



PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro

EKSPERIMENTASI PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF GAME BASED LEARNING BERBANTUAN BLOOKET

Nirmala Al Safara Vega*, Ayis Crusma Fradani², Rika Pristian Fitri Astuti³

¹IKIP PGRI Bojonegoro. Email: nirmalavega03@gmail.com

Abstract

The advancement of technology demands innovative learning that is active and enjoyable, yet conventional teaching methods remain dominant, resulting in low student achievement in Economics. This study focuses on the experimentation of cooperative learning model Game-Based Learning assisted by Blooket towards Economics learning outcomes of Grade XI students at SMA Negeri 1 Kasiman. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a pretest-posttest control group design. The sample consisted of two classes, namely the experimental class applying the Game-Based Learning model assisted by Blooket and the control class applying conventional learning, selected through purposive sampling technique. The research instrument used was a multiple-choice test that had been validated for validity and reliability. Data were analyzed using an independent sample t-test at a significance level of 0.05. The results revealed a significant difference between the learning outcomes of the experimental and control classes, where the experimental class obtained a higher average score compared to the control class. Therefore, the cooperative learning model of Game-Based Learning assisted by Blooket is proven effective in improving students' Economics learning outcomes.

Keywords: Game-Based Learning, Blooket, Learning Outcomes, Economics, Cooperative Learning

Abstrak

Perkembangan teknologi menuntut inovasi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, namun pembelajaran konvensional masih dominan diterapkan sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar Ekonomi siswa. Penelitian ini berfokus pada eksperimentasi model pembelajaran kooperatif *Game-Based Learning* berbantuan Blooket terhadap hasil belajar Ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kasiman. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental* tipe *pretest-posttest control group design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menerapkan model *Game-Based Learning* berbantuan Blooket dan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional, dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan uji independent sample t-test dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif *Game-Based Learning* berbantuan Blooket terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Ekonomi siswa.

Kata Kunci: Game-Based Learning, Blooket, Hasil Belajar, Ekonomi, Pembelajaran Kooperatif

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Di era revolusi industri 4.0, pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat guna menghasilkan generasi yang kompeten, kreatif, dan berdaya saing tinggi (Anita & Ariani, 2024). Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah menjadi agenda yang tidak dapat diabaikan, terutama dalam menghadapi tantangan global yang terus berkembang (Fradani, 2024).

Dalam konteks pembelajaran di sekolah, mata pelajaran Ekonomi memegang peranan penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat. Ekonomi sebagai ilmu sosial tidak hanya mempelajari teori-teori abstrak, tetapi juga berkaitan langsung dengan fenomena kehidupan sehari-hari, seperti pengelolaan keuangan, mekanisme pasar, kebijakan fiskal, dan perilaku konsumen (Febriyanti et al., 2024). Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa mata pelajaran Ekonomi masih dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami oleh sebagian besar siswa (Wulandari & Hasim, 2025). Hal ini disebabkan oleh penyajian materi yang cenderung bersifat hafalan, kurang kontekstual, dan minim keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berimplikasi langsung pada rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi juga ditemukan di SMA Negeri 1 Kasiman. Berdasarkan data hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi kelas XI, diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Kondisi ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain rendahnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, kurangnya variasi metode mengajar yang diterapkan oleh guru, serta minimnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran (Widiyarsi & Debi, 2025). Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah satu arah yang menempatkan siswa sebagai objek pembelajaran, bukan sebagai subjek yang aktif terlibat dalam proses membangun pengetahuan.

Merespons permasalahan tersebut, berbagai inovasi model pembelajaran terus dikembangkan oleh para peneliti dan praktisi pendidikan. Salah satu pendekatan yang mendapat perhatian luas adalah model pembelajaran kooperatif, yang menekankan pada kerja sama, interaksi sosial, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Slavin (2015), pembelajaran kooperatif terbukti mampu meningkatkan prestasi akademik siswa, membangun keterampilan sosial, serta menciptakan iklim belajar yang positif di dalam kelas. Model ini menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen, sehingga setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk saling membantu dan memastikan seluruh anggota memahami materi yang dipelajari.

