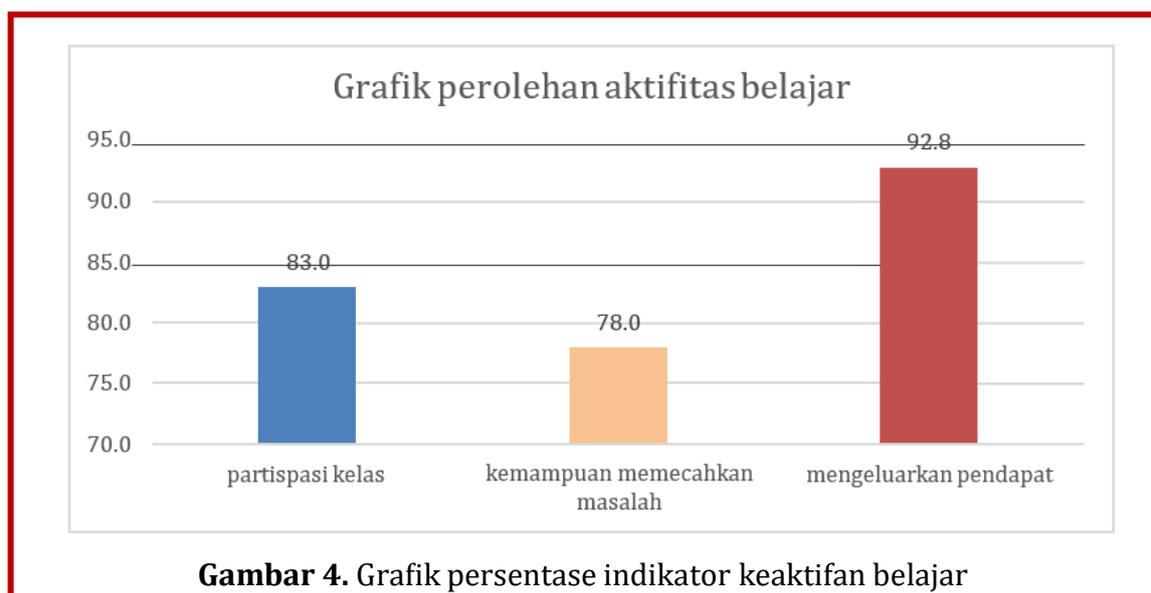
Indikator	Persentase
Kualitas aplikasi game genially	79,00%
Kemudahan penggunaan	83,50%

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel 2 menunjukkan bahwa bahwa aspek penilaian mengenai kualitas aplikasi genially mendapatkan persentase sebesar 79,00% sedangkan penilaian terhadap aspek kemudahan penggunaan mendapatkan persentase sebesar 83,50%. Sehingga dengan demikian maka aplikasi *genially* layak untuk diterapkan dalam metode pembelajaran berbasis game based learning. Selanjutnya untuk melihat tingkat keaktifan belajar peserta didik setelah diterapkan genially dalam metode game based learning digambarkan pada tabel berikut:

**Tabel 3.** Pengkategorian keaktifan belajar setelah diterapkan metode *Game Based Learning*

Kategori keaktifan belajar	Persentase
Keaktifan belajar pada kategori rendah	0%
Keaktifan belajar pada kategori sedang	17,8%
Keaktifan belajar pada kategori tinggi	82,2%

Hasil yang telah diperoleh pada tabel 3 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar setelah penerapan genially dalam metode pembelajaran berbasis game based learning. Selanjutnya dari tabel 3 juga menunjukkan bahwa seluruh peserta didik telah aktif secara keseluruhan dalam proses pembelajaran, meskipun masih terdapat peserta didik yang tingkat keaktifannya berada pada kategori sedang yaitu sebesar 17,8% dan 82,2% peserta didik berada pada kategori tinggi. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis per indikator diperoleh gambaran sebagai berikut:



Berdasarkan grafik diatas menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik setelah diterapkannya aplikasi *genially* berada pada kategori tinggi. Hal tersebut terlihat dari tingginya partisipasi di kelas peserta didik dengan persentase sebesar 83,0%, kemampuan memecahkan masalah dengan persentase 78,0% dan keaktifan dalam mengeluarkan pendapat sebesar 92,8%.

