



Invention: Journal Research and Education Studies
Volume 6 Nomor 1 Maret 2025

The Invention: Journal Research and Education Studies is published
 three (3) times a year

(March, July and November)

Focus : Education Management, Education Policy, Education
 Technology, Education Psychology, Curriculum Development,
 Learning Strategies, Islamic Education, Elementary Education

LINK : <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jres>

Efektivitas Game Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Azizah Fiqriah¹, Yustia Suntari², Chrisnaji Banindra Yudha³

^{1,2,3} *Universitas Negeri Jakarta, Indonesia*

ABSTRACT

Game Based Learning merupakan salah satu model yang memiliki dampak positif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, adapun salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran harus ada minat belajar dalam diri tiap siswa, dengan adanya minat siswa dapat memunculkan rasa semangat belajar yang akan membuat siswa menunjukkan kemudahan dalam menerima arahan lalu mampu menyelesaikan tugas dengan baik dan cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model *Game- Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa SD dengan metode penelitian yang dipilih yaitu studi literatur. Berdasarkan artikel yang pilih dibatasi terbitan tahun 2021 sampai dengan 2025 sebagai sumber utama yang akan dianalisis. Hasil penelitian yang didapat yaitu menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* memiliki kemampuan besar untuk digunakan sebagai strategi pembelajaran alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci

Game Based Learning, Minat Belajar, Sekolah Dasar

**Corresponding
 Author:** ✉

azizahfqrh@gmail.com

PENDAHULUAN

Tantangan yang seringkali terjadi pada sistem pendidikan Indonesia yaitu dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mewujudkan upaya meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa. Berdasarkan undang-undang tersebut, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan merupakan sarana untuk mencetak sumber daya manusia yang cakap. Untuk mewujudkan mencetak sumber daya manusia yang cakap tentu membutuhkan berbagai strategi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu, pendidikan juga dapat dipahami sebagai proses pembentukan kepribadian. Melalui pendidikan, pengetahuan, pengalaman, nilai-nilai, dan keterampilan ditransfer dari generasi sebelumnya kepada generasi berikutnya sebagai bentuk persiapan menghadapi berbagai tuntutan kehidupan, baik secara fisik maupun spiritual.

Komponen yang akan selalu ada dalam proses pembelajaran yaitu hadirnya minat belajar, minat belajar menjadi aspek yang sangat penting sehingga harus ada dalam diri setiap siswa. Menurut Iskandar (2012:181) minat belajar adalah dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar demi menambah pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman. Minat bisa muncul karena adanya keinginan untuk tahu dan memahami sesuatu, setelahnya akan mendorong dan mengarahkan siswa untuk lebih serius dalam kegiatan belajar.

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal yang mencakup aspek fisiologis dan psikologis, faktor eksternal yang meliputi lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial, serta faktor pendekatan belajar (Syah, 2003:132). Salah satu faktor internal yang berperan penting dalam pencapaian prestasi belajar adalah minat belajar itu sendiri. Menurut Laksono et al. (2016) minat belajar merupakan preferensi yang konsisten dalam mengamati dan mengingat seluruh aktivitas. Aktivitas yang disukai oleh seseorang cenderung diperhatikan secara terus-menerus, disertai rasa gembira, ketertarikan, tekad, pemusatan pikiran, serta kesadaran terhadap kegiatan tersebut. Oleh karena itu, terciptanya suasana nyaman dan menyenangkan dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar mampu menarik perhatian siswa. Ketika rasa tertarik telah tumbuh dalam diri siswa, maka minat belajar akan meningkat dan hasil belajar pun dapat diperoleh secara maksimal.

Minat belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui penerapan pendekatan pembelajaran yang inovatif, salah satunya yaitu *Game-Based Learning* atau pembelajaran berbasis permainan. Pendekatan ini merupakan bentuk integrasi antara elemen permainan dengan proses pembelajaran yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan kognitif serta mendorong motivasi belajar peserta didik.

Game-Based Learning memiliki beberapa karakteristik utama yang mendukung efektivitasnya dalam pembelajaran, yaitu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui aktivitas dalam permainan, lalu aturan yang membatasi dan mengarahkan cara pencapaian tujuan tersebut, selanjutnya

mengenai sistem umpan balik yang memberikan informasi mengenai sejauh mana peserta didik mendekati tujuan pembelajaran, serta partisipasi sukarela yang menunjukkan kesediaan peserta didik untuk menerima dan mengikuti mekanisme permainan yang telah ditetapkan. Keempat karakteristik ini menjadi dasar dalam pemilihan strategi pembelajaran berbasis permainan karena terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, efektivitas proses pembelajaran, serta hasil belajar siswa.