Sejalan dengan perkembangan teknologi digital, model pembelajaran kooperatif kini dapat diintegrasikan dengan pendekatan Game-Based Learning (GBL), yaitu strategi pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan dalam proses belajar mengajar. Game-Based Learning dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif (Sari et al., 2023). Menurut Plass, Homer, dan Kinzer (2015),

pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa, sehingga proses penyerapan dan retensi materi pembelajaran menjadi lebih optimal. Pendekatan ini sangat relevan diterapkan pada generasi Z yang tumbuh dan berkembang dalam lingkungan digital serta akrab dengan dunia permainan berbasis teknologi.

Salah satu platform digital yang mendukung implementasi Game-Based Learning dalam pembelajaran adalah Blooket. Blooket merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dalam berbagai format permainan yang menarik dan kompetitif. Berbeda dengan platform serupa seperti Quizlet atau Kahoot, Blooket menawarkan variasi mode permainan yang lebih beragam, seperti Tower of Doom, Gold Quest, Factory, dan Café, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dan terus termotivasi untuk belajar. Selain itu, Blooket juga menyediakan fitur analitik yang memungkinkan guru memantau perkembangan dan pemahaman siswa secara real-time (Aslamiah et al., 2020). Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas Blooket dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, di antaranya penelitian oleh Putri dan Syahrial (2022) yang menemukan peningkatan signifikan

pada hasil belajar siswa yang menggunakan Blooket dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakannya. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, terdapat kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran Ekonomi yang seharusnya aktif, menyenangkan, dan berbasis teknologi dengan kondisi nyata yang masih banyak menggunakan metode konvensional (Astuti et al., 2025). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen guna menguji efektivitas model pembelajaran kooperatif Game-Based Learning berbantuan Blooket terhadap hasil belajar Ekonomi siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan inovasi pembelajaran di SMA Negeri 1 Kasiman, sekaligus menjadi referensi bagi guru dan peneliti lain dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran yang lebih bermakna dan efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental design* dalam bentuk *Non-Equivalent Control Group Design*. Desain ini dipilih karena peneliti tidak melakukan randomisasi secara penuh terhadap subjek penelitian, melainkan menggunakan kelas yang sudah ada sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol (Murtihapsari et al., 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif berbasis *Game-Based Learning* berbantuan Blooket terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kasiman. Pada tahap awal, kedua kelas diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis *Game-Based Learning* berbantuan Blooket, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan guru. Dalam proses pembelajaran, media Blooket digunakan sebagai sarana permainan edukatif interaktif yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan kerja sama siswa melalui berbagai mode permainan digital (Nabila & Nurhamidah, 2024).

Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan. Hasil *posttest* kemudian dibandingkan dengan nilai *pretest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa serta menganalisis perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sihotang, 2023). Dengan desain ini, peneliti dapat mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif berbasis *Game-Based Learning* berbantuan Blooket terhadap

hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kasiman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum instrumen penelitian digunakan dalam pengambilan data, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap 20 butir soal pilihan ganda yang akan digunakan sebagai instrumen *pretest* dan *posttest*. Uji ini bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar layak dalam mengukur hasil belajar Ekonomi siswa.

Berdasarkan hasil uji validitas, diketahui bahwa seluruh butir soal memperoleh nilai *r hitung* lebih besar dibandingkan nilai *r tabel* sebesar 0,349 pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, seluruh soal dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setiap butir soal telah sesuai dengan indikator pembelajaran dan mampu mengukur kemampuan siswa pada materi Ekonomi secara tepat. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menggunakan rumus Kuder-Richardson Formula 20 (KR-20) memperoleh nilai sebesar 0,808. Nilai tersebut termasuk dalam kategori reliabilitas tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang baik dan mampu memberikan hasil pengukuran yang stabil. Dengan demikian, instrumen penelitian dinyatakan layak digunakan sebagai alat ukur hasil belajar siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Hasil Pretest Dan Posttest