### 3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh menunjukkan bahwa sebelum diterapkannya metode *game based learning*, masih terdapat beberapa peserta didik yang tidak aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun terdapat peserta didik dengan keaktifan belajar yang berada pada kategori tinggi namun sebagian besar peserta didik memiliki keaktifan yang berada pada kategori sedang. Selanjutnya adapun mengenai game yang diterapkan dalam metode *game based learning* ini yaitu game yang ada dalam aplikasi *genially* yang ditampilkan pada gambar 3. Pada gambar 3 tersebut menampilkan 2 contoh template game yang digunakan dalam proses penelitian, dimana game tersebut telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang berkaitan dengan mata Pelajaran yang sedang berlangsung. Pada game tersebut, jumlah soal dan jenisnya juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Sehingga dengan demikian maka tampilan game yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan ini bertujuan untuk memacu rasa ingin tahu peserta didik sebagaimana yang telah dikemukakan oleh (Kusuma et al., 2022) bahwa *game based learning* dapat memicu rasa ingin tahu peserta didik sehingga mereka dapat termotivasi dalam belajar dan pada akhirnya berdampak pada keaktifan dalam proses belajar. Selanjutnya adapun hasil uji coba kelayakan aplikasi *genially* digambarkan pada tabel 2, dimana hasil tabel tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *genially* layak untuk diterapkan. Bukti bahwa *game based learning* dengan aplikasi *genially* ini layak untuk diterapkan yaitu: (1) aplikasi *genially* memiliki kualitas yang bagus dalam artian aplikasi ini dapat diakses dengan mudah. Selain kemudahan dalam mengakses, aplikasi ini juga mudah untuk dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna, (2) aplikasi *genially* dapat diterapkan dengan mudah dan memiliki bentuk yang menarik.

Tingkat keaktifan peserta didik mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode *game based learning* melalui *genially*. Hal tersebut terlihat dari hasil yang telah diperoleh pada tabel 3. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa peserta

didik diperoleh informasi bahwa melalui *gamebased learning* peserta didik merasa bersemangat untuk menyelesaikan permainan dengan mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya agar dapat menjadi pemenang. Melalui *game based learning* ini seluruh peserta didik secara keseluruhan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga mereka dapat berkontribusi dalam mengeluarkan pendapatnya. Persoalan benar atau salah dalam menjawab soal yang ada dalam aplikasi *game Genially* itu bukan poin utama namun keberanian peserta didik dalam menjawab merupakan hal yang sangat luar biasa. Mengingat sebelum diterapkannya metode *game based learning* masih terdapat beberapa peserta didik dengan tingkat keaktifan yang masih rendah.

Partisipasi dalam kelas merupakan indikator dari keaktifan belajar seorang peserta didik yang diukur dalam penelitian ini. Setelah penerapan aplikasi *genially* partisipasi peserta didik mengalami peningkatan. Hal tersebut ditandai dengan keterlibatan seluruh peserta didik dalam menjawab soal atau memecahkan permasalahan selama proses pembelajaran melalui *Game Based Learning*. Selain itu dari hasil wawancara juga diperoleh informasi bahwa, peserta didik aktif dalam mengerjakan tugas dan latihan yang diberikan dengan tekun dan tepat waktu.

Hasil penelitian yang telah diperoleh sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Pranoto, 2020) dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas positif setelah diterapkannya metode *game based learning*. Melalui *game* pada aplikasi *genially* yang diterapkan menyediakan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam. Siswa terlibat secara aktif dalam tugas-tugas, skenario, dan tantangan, yang membuat mereka lebih terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, *Game* sering menghadirkan tantangan dengan tingkat kesulitan yang naik secara bertahap (Wildan & Albari, 2023). Peserta didik akan merasa termotivasi untuk mencapai prestasi lebih tinggi dan mengatasi tantangan ini. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik diperoleh informasi bahwa aplikasi *Genially* menjadi menarik karena dapat membantu dalam menjelaskan konsep-konsep sulit dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Sisi positif lainnya dari metode *game based learning* yaitu adanya umpan balik langsung dalam *game* memungkinkan peserta didik untuk melihat hasil dari tindakan mereka dengan cepat. Ini membantu mereka memahami konsekuensi dari keputusan dan memperbaiki kinerja mereka segera. Sedangkan menurut (Cinta et al., 2021) dalam *game* peserta didik dapat mempertimbangkan dan menghubungkan sebab akibat juga belajar untuk lebih fokus pada persoalan yang dihadapinya.

