

**KAJIAN SISTEMATIS IMPLEMENTASI GAME-BASED LEARNING PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA DAN KAITANNYA DENGAN MOTIVASI
BELAJAR**

Noviyanty Sitanggang¹, Heni Pujiastuti², Yuyu Yuhana³
Pendidikan Matematika FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
¹noviyantysitanggang@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to systematically examine the implementation of Game-Based Learning (GBL) in mathematics learning and analyze its relationship with students' learning motivation. The method used is a Systematic Literature Review (SLR) with the PRISMA protocol through searches in Google Scholar, Publish or Perish, and Scopus databases within the last 10 years. From the selection process, 11 scientific articles met the inclusion criteria and were analyzed using qualitative descriptive techniques and thematic synthesis. The results indicate that GBL, both digital-based and traditional game-based, consistently improves students' learning motivation, as evidenced by increased activeness, enthusiasm, engagement, and persistence in solving mathematical problems. In addition, GBL is effective in reducing negative perceptions of mathematics by creating a more interactive and enjoyable learning environment. In conclusion, the implementation of GBL is an innovative learning strategy that effectively enhances learning motivation and contributes to improving the quality of mathematics education.

Keywords: Game-Based Learning, learning motivation, mathematics learning, systematic literature review

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis implementasi Game-Based Learning (GBL) dalam pembelajaran matematika serta menganalisis kaitannya dengan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan protokol PRISMA melalui penelusuran pada database Google Scholar, Publish or Perish, dan Scopus dalam rentang waktu 10 tahun terakhir. Dari proses seleksi, diperoleh 11 artikel ilmiah yang memenuhi kriteria inklusi untuk dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan sintesis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa GBL, baik berbasis digital maupun permainan tradisional, secara konsisten mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan keaktifan, antusiasme, keterlibatan, serta persistensi dalam menyelesaikan masalah matematika. Selain itu, GBL juga efektif mengurangi persepsi negatif terhadap matematika dengan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Kesimpulannya, implementasi GBL merupakan strategi pembelajaran inovatif yang efektif dalam

meningkatkan motivasi belajar dan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran matematika.

Kata Kunci: *Game-Based Learning, motivasi belajar, pembelajaran matematika, systematic literature review*

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Matematika merupakan instrumen krusial dalam pendidikan yang berfungsi mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis untuk memecahkan berbagai persoalan dalam kehidupan sehari-hari (Rigusti & Pujiastuti, 2020). Sebagai sarana untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas di era globalisasi, keberhasilan dalam penguasaan matematika sangat bergantung pada efektivitas proses pembelajaran di kelas yang idealnya mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik secara bermakna (M et al., 2026). Namun, pada realitasnya, matematika sering kali dipersepsikan sebagai disiplin ilmu yang bersifat abstrak, sulit dipahami, dan kurang menarik bagi sebagian besar siswa (Adrillian et al., 2024). Fenomena ini berdampak pada rendahnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran tersebut, yang pada akhirnya menghambat pencapaian hasil belajar

serta perkembangan intelektual mereka secara optimal (Rojab et al., 2025).

Permasalahan utama yang sering ditemukan dalam pembelajaran matematika adalah rendahnya motivasi belajar siswa yang memicu perasaan mudah putus asa dan kurang percaya diri dalam menyelesaikan tugas (R. Agustina & Andriani, 2025). Kondisi ini diperkuat oleh penggunaan metode pengajaran konvensional yang cenderung monoton dan didominasi oleh ceramah satu arah (*teacher centered*), sehingga menciptakan suasana kelas yang menjemukan dan membatasi kesempatan siswa untuk belajar aktif (Andika et al., 2025). Temuan penelitian menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kejenuhan karena proses belajar yang hanya berpusat pada guru serta penggunaan perangkat materi yang terbatas pada latihan soal rutin (T. H. Agustina et al., 2024)). Data penelitian sebelumnya

mengonfirmasi bahwa motivasi ini berkorelasi signifikan dengan kemampuan kognitif, di mana siswa dengan motivasi tinggi menunjukkan kemampuan pemecahan masalah yang jauh lebih baik dibandingkan siswa dengan motivasi rendah (Rigusti & Pujiastuti, 2020). Oleh karena itu, diperlukan adanya penggunaan berbagai inovasi metode melalui dan pendekatan pembelajaran yang dapat mentransformasi lingkungan menjadi lebih dinamis belajar untuk membangkitkan gairah belajar siswa (Nur Rahma & Pujiastuti, 2023).