Untuk mengetahui gambaran hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, dilakukan analisis statistik deskriptif terhadap nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis ini bertujuan untuk melihat perbandingan kemampuan awal serta peningkatan hasil belajar peserta didik pada kedua kelas. Adapun hasil statistik deskriptif pretest dan posttest dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Keterangan	Pretest Eksperimen	Pretest Kontrol	Posttest Eksperimen	Posttest Kontrol
Nilai Tertinggi	60	60	95	75
Nilai Terendah	40	40	80	65
Rata-rata	49,56	49,56	85,88	70,00
Std. Deviasi	6,439	5,555	5,145	4,082

Sumber: Data primer diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 1, hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama dengan rata-rata nilai sebesar 49,56. Setelah diberikan perlakuan, hasil posttest mengalami peningkatan pada kedua kelas, namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dengan rata-rata 85,88 dibandingkan kelas kontrol sebesar 70,00. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian

normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan software SPSS 27. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Kelas	Data	Statistic	Sig.	Keterangan
Eksperimen (XI-3)	Pretest	0,134	0,124	Normal
Eksperimen (XI-3)	Posttest	0,127	0,176	Normal
Kontrol (XI-5)	Pretest	0,129	0,163	Normal
Kontrol (XI-5)	Posttest	0,131	0,150	Normal

Sumber: Output SPSS 27, 2026

Berdasarkan hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, diketahui bahwa nilai signifikansi (*Sig.*) pada data *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,124 dan *posttest* sebesar 0,176. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,163 dan *posttest* sebesar 0,150. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh data penelitian, baik data *pretest* maupun *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, berdistribusi normal. Dengan demikian, salah satu syarat penggunaan analisis statistik parametrik telah terpenuhi, sehingga data penelitian dapat dilanjutkan pada uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test*.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kesamaan atau homogen. Pengujian homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji Levene's Test dengan bantuan software SPSS 27. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Levene's Test

Data	Levene Statistic	df1	Sig.	Keterangan
Pretest	0,482	1	0,490	Homogen
Posttest	1,247	1	0,268	Homogen

Sumber: Output SPSS 27, 2026

Berdasarkan hasil uji homogenitas Levene's Test, diketahui bahwa nilai signifikansi (*Sig.*) data *pretest* sebesar 0,490 dan nilai signifikansi data *posttest* sebesar 0,268. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa varians data hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi syarat homogenitas sebagai salah satu prasyarat analisis statistik parametrik. Oleh karena itu, analisis data dapat dilanjutkan pada tahap pengujian hipotesis menggunakan uji *Independent Sample t-Test*.

Uji Hipotesis

Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan, dilakukan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Adapun hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Independent Sample t-Test

Kelompok	Mean	t hitung	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen (XI-3)	85,88	14,872	0,000	H ₀ Ditolak
Kontrol (XI-5)	70,00	-	-	-

Sumber: Output SPSS 27, 2026

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 85,88, sedangkan kelas kontrol sebesar 70,00. Hasil perhitungan menunjukkan nilai t hitung sebesar 14,872 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, perlakuan atau metode pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Uji Efektivitas (N-Gain Score)

Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan, dilakukan analisis N-Gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis ini bertujuan untuk melihat efektivitas peningkatan hasil belajar berdasarkan perbandingan nilai pretest dan posttest pada masing-masing kelas. Hasil perhitungan N-Gain dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Analisis N-Gain Score

Kelompok	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain	Kategori
Eksperimen (XI-3)	49,56	85,88	0,73	Tinggi
Kontrol (XI-5)	49,56	70,00	0,40	Sedang

Sumber: Data primer diolah, 2026

Berdasarkan tabel N-Gain, kelas eksperimen memperoleh rata-rata pretest sebesar 49,56 dan meningkat menjadi 85,88 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,73 yang termasuk dalam kategori tinggi. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh rata-rata pretest sebesar 49,56 dan meningkat menjadi 70,00 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,40 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perlakuan atau metode pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kondisi yang relatif sama. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pretest kedua kelas yang sama, yaitu sebesar 49,56. Kesamaan kemampuan awal tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki tingkat pemahaman yang seimbang sebelum diberikan

perlakuan. Setelah proses pembelajaran dilakukan, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kedua kelas. Namun, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata posttest sebesar 85,88, sedangkan kelas kontrol sebesar 70,00. Hasil ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara lebih optimal.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh data pretest dan posttest pada kedua kelas memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Selain itu, hasil uji homogenitas juga menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, yang berarti data memiliki varians yang homogen. Dengan terpenuhinya syarat normalitas dan homogenitas, maka analisis statistik parametrik menggunakan Independent Sample t-Test dapat dilakukan. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai t hitung sebesar 14,872, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