Aktivitas belajar peserta didik yang meningkat melalui *Game Based Learning* memberigambaran bahwa metode tersebut dapat diterapkan pada mata pelajaran sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Hal tersebut dikarenakan aktivitas belajar peserta didik menjadi faktor penting untuk mengetahui apakah model pembelajaran yang dilakukan efektif atau tidak (Faniamawati et al., 2023).

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi *Genially* dalam pembelajaran berbasis *game-based learning* berhasil meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di MIS Ma'arif Borong Kapala. Sebelum penerapan *game-based learning*, keaktifan peserta didik berada pada kategori sedang, namun setelah penggunaan aplikasi tersebut, terjadi peningkatan signifikan dalam keaktifan belajar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran

yang interaktif dan menarik melalui game-based learning dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

### Daftar Pustaka

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Bella, L., & Hakiky, D. (2020). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Gerak Dasar Shooting Bola Basket Implementation Use of Learning Media Digital Game-Based Learning formotivation to Learn and Basic Motion Sk. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(April), 72–82. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JER/article/view/24555>
- Cinta, A., Wibawa, 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://ejournal.upi.edu/index.php/integrated/article/view/32729>
- Damanik, S. W., & Seleky, J. S. (2022). PENERAPAN METODE INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN ONLINE (The Application of Interactive Methods to Improve Student's Activeness in the Online Learning). *Seminar Nasional Matematika, Geometri, Statistika, Dan Komputasi*. <https://magestic.unej.ac.id/>
- Faniamawati, R. T., Wahyudi, B. A., Fitrayati, D., Negeri, U., Jalan, S., Wetan, L., Negeri, S. M. A., Jalan, D., & Tenaru, R. (2023). Available online at : Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Ekonomi Melalui Game-based Learning Model Menggunakan Media Wordwall Abstrak Increased Learning Activities Toward Economis Learning Trthrough Game-based Learning Model Using. 15(2), 129–140.
- Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>
- Hisda, W. T., Yusnan, M., Firasti, F., & Purwaningsih, T. (2023). Peningkatan Keterampilan Belajar Bahasa Indonesia Tentang Membaca Dongeng Dengan Penerapan Metode Demonstrasi. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 1-8. DOI: <http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v5i1.3019>
- Indrawati, Y. (2016). *Increase Learning Motivation Through Game Based Learning*. 4(6), 1– 23.
- Kusuma, M. A., Dwi Kusumajanto, D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 28–37. <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p028pISSN:25489879%0Ahttp://jurnal2.um.ac.id/index.php/edcomtech>
- Napsawati, N., & Yusdarina, Y. (2021). Application of Ludo Board Game in Increasing the Activeness of the Physics Study Group of Mts DDI Seppange Students. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 98–106. <https://doi.org/10.26618/jpf.v9i1.4074>

- Permana, N. S. (2020). GAME BASED LEARNING SEBAGAI SALAH SATU SOLUSI DAN INOVASI PEMBELAJARAN BAGI GENERASI DIGITAL NATIVE. *Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης*, 9(2), 110. <https://doi.org/10.12681/edusc.3109>
- 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. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.4575>
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 106–117. <https://core.ac.uk/download/pdf/228816306.pdf>
- Siswa, K. B. (2021). IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan Vol. 1, No. 1, April 2021 P- ISSN: -; E-ISSN: - <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/irsyaduna>. 1(1), 1– 13.
- Suardin, S., & Yusnan, M. (2021). Pengaruh Manajemen Waktu Belajar Terhadap Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JEC (Jurnal Edukasi Cendekia)*, 5(1), 61-71.
- Suarni. (2017). Melalui Pendekatan Pembelajaran Pakem Untuk Kelas Iv Sd Negeri 064988 Medan Johor. *Journal of Physics and Science Learning*, 01(2), 129–140.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wati, I. F., Yuniawatika, Y. Y., & Murdiyah, S. (2020). Analisis Kebutuhan Terhadap Bahan Ajar Game Based Learning Terintegrasi Karakter Kreatif. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i2.31880>
- Wildan, T., & Albari. (2023). Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi dan Manajemen (JIKEM). *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen (JIKEM)*, 3(1), 551–563.
- 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>