Salah satu inovasi yang kini menjadi tren dalam dunia pendidikan digital adalah *Game-Based Learning* (GBL). GBL didefinisikan sebagai pendekatan pendidikan yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan, seperti tantangan, poin, dan penghargaan, ke dalam proses instruksional untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan (Islam et al., 2024). Pemanfaatan GBL bertujuan untuk melibatkan siswa secara penuh melalui mekanisme permainan yang kompetitif namun edukatif guna memberikan rangsangan ekstrinsik

agar siswa lebih giat belajar (Winatha & Setiawan, 2020). Berbagai hasil studi menunjukkan bahwa implementasi GBL mampu meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan dan menawarkan motivasi tambahan yang tidak diperoleh dari metode tradisional (Islam et al., 2024). Selain memberikan umpan balik langsung, media ini juga efektif dalam mempermudah pemahaman konsep yang rumit melalui proses yang berbasis pengalaman langsung dan latihan yang menantang (Andika et al., 2025).

Meskipun banyak penelitian telah membuktikan efektivitas GBL, sebagian besar kajian terdahulu masih berfokus pada pengembangan media secara teknis atau uji coba pada satu topik matematika tertentu di lingkup kelas yang sempit (Rojab et al., 2025). Masih terdapat kesenjangan dalam bentuk evaluasi *komprehensif* yang memetakan pola hubungan antara berbagai jenis GBL dengan dimensi motivasi belajar yang berbeda di tingkat pendidikan yang beragam (Prananda et al., 2024). Kebutuhan akan sintesis data yang lebih luas sangat diperlukan untuk

memberikan gambaran yang utuh bagi para praktisi pendidikan mengenai strategi implementasi yang paling efektif untuk mengatasi hambatan emosional dan intelektual siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian sistematis terhadap implementasi *Game-Based Learning* pada pembelajaran matematika dan menganalisis kaitannya dengan peningkatan motivasi belajar siswa guna memberikan landasan teoretis serta praktis bagi pengembangan pembelajaran di masa depan.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengadopsi protokol PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*). Penelitian dilaksanakan pada periode Februari hingga April 2026 dengan melakukan penelusuran data pada berbagai database elektronik bereputasi, yakni *Google Scholar*, *Publish or Perish*, dan *Scopus*. Target atau sasaran utama penelitian ini adalah artikel ilmiah yang membahas mengenai implementasi *Game-Based Learning* (GBL) dan

hubungannya dengan motivasi belajar pada pembelajaran matematika. Kriteria inklusi yang ditetapkan dalam kajian ini meliputi artikel jurnal hasil penelitian orisinal yang diterbitkan dalam rentang waktu 10 tahun terakhir, tersedia dalam teks lengkap, dan memiliki relevansi tematik yang kuat dengan variabel penelitian. Sebaliknya, kriteria eksklusi mencakup artikel yang tidak melalui proses penelaahan sejawat, artikel yang tidak fokus pada pendidikan matematika, serta dokumen berupa tinjauan buku atau opini.

