



E-ISSN 3032-601X & P-ISSN 3032-7105
Vol. 2, No. 2, April Tahun 2025

MISTER

**Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science,
Technology and Educational Research**

**Jurnal Penelitian Multidisiplin dalam Ilmu
Pengetahuan, Teknologi dan Pendidikan**

**UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
KOTA BANDA ACEH**

mister@serambimekkah.ac.id

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology
and Educational Research

Journal of MISTER

Vol. 2, No. 2, April 2025

Pages : 3688–3696

Pengaruh Implementasi Game Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Santri Kelas 2 TMI Al-Amien Prenduan Sumenep Madura Tahun 2023

Fahrian Goffar, Musleh Wahid

Universitas Al-Amien Prenduan

Article in Journal of MISTER

Available at : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index>

DOI : <https://doi.org/10.32672/mister.v2i2.3224>

How to Cite this Article

APA : Goffar, F., & Wahid, M. (2025). Pengaruh Implementasi Game Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Santri Kelas 2 TMI Al-Amien Prenduan Sumenep Madura Tahun 2023. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 2(2), 3688 – 3696. <https://doi.org/10.32672/mister.v2i2.3224>

Others Visit : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index>

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is a scholarly journal dedicated to the exploration and dissemination of innovative ideas, trends and research on the various topics include, but not limited to functional areas of Science, Technology, Education, Humanities, Economy, Art, Health and Medicine, Environment and Sustainability or Law and Ethics.

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is an open-access journal, and users are permitted to read, download, copy, search, or link to the full text of articles or use them for other lawful purposes. Articles on Journal of MISTER have been previewed and authenticated by the Authors before sending for publication. The Journal, Chief Editor, and the editorial board are not entitled or liable to either justify or responsible for inaccurate and misleading data if any. It is the sole responsibility of the Author concerned.



ISSN 3032-7105

ISSN 3032-601X



9

773032

710001

9

773032

601002

Pengaruh Implementasi *Game Based Learning* Terhadap Prestasi Belajar Santri Kelas 2 TMI Al-Amien Prenduan Sumenep Madura Tahun 2023

Fahrian Goffar^{1*}, Musleh Wahid²

Pendidikan Agama Islam, Tarbiyah, Universitas Al-Amien Prenduan, Sumenep, Indonesia¹

Dosen, Tarbiyah, Universitas Al-Amien Prenduan, Sumenep, Indonesia²

*Email: fahrianghoffar30@gmail.com, musleh.wahid@yahoo.co.id

Diterima: 11-04-2025

| Disetujui: 13-04-2025

| Diterbitkan: 14-04-2025

ABSTRACT

As time progresses and modernization takes place in our country, especially in Indonesia, we should focus more on developing education rather than remaining stagnant in just one aspect. However, in doing so, we must not lose the identity of an institution. Game-based learning is a game deliberately created for educational purposes as a supporting media for learning, as it is considered more engaging compared to conventional teaching methods. Therefore, game-based learning becomes important because it can serve as an educational medium that makes children more interested in learning and helps them understand lessons better, compared to the conventional and often monotonous teaching methods that tend to make students bored during the learning process. The researcher intends to use a quantitative approach, which involves using numbers or statistics. This research yielded some less positive results, where the relationship between the implementation of game-based learning and academic achievement was either absent or not significant. Therefore, this research indicates that the implementation of game-based learning does not have a significant impact on improving the academic achievement of second-year students at TMI Al-Amien Prenduan, with the calculated t-value being smaller than the t-table value, meaning that the alternative hypothesis (H_a) is rejected, and the null hypothesis (H_o) is accepted. Based on these values, it can be concluded that the implementation of game-based learning does not significantly affect the academic achievement of second-year students at TMI Al-Amien Prenduan.