Selain itu, hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,73 dengan kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,40 dengan kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode atau perlakuan yang diterapkan pada kelas eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan metode pembelajaran pada kelas kontrol.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Game-Based Learning berbantuan Blooket memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kasiman. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Peserta didik yang belajar menggunakan model Game-Based Learning berbantuan Blooket menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional.

DAFTAR RUJUKAN

- Aditya, M. N., & Pusposari, L. F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Di Mtsn 1 Lamongan. *Madani: Jurnal Pendidikan Ips Dan Ilmu Sosial*, 02(02), 89–99.
- Afidah, N., Rahmawati, A., Rahmawati, S., Nugraha, Y. A., & Rohim, D. C. (2024). Efektivitas model kooperatif tipe TGT (team game tournament) berbantuan kartu soal terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Gribig. *COLLASE: Creative of Learning Students Elementary Education*, 07(03), 561–567.
- Anita, G., & Ariani, T. (2024). Pengaruh Game Based Learning terhadap Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa: Literature Review. *Education and Learning Journal*, 3(5), 21–26.
- Aslamiah, S., Pardede, A., & Wardhani, R. R. A. A. K. (2020). Perbandingan Problem Based Learning (Pbl) Dengan Kooperatif Tipe Tgt (Team Game Tournament) Menggunakan Media Permainan Sos Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa. *Dalton : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(2), 45–51.

- Astuti, R. P. F., Adelia, I., & Puspananda, D. R. (2025). Efektivitas Pembelajaran Game Based Learning Menggunakan Baamboozle Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas Xi Sman 1 Kalitidu. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 6(1), 187–194. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal
- Aulia, T., Hendrawan, B., & Pratiwi, A. S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Melalui Pembuatan Diorama Siklus Air Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Satialaksana. *AR RUMMAN - Journal of Education and Learning Evaluation*, 2(1), 237–244.
- Febriyanti, A. D., Putra, M. F. P., & Prakoso, B. B. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Aktivitas Kebugaran Jasmani. *Journal of Physical Education*, 4(2), 55–67.
- Fradani, A. C. (2024). Eksperimentasi Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Sugihwaras Bojonegoro. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 10812–10821. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Ibrahim, R. N. A., Saleh, M., & Arif, R. M. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA. *CJPE : Cokroaminoto Jurnal of Primary Education*, 7(2), 205–216.
- Murtihapsari, Achmad, F., Larasati, C. N., & Yogaswara, R. (2022). Ulasan Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Minat Belajar Kimia Pada Peserta Didik. *Jambura Journal of Educational Chemistry Volume*, 4(2), 64–69.
- Nisa, K., Cahyani, E., & Nafi, A. A. (2024). Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab. *Kilmatuna : Journal of Arabic Education*, 04(01), 1–8. <https://doi.org/10.55352/pba.v4i1>
- Pratama, M. P., Salsabila, N. H., Hikmah, N., & Sripatmi. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 9–17.
- Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., Shufiyah, S. S., Juhaeni, Purwanti, A. A., & Safaruddin. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning “ One Board ” terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 46–53.
- Sari, W. N., Yamin, M., & Khairuddin. (2023). Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD) dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Power Point terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 Batukliang Tahun 2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 112–118.
- Sihotang, H. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif* (E. Murniarti (ed.); Cetakan I). UKI Press.
- Sudewi, N. L., Subagia, I. W., & Tika, I. N. (2014). Studi Komparasi Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dan Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Taksonomi Bloom. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA*, 4, 1–9.
- Widiyarsari, R., & Debi. (2025). Pengaruh Model Game-Based Learning Berbantuan Kahoot terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(April), 4244–4248.
- Wiseza, F. C., Andini, N. F., & Ibermarza. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ips. *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 124–138.
- Wulandari, P., & Hasim, W. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Games Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. *Alacrity : Journal Of Education*, 5(1), 488–496.