Pendekatan ini membantu mengubah cara pandang dalam pembelajaran, dari yang sebelumnya lebih banyak dikendalikan oleh guru menjadi lebih fokus pada peran aktif siswa. Sebagai metode yang mendukung kegiatan belajar yang melibatkan siswa secara langsung, dalam *Game-Based Learning* dapat tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan semangat belajar, memunculkan rasa ingin mencoba tantangan baru, serta mempererat kerja sama di antara siswa satu dengan siswa lainnya.

Tujuan dari dibuatnya artikel ini untuk mengetahui seperti apa efektivitas *Games-Based Learning* dalam meningkatkan minat belajar di sekolah dasar. Penelitian terkini menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan minat siswa dalam memahami materi (Luhsasi & Permatasari, 2020) serta efektif digunakan sebagai media latihan mandiri (Sidarta & Yuniarta, 2019). Sejalan dengan itu, Erfan & Ratu, Maiga dalam Asmaka (2019) menyatakan bahwa kegiatan bermain dapat menumbuhkan semangat belajar dari dalam diri siswa, sehingga memunculkan pengalaman belajar siswa yang menjadi lebih menyenangkan dan daya ingat mereka dapat meningkat.

METODE PENELITIAN/ RESEARCH METHODE

Penelitian ini menggunakan jenis metode studi literatur. Metode studi literatur merupakan metode yang dipergunakan dalam artikel ini. Peneliti menggunakan hasil penelitian serta literatur dimana telah tercipta untuk dijadikan tempat data diambil, sumber tersebut dapat berbentuk jurnal, artikel, serta informasi sejenis dimana memiliki keterkaitan terhadap tema yang dibahas (Daniyati et al., 2023). Sumber data yang dikaji berasal dari jurnal, artikel dan buku dengan tema terkait yang dibahas penulis dengan rentang waktu 2020-2025. Pencarian artikel pada aplikasi Publish or Perish dengan kata kunci “ Game-Based Learning”, “ Minat Belajar”, dan Siswa Sekolah Dasar”. Analisis yang dilakukan yaitu dengan menganalisis isi terhadap tema, pendekatan yang temuan dari literatur yang dikaji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan penulisan artikel ini didapat dari data yang dikumpulkan dengan melakukan pengamatan terhadap beberapa artikel terkait penerapan *Game-Based Learning* dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Penulis melakukan studi pustaka bertujuan ingin menganalisis efektivitas pengaruh *Game-Based Learning* terhadap minat belajar siswa sekolah dasar.

Meningkatkan minat belajar siswa dapat menjadi cara untuk menumbuhkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Djaali (2014) menyatakan minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Lalu, menurut (Depdiknas, 2013: 1152) minat diartikan sebagai “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan” sedangkan “berminat” diartikan mempunyai (menaruh) minat, kecenderungan hati kepada, ingin (akan). Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa minat merupakan rasa tertarik yang datang dari dalam diri seseorang terhadap sesuatu hal. Seseorang yang mempunyai minat, berarti hatinya cenderung ingin tahu, ingin mencoba, atau terlibat lebih jauh karena memang ada keinginan dan semangat dari dirinya sendiri.

Salah satu strategi yang bisa dilakukan dalam meningkatkan minat belajar siswa SD yaitu *Game-Based Learning*. *Game-Based Learning* itu sendiri adalah metode pembelajaran yang diterapkan di dunia pendidikan dengan tujuan mengajak siswa belajar melalui pendekatan yang menyenangkan, yaitu dengan adanya aktivitas bermain. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dalam minat belajar dan pemahaman konsep siswa antara siswa yang belajar dengan menerapkan *Game-Based Learning* dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional. Penerapan *Game-Based Learning* mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan akan membuat siswa lebih antusias dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran (Chen & Hsu, 2020; Kao, 2020).

Tabel 1.
Yang Dianalisis

No & Judul Artikel	Penulis Artikel	Tahun
1. Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam	I Wayan Widiananda	2022

Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar		
2. Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Games-Based Learning (GBL)	Alya Ardiana Fajar Setiawan Lilik Binti	2024
3. Penerapan Game-Based Learning Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar	Silvia Dwi Rahayu Dian Permatasari K D Rosniwaty Himmatul K Wiwik Moeljaningsing	2024
4. Penggunaan Media Game Education Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Self Learning pada Materi Gaya dan Pengaruhnya	Awaliyah Dahlani Nita Nur A	2024
5. Game-Based Learning Model: Meningkatkan Prestasi Dan Minat Belajar Siswa	Indah Puspitasari Chusna Apriyanti Nia Evita Desi Irawati	2024