Keywords: Game; Study; Achievement

ABSTRAK

Game seiring berjalannya waktu dan modernisasi yang ada di negara kita khususnya Indonesia sudah seharusnya kita lebih mengembangkan dalam hal pendidikan dan tidak hanya monoton dalam hal suatu hal semata namun dengan hal ini kita tetap tidak boleh menghilangkan jati diri dari sebuah lembaga. Game based learning adalah sebuah permainan (game) yang sengaja dibuat untuk keperluan edukasi sebagai penunjang media pembelajaran, karena dianggap lebih menarik dibandingkan proses belajar mengajar yang konvensional. Maka daripada itu game based learning ini menjadi penting karena dapat menjadi salah satu media pendidikan yang membuat anak akan lebih menyukai pendidikan tersebut serta dapat memahami pelajaran dengan lebih baik daripada memilih metode pengajaran yang konvensional dan cenderung monoton membuat anak cepat lebih bosan saat melakukan pembelajaran yang ada. peneliti ingin menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang menggunakan angka-angka atau statistik. penelitian ini mendapatkan beberapa hasil yang kurang positif dimana hubungan diantara implementasi game based learning dan prestasi belajar tidak ada ataupun tidak signifikan. Jadi dalam penelitian ini, diketahui bahwa implementasi game based learning tidak berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar santri kelas 2 TMI Al- Amien Prenduan dengan nilai t hitung lebih kecil dari nilai t tabel, artinya H_a ditolak dan H_o diterima. Berdasarkan nilai-nilai tersebut, berarti bahwa implementasi game based learning tidak berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar santri kelas 2 TMI Al- Amien Prenduan..

Katakunci: Permainan ; Pembelajaran; Prestasi

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu dan modernisasi yang ada di negara kita khususnya Indonesia sudah seharusnya kita lebih mengembangkan dalam hal pendidikan dan tidak hanya monoton dalam hal suatu hal semata namun dengan hal ini kita tetap tidak boleh menghilangkan jati diri dari sebuah lembaga yang sudah dari dulu ada. Namun dengan sedikit pengecualian kita dapat sedikit memodifikasi pembelajaran tersebut dengan sesuatu yang lebih moderen salah satunya dengan pembelajaran berbasis game, yang mana tujuannya memberikan para santri pengalaman baru dalam pembelajaran dan tidak hanya monoton pada pembelajaran dengan metode yang sama setiap harinya. Salah satu hal yang terbaik dalam mempraktekkan ini adalah dengan mengubah model metode kita dalam belajar layaknya sebuah game yang disukai banyak orang agar dapat dimainkan, dan cara terbaiknya dengan membuat game dalam pembelajaran (Widiana, 2022).

Game merupakan media yang bisa digunakan dalam proses belajar untuk menstimulasi siswa dalam kegiatan belajar-mengajar di dalam kelas. Game yang dimaksud merupakan game yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di dalam kelas yang disebut game based learning atau game edukasi (Yustina & Yahfizham, 2023).

Pada dasarnya tugas seorang pengajar adalah mengajar dengan metode yang sudah ada, namun peneliti melihat bahwa hal yang membuat santri kurang berminat dalam belajar dengan cara yang sama maka oleh karena itu pengajar haruslah sedikit berinovasi dengan metode yang ada salah satu yang terbaik adalah dengan cara membuat game yang di dalamnya mengandung pelajaran yang akan kita ajarkan kepada murid (Maghfira, 2022). Dengan adanya metode pembelajaran ini peneliti yakin akan dapat membuat perubahan besar pada pembelajaran yang ada jika diterapkan dengan sebaik-baiknya.

Game based learning adalah sebuah permainan (game) yang sengaja dibuat untuk keperluan edukasi sebagai penunjang media pembelajaran, karena dianggap lebih menarik dibandingkan proses belajar mengajar yang konvensional. Game based learning terbukti dapat meningkatkan prestasi siswa dan menunjang proses Pendidikan (Tao et al., 2016). Hal ini sesuai dengan apa yang akan peneliti teliti nantinya apakah dengan adanya game base learning ini santri akan memiliki minat lebih dalam mempelajari bahasa Inggris yang sebagian santri tidak sukai dalam mata pelajarannya di sekolah.

Game based learning disini pun memiliki banyak macamnya salah satunya dari apa yang sudah saya sebutkan pada judul penelitian ini yakni dengan metode scrabble dan boggle, dari banyaknya macam metode game based learning yang ada saya memilih dua media ini sebagai game based learning dikarenakan peneliti menganggap bahwa dua metode ini akan cocok bila digunakan di kelas 2 TMI Al- Amien Prenduan yang mana scrabble adalah sebuah permainan olah huruf menggunakan media papan atau kets karton yang dicetak kotak-kotak seperti papan permainan ular tangga (Aprilda et al., 2021)(Aprimadedi et al., 2023).

Sedangkan boggle adalah adalah permainan kata yang didesain oleh Allan Turoff, permainan ini ditampilkan dalam bentuk grid blok sebanyak k x k. Inti dari permainan ini, pemain dapat menebak sebanyak-banyaknya kata yang dapat disusun dari huruf acak pada blok. Namun kedua media ini sebenarnya dapat langsung diaplikasikan ke atas papan tulis sehingga memudahkan pengimplementasian metode ini (Habibah, 2021).

Hal ini berhubungan dengan design yang digunakan pada game edukasi, yang terdiri dari animasi, pemilihan warna yang sesuai dan ilustrasi (objek) yang menarik pada setiap tahap pembelajaran ataupun setiap topik pada pembelajaran yang kemudian diterapkan pada game edukasi (education game) dengan

tujuan untuk merangsang santri untuk mencintai mata pelajaran yang sulit dipahami, Santri yang sedang mengenyam bangku pendidikan, cenderung masih lebih menyukai permainan daripada proses belajar yang monoton dan teoritis di dalam kelas. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk menstimulasi kemampuan belajar siswa (Mahardhika, 2015).

Maka daripada itu game based learning ini menjadi penting karena dapat menjadi salah satu media pendidikan yang membuat anak akan lebih menyukai pendidikan tersebut serta dapat memahami pelajaran dengan lebih baik daripada memilih metode pengajaran yang konvensional dan cenderung monoton membuat anak cepat lebih bosan saat melakukan pembelajaran yang ada.

Diharapkan dari model pembelajaran Game Based Learning ini, pemahaman materi oleh peserta didik mengalami peningkatan, karena selama proses pembelajaran seluruh siswa terlibat aktif dalam diskusi dan tidak didominasi oleh siswa yang pintar saja. Dari terlibatnya semua siswa dapat dilihat melalui model game based learning ini dapat meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pelajaran. Kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang rendah diakibatkan oleh penerapan model pembelajaran yang belum sesuai, dan jika ingin meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis, maka guru harus beralih dari model pembelajaran konvensional ke model pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa.

Oleh sebab itu, strategi yang dinilai sanggup untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis adalah dengan memakai model pembelajaran Game Based Learning (Anjani et al., 2016). Selain itu berdasarkan hasil penelitian Cahyanigrum menunjukkan hasil bahwa GBL mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini disebabkan karena lingkungan pembelajaran berbasis permainan dapat menginspirasi siswa dan memberikan para siswa kesempatan belajar yang besar untuk meningkatkan pembelajaran mereka secara menyenangkan (Cahyaningrum et al., 2023).

Diharapkan dari model pembelajaran Game Based Learning ini, pemahaman materi oleh peserta didik mengalami peningkatan, karena selama proses pembelajaran seluruh siswa terlibat aktif dalam diskusi dan tidak didominasi oleh siswa yang pintar saja. Dari terlibatnya semua siswa dapat dilihat melalui model game based learning ini dapat meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pelajaran. Kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang rendah diakibatkan oleh penerapan model pembelajaran yang belum sesuai, dan jika ingin meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis, maka guru harus beralih dari model pembelajaran konvensional ke model pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa. Oleh sebab itu, strategi yang dinilai sanggup untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis adalah dengan memakai model pembelajaran Game Based Learning (Sipahutar, 2023).

Implementasi merujuk pada proses penerapan dan pelaksanaan kebijakan, program, atau inovasi dalam konteks praktis. Konsep ini mencakup berbagai disiplin ilmu, termasuk ilmu sosial, manajemen, dan kebijakan publik. Teori implementasi menyediakan kerangka kerja untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan dalam menerapkan suatu ide atau kebijakan (Bastian et al., 2023).