Penelitian I Wayan Widiyana (2022) yang berjudul “*Game-Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*”. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa ada perbedaan minat belajar dan pemahaman konsep antara siswa yang belajar menggunakan *Game-Based Learning* dan siswa yang belajar secara konvensional. Lalu, pembelajaran dengan *Game-Based Learning* terbukti dapat membantu siswa lebih memahami pelajaran sains. Metode ini juga bisa langsung digunakan oleh siswa untuk lebih memahami konsep-konsep dalam sains. Selain itu, *Game-Based Learning* juga mampu meningkatkan minat belajar karena siswa merasa senang dan tertarik dengan kegiatan belajar yang melibatkan permainan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa siswa yang belajar dengan *Game-Based Learning* menunjukkan minat dan pemahaman konsep yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menggunakan pendekatan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran sains agar

minat dan pemahaman siswa, khususnya di jenjang sekolah dasar, dapat meningkat.

Penelitian yang dilakukan oleh Alya Ardiana dkk (2024) dengan judul “Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode *Games-Based Learning* (GBL)” Hasil penelitian yang dilakukan dari siklus I hingga siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media game digital mampu meningkatkan minat belajar siswa. Setiap kali pembelajaran menggunakan media ini dilakukan, siswa tampak sangat antusias dan antusias mengikuti kegiatan belajar. Hal ini bisa terjadi karena media game digital memang menarik perhatian siswa. Selain itu, guru juga menjadi lebih memahami materi dan mahir dalam menggunakan media pembelajaran. Kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis game pada siklus I tercatat sebesar 74,42%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi rata-rata 94,6%, atau naik sekitar 20,18%.

Penelitian yang dilakukan oleh Silvia Dwi Rahayu dkk (2024) dengan judul “Penerapan *Game-Based Learning* Eduplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar”. Penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN Gading V Surabaya menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran berbasis game menggunakan aplikasi EducaPlay pada mata pelajaran IPAS. Seorang siswa dianggap tuntas secara individu jika nilai tesnya mencapai atau melebihi KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah, yaitu 75. Setelah diterapkan pendekatan *Game-Based Learning*, tingkat ketercapaian siswa meningkat dan masuk dalam kategori “sedang”. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dibandingkan sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi dan analisis, ditemukan bahwa penggunaan game-based learning dengan aplikasi EducaPlay secara signifikan mampu meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, dibandingkan dengan metode konvensional yang digunakan sebelumnya. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keaktifan akademik, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan bekerja sama. Penerapan model pembelajaran ini menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Awaliyah Dahlani dan Nita Nur (2024) yang berjudul “ Penggunaan Media Game Education Worldwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Self Learning Pada Materi Gaya dan Pengaruhnya” menyatakan dari hasil penelitian yang telah diselenggarakan, diperoleh data kondisi awal rata-rata minat siswa memperoleh rata-rata 58,80%, siklus I memperoleh rata-rata 68,70% dan siklus II memperoleh rata-

rata 82,13%. Sedangkan rata-rata belajar mandiri siswa pada kondisi awal memperoleh rata-rata 53,33%, Siklus I memperoleh rata-rata 65,93% dan Siklus II memperoleh rata-rata 82,13. Peningkatan minat belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media game edukatif *Wordwall*. Dengan media ini, siswa merasa lebih senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa juga menjadi lebih fokus, memperhatikan penjelasan guru, dan terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Indah Puspitasari dkk (2024) dengan judul "*Game-Based Learning Model: Meningkatkan Prestasi Dan Minat Belajar Siswa*" diketahui bahwa model pembelajaran *Game-Based Learning* sebagai salah satu metode pengajaran yang dirancang secara interaktif, kreatif, menarik, dan menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model ini lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta capaian prestasi dan minat siswa kelas 5 di SDN 2 Muring pada tahun ajaran 2023–2024. Pernyataan diatas dibuktikan dari hasil tes siswa sebelum dan sesudah penerapan model tersebut. Pada tahap pra-siklus, dari 19 siswa di kelas 5, sebanyak 17 siswa (88%) belum mencapai ketuntasan. Namun, setelah dilakukan tindakan pada siklus I, jumlah siswa yang belum tuntas menurun menjadi 3 orang (19%). Selanjutnya, pada siklus akhir, seluruh siswa dinyatakan tuntas, dengan persentase ketuntasan mencapai 100%. Dengan demikian, hasil penelitian tindakan kelas ini menyimpulkan bahwa penggunaan model *Game-Based Learning* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran di SDN 2 Muring, khususnya di kelas 5, karena membuat suasana belajar menjadi lebih menarik, kreatif, dan tidak monoton.