Teori Diffusion of Innovations, salah satu teori implementasi yang penting, menjelaskan bagaimana suatu inovasi diterima dan menyebar di suatu komunitas atau organisasi. Dalam konteks ini, inovasi dapat mencakup kebijakan publik, praktik manajemen, atau teknologi baru. Teori ini mengidentifikasi kelompok-kelompok tertentu dalam masyarakat yang berperan dalam mengadopsi inovasi, seperti inovator, early adopter, early majority, late majority, dan laggard (Bastian et al., 2023).

Selain itu, teori institutional juga berkontribusi pada pemahaman implementasi dengan menyoroti

peran lembaga dan norma-norma dalam membentuk perilaku organisasi. Institusi dapat memberikan tekanan atau dukungan terhadap penerapan suatu kebijakan. Sebagai contoh, dalam konteks perubahan organisasional, teori Organizational Change menyoroti perubahan yang terjadi dalam organisasi dan faktor-faktor yang mempengaruhinya, termasuk resistensi, komunikasi, dan kepemimpinan.

Menurut Azan dan Wong Model pembelejaran game-based learning adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Model pembelajaran berbasis permainan adalah unit mandiri dengan awal yang pasti, permainan, dan berakhir. Dalam kesimpulannya, game-based learning telah mengalami perkembangan seiring waktu, dimulai dari permainan sederhana hingga penggunaan teknologi tinggi. Ini adalah pendekatan yang terus berkembang dalam dunia pendidikan, yang memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Bagian metode penelitian berisi metode-metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian yang dipaparkan secara rinci Pendekatan Mengacu kepada judul dan permasalahan yang hendak diteliti yakni “PENGARUH IMPLEMENTASI GAME BASED LEARNING TERHADAP PRESTASI BELAJAR SANTRI KELAS 2 TMI AL- AMIEN PRENDUAN SUMENEP MADURA TAHUN 2023”, maka peneliti ingin menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang menggunakan angka-angka atau statistik. Kemudian penelitian yang dilakukan ini bersifat penelitian korelasi, yaitu hubungan dua variabel, yaitu variabel bebas yang dilambangkan dengan X, yaitu variabel tentang Pengaruh Implementasi game based learning dan variabel terikat atau variabel Y tentang Prestasi belajar santri kelas 2 TMI Al-Amien Prenduan Sumenep Madura Tahun 2023.

Peneliti di sini berperan sebagai instrumen sekaligus pengumpul data. Oleh karena ini peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas, sehingga mampu bertanya, menganalisis objek yang akan diteliti. Jadi yang peneliti lakukan dalam hal ini adalah mengobservasi secara langsung bagaimana pengimplementasian game based learning ini dilakukan. Kemudian peneliti juga akan mewawancarai para santri kelas 2 TMI Al- Amien Prenduan tentang bagaimana pengimplementasian game based learning dengan media scrabble dan boggle ini.

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan teknik random sampling, yaitu teknik yang mengambil semua individu yang ada dalam populasi, sehingga semua dianggap sama atau diberi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel dalam penelitian. Apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semua, hingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi, jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih. Jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah 10% siswa dengan perhitungan sebagai berikut:

Keterangan :

n = Jumlah Populasi

$n = 411$

Sampel = $n \times 10 \%$

$= 411 \times 10 \%$

$= 41,1$ atau 41 orang.

Menurut Arikunto instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, sehingga lebih mudah diolah.¹ Berhubung disini instrument sebagai alat, maka dalam mengumpulkan data penelitian, peneliti menggunakan instrument penelitian terhadap pengaruh implementasi game based learning terhadap prestasi belajar santri kelas 2 TMI Al- Amien Prenduan . Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan atau menyusun instrument penelitian berbentuk sebagai berikut.

Tabel 1 Variabel X : Kisi- Kisi Angket variabel X

Sub Variabel	Indikator	Jumlah Item	Nomor Soal
Game Based Learning	Implementasi	3	1,2,3
	Pembelajaran berbasis permainan	2	4 & 5

Tabel 2 Variabel Y : Kisi- kisi Angket Variabel Y

Sub Variabel	Indikator	Jumlah Item	Nomor Soal
Prestasi belajar santri kelas 2 TMI	Meningkatan kualitas belajar.	3	1,2,3
	Semangat santri dalam belajar	2	4 & 5

HASIL DAN PEMBAHASAN

Study Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah mungkinkah implementasi game based learning dapat meningkatkan prestasi belajar santri kelas 2 TMI Al- Amien Prenduan. Selain itu, pembahasan dalam penelitian ini adalah seberapa besar pengaruh implementasi game based learning terhadap prestasi belajar santri kelas 2 TMI Al- Amien Prenduan. Seperti yang telah dipaparkan pada bab 2 bahwa implementasi game based learning ini dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar yang disini objek penelitiannya adalah santri kelas 2 TMI Al- Amien Prenduan.

Dari beberapa paparan hasil penelitian dapat dideskripsikan secara menyeluruh tiap variabel yang menjadi fokus penelitian ini. Beberapa catatan dan penemuan penting yaitu:

Pertama, bahwasanya implementasi game based learning memberi pengaruh sebesar 15.2% untuk variabel Y, sedangkan untuk sisanya yaitu 84.8% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian.

Kedua, setelah dilakukan analisis data hasil angket dan dokumentasi sebagaimana yang telah disebutkan diatas, dimana $N = 13$ dengan taraf signifikan 5% menunjukkan hasil positif karena nilai F hitung sebesar 1,528 (Y).

Ketiga, pengambilan keputusan dari uji regresi linear sederhana berdasarkan nilai signifikan dari tabel cooefficints diperoleh nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ dan berdasarkan nilai t diketahui nilai t hitung lebih kecil dari t tabel ($1,528 > 2,131$) untuk Y.

Jadi dalam penelitian ini, diketahui bahwa implementasi game based learning tidak berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar santri kelas 2 TMI Al- Amien Prenduan dengan nilai

¹ Arikunto, Prosedur Penelitian, 134.

t hitung lebih kecil dari nilai t tabel, artinya H_a ditolak dan H_o diterima.

Sehingga dari hasil penelitian tersebut, dapat dijelaskan bahwa implementasi game based learning tidak memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar santri kelas 2 TMI Al- Amien Prenduan.

Tabel 3 Skor Angket variabel X (Implementasi Game Based Learning) dan variabel Y (Prestasi Belajar Santri)

No Resp	Variabel X					Total X	Variabel Y					Total Y
	X1	X2	X3	X4	X5		X1	X2	X3	X4	X5	
1	3	3	2	3	3	14	3	3	3	3	3	15
2	3	4	3	4	4	18	3	3	3	2	2	13
3	4	4	1	3	4	16	3	4	3	4	3	17
4	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	2	13
5	2	4	3	4	3	16	3	4	3	3	4	17
6	3	4	3	3	4	17	3	3	3	3	4	16
7	4	3	3	3	4	17	3	4	4	4	4	19
8	4	4	3	4	4	19	3	4	4	3	3	17
9	4	4	3	3	3	17	2	2	2	2	3	11
10	4	3	3	3	4	17	3	4	3	4	3	17
11	3	4	2	4	3	16	3	3	4	4	3	17
12	4	3	4	4	4	19	4	4	4	4	4	20
13	3	4	3	4	3	17	4	3	4	3	3	17
14	3	4	3	4	4	18	3	3	3	4	4	17
15	4	4	3	3	4	18	4	4	4	3	3	18

Tabel 4 Hasil Uji Validitas Variabel X dan Variabel Y

Variabel- Variabel	Item Jawaban	Skor	Keterangan
Variabel X Implementasi game based learning	1	.598	Valid
	2	.524	Valid
	3	.533	Valid
	4	.598	Valid
	5	.746	Valid
Variabel Y Prestasi Santri	6	.747	Valid
	7	.780	Valid
	8	.764	Valid
	9	.767	Valid
	10	.632	Valid

KESIMPULAN

Untuk memberikan penjelasan singkat dari pembahasan penelitian dari BAB 1 sampai BAB 4 berkenaan dengan pengaruh implmenetasi game based learning terhadap prestasi belajar santri kelas 2 TMI Al- Amien Prenduan, dengan analisis data sudah diuraikan di atas, Maka peneliti membagi beberapa kesimpulan sebagai berikut;