Berdasarkan dari hasil penelitian ke-5 artikel para peneliti sebagai penelitian terdahulu diatas terlihat bahwa *Game-Based Learning* dalam penerapannya dapat memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek pembelajaran siswa sekolah dasar, khususnya pada minat belajar, pemahaman konsep, keaktifan serta prestasi akademik. Sebagian besar penelitian diatas menyimpulkan model pembelajaran *Game Based Learning* mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif dan menarik bagi siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Misalnya, penelitian oleh I Wayan Widian (2022) menekankan bahwa *Game-Based Learning* efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sains. Sementara itu, studi Alya Ardiana dkk (2024) menunjukkan bahwa penerapan media game digital dapat memicu antusiasme dan fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian Silvia Dwi Rahayu dkk (2024) lebih menyoroti aspek keaktifan siswa, di mana aplikasi *EducaPlay* terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS. Selain itu,

Awaliyah Dahlani dan Nita Nur (2024) membuktikan bahwa penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan belajar mandiri siswa secara bertahap. Indah Puspitasari dkk (2024) memperlihatkan bahwa model *Game-Based Learning* tidak hanya berdampak pada aspek afektif, tetapi juga pada capaian akademik secara nyata, dengan peningkatan tingkat ketuntasan siswa hingga 100%.

Secara keseluruhan, temuan-temuan ini menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai strategi pembelajaran alternatif di sekolah dasar. Penggunaan media yang variatif dalam *Game-Based Learning* juga berkontribusi pada keberhasilan implementasinya, yang membuat pembelajaran tidak monoton dan lebih menarik bagi siswa.

KESIMPULAN

Minat merupakan rasa tertarik yang datang dari dalam diri seseorang terhadap sesuatu hal. Seseorang yang mempunyai minat, berarti hatinya cenderung ingin tahu, ingin mencoba, atau terlibat lebih jauh karena memang ada keinginan dan semangat dari dirinya sendiri. Salah satu strategi yang bisa dilakukan dalam meningkatkan minat belajar siswa SD yaitu *Games-Based Learning*. *Game-based learning* itu sendiri adalah model pembelajaran yang diterapkan di dunia pendidikan dengan tujuan mengajak siswa belajar melalui pendekatan yang menyenangkan, yaitu dengan adanya aktivitas bermain. Oleh karenanya menjadi suatu hal yang penting bagi guru untuk memanfaatkan dan mengelola *game-based learning* sebagai model pembelajaran inovatif agar proses pembelajaran dalam kelas berjalan dengan menarik dan monoton sehingga bisa meningkatkan minat belajar siswa.

PENGAKUAN

Ucapan terima kasih kepada Ibu Yustia Suntari dan Bapak Chrisnaji Banindra selaku dosen mata kuliah publikasi ilmiah yang memberikan tugas menyusun artikel ilmiah dan pihak penerbit jurnal *invention* yang membantu menerbitkan artikel ilmiah penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Andira et al., (2022) Analisis Minat Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa. *PIONIR : JURNAL PENDIDIKAN*, 11(01), 46-57.
<http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v11i1.13087>
- Ardiana Alya et al., (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Game Based Learning (GBL). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9 (1), 4989-4990. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.12432>

- Dahlani Awaliyah & Nita Nur (2022). Penggunaan Media Education Worldwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Self Learning Pada Materi Gaya dan Pengaruhnya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9(4) 108-110. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.21339>
- Khusniah, Linguistika, & Ahdhianto (2022). Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Game-Based Learning Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V Sdn Pw 01. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 11(2), 616. <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i2.8808>
- Milasari, Fhadali, Rosana, & ... (2024). Model Inquiry Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Bintan. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 6. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8508>
- Puspitasari et al., (2024). Game-Based Learning Model: Meningkatkan Prestasi Dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal: Edumatic*. 5(1), 36-40. <https://doi.org/10.21137/edumatic.v5i1.1058>
- Putra et al., (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12 (1), 86. <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>
- Putra, Mudiono, & Utama (2022) Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V di SD Negeri Ngeni 06 Kabupaten Blitar. *Jurnal : Ilmiah Global Education*, 3 (2), 245. <https://doi.org/10.55681/jige.v3i2.413>
- Salfianti et al., (2024) Efektivitas Game Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VII-D SMP Negeri Surabaya. 09(4), 546. <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18075>
- Sartika (2022) Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Widina Bahkti Persada
- Widiana (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), 5. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Winatha & Setiawan (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 10(3), 198. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Winatha & Setiawan (2020b). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. 12(1), 85-86. <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>