1. Game based learning menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas dan prestasi belajar peserta didik dengan baik, dikarenakan pembelajaran yang ada lebih terkesan menyenangkan untuk para peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional seperti biasanya yang banyaknya terkesan monoton kepada mereka. Yang dimana hal inilah yang menjadi pengaruh dari implementasi game based learning terhadap prestasi belajar santri yang dimana santri kelas 2 TMI putra Al- Amien Prenduan akan menjadi responden penelitian ini.
2. Berdasarkan hasil perhitungan uji F diperoleh bahwa nilai F hitung pada variabel peningkatan kualitas karakter sebesar 1,546 dan t hitung lebih kecil dari tabel (1,546 > 2,131). Nilai R square dari variabel ketuntasan belajar sebesar 15.2%, sedangkan sisanya 84.8% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian. Berdasarkan nilai-nilai tersebut, berarti bahwa implementasi game based learning tidak berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar santri kelas 2 TMI Al- Amien Prenduan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. (2016). *Pengaruh pembelajaran berbasis turnamen dan games terhadap motivasi belajar siswa*. neliti.com. <https://www.neliti.com/publications/211842/pengaruh-pembelajaran-berbasis-turnamen-dan-games-terhadap-motivasi-belajar-sisw>
- Aprilda, N. M. M., Kuntartoa, E., & ... (2021). Pengaruh afasia pada produksi ujaran dalam proses berbahasa. In *Jurnal Genre (Bahasa* pdfs.semanticscholar.org. <https://pdfs.semanticscholar.org/f4f2/16f33e8c221e293ab21d4989e0d143a2c5f6.pdf>

- Aprimadedi, A., Wati, W. O., & Oktavia, S. (2023). Pengembangan Media Game Scrabble Untuk Penulisan Kosa Kata Baku Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 03 Koto Baru. *Innovative: Journal Of Social* <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2145>
- Bastian, A. A., Mulati, D. F., Yunianti, E. P., & ... (2023). IMPLEMENTASI GAME BASED LEARNING PADA KELAS ENGLISH IMPROVEMENT. In ... *Ungu (ABDI KE* [scholar.archive.org. https://scholar.archive.org/work/c5pjtvfx4zd2re2o777o6tznrq/access/wayback/https://journal.aisyah.university.ac.id/index.php/Abdi/article/download/gamespeaking/gamespeaking](https://scholar.archive.org/work/c5pjtvfx4zd2re2o777o6tznrq/access/wayback/https://journal.aisyah.university.ac.id/index.php/Abdi/article/download/gamespeaking/gamespeaking)
- Cahyaningrum, Y., Cuhazriansyah, M. R., & ... (2023). Implementasi game based learning (GBL) monopoli digital (MonDig) dalam pembelajaran mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro. *JRTI (Jurnal Riset* <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti/article/view/2935>
- Habibah, N. K. (2021). *The Effect of Boggle Board Game on the Students' Vocabulary Mastery of the Eighth Grade of SMPN 10 Metro.* [repository.metrouniv.ac.id. http://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/4441/](http://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/4441/)
- Maghfira, R. (2022). *Efektivitas Penerapan Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 9 Balikpapan.* [repository.uinsi.ac.id. https://repository.uinsi.ac.id/handle/123456789/2266](https://repository.uinsi.ac.id/handle/123456789/2266)
- Mahardhika, G. P. (2015). Digital game based learning dengan model ADDIE untuk pembelajaran doa sehari-hari. *Teknoin.* <https://journal.uui.ac.id/jurnal-teknoin/article/view/3700>
- Sipahutar, C. E. (2023). Application of the Game Based Learning Model to Improve Students' Concept Understanding Ability at SMP Negeri 35 Medan. In *Formosa Journal of Science and Technology.*
- Tao, S. Y., Huang, Y. H., & Tsai, M. J. (2016). Applying the flipped classroom with game-based learning in elementary school students' english learning. *2016 International Conference on* <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7839494/>
- Widiana, I. W. (2022). Game based learning dan dampaknya terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha.* <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/48925>
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game based learning matematika dengan metode squid game dan among us. *Jurnal Cendekia: Jurnal* <http://repository.uinsu.ac.id/18809/>