Teknik memperoleh data dilakukan melalui strategi pencarian menggunakan *operator boolean* dengan kata kunci spesifik, yaitu “*game-based learning*”, “motivasi belajar”, dan “pembelajaran matematika”. Prosedur penelitian dilakukan secara sistematis mengikuti tahapan PRISMA yang meliputi identifikasi, screening, eligibility, dan inclusion. Secara naratif, proses ini dimulai dari tahap identifikasi yang menemukan sebanyak 60 artikel awal melalui mesin pencarian. Selanjutnya, pada tahap screening dan *eligibility*, artikel disaring berdasarkan judul, abstrak, dan ketersediaan teks

lengkap untuk memastikan kesesuaian dengan kriteria yang telah ditetapkan. Melalui seleksi yang ketat berdasarkan alur diagram PRISMA tersebut, diperoleh sebanyak 11 artikel final yang memenuhi seluruh kriteria untuk dianalisis lebih lanjut.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar ekstraksi data (*data extraction mengorganisasikan form*) informasi untuk penting seperti identitas penulis, metodologi, jenis intervensi GBL, serta dampak yang ditemukan terhadap motivasi belajar siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dan literatur terhadap artikel terpilih. Terakhir, teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan sintesis tematik untuk mengintegrasikan temuan-temuan dari berbagai literatur guna menarik kesimpulan yang komprehensif.

Seluruh prosedur ini dirancang untuk memastikan bahwa proses tinjauan literatur bersifat transparan, objektif, dan dapat direplikasi oleh peneliti selanjutnya.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses seleksi artikel dalam kajian ini dilaksanakan dengan mengikuti protokol *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA). Pada tahap awal identifikasi, ditemukan sebanyak 60 artikel yang relevan melalui pencarian pada database elektronik. Setelah dilakukan penyaringan duplikasi dan pemeriksaan judul serta abstrak, sebanyak 32 artikel dinyatakan layak untuk ditinjau lebih lanjut. Tahap berikutnya adalah uji kelayakan (*eligibility*) melalui pembacaan teks lengkap (*full-text*) untuk memastikan artikel memenuhi kriteria inklusi, yakni fokus pada pendidikan matematika, variabel motivasi belajar, dan diterbitkan dalam rentang waktu yang ditentukan. Hasil akhir dari proses seleksi tersebut menetapkan 11 artikel terpilih yang kemudian diekstraksi datanya untuk dianalisis. Karakteristik dari artikel-artikel yang lolos seleksi dipaparkan pada tabel berikut:

Table 1. Karakteristik Artikel Hasil Kajian

N o .	Pen ulis	Ta h u n	Jeni s Pen	Jenj ang Pen	Ben tuk Ga me Bas	Hasil utam a

			eliti an	didikan	ed Lea rnin g	
1.	(Adriana et al., 2024)	2024	SLR	umum	Game Edukasi Digital	Peningkatan motivasi dan hasil belajar secara signifikan
2.	(R. Agustina & Andriani, 2025)	2025	Kuasi Eksperimen	SM P	Platform Kahoot	Motivasi siswa meningkat melalui kompetisi interaktif
3.	(T. H. Agustina et al., 2024)	2024	Kuasi Eksperimen	Umu	Platform Gimkit	Efektif meningkatkan keterlibatan dan pema

						hama n kons ep
4.	(Andika et al., 2025)	2025	SLR	Umu	Media GB L Variatif	GBL mendorong semangat, keaktifan, dan kemandirian
5.	(Islam et al., 2024)	2024	Studi Literatur	Umu	Digital GB L	Partisipasi dan motivasi tambahan melalui metode konvensional
6.	(Met et al., 2026)	2026	PTK	SM P	Smart Math	Peningkatan Keaktifan, Antu

						sias me, dan Persi stens i Belaj ar			et al., 202 5)				Do min o	meni ngkat kan pema hama n mate ri yang abstr ak
7 .	(Nu r Rah ma & Puji ast uti, 202 3)	20 23	Kua ntita tif	SM P	Nu mer asi Moti vasi	Korel asi positi f antar a motiv asi dan kema mpua n nume rasi		1 0 .	(Wi nat ha & Seti awa n, 202 0)	20 20	Kua si Eks peri men	PT	Med ia kart u	Dam pak positi f pada motiv asi dan prest asi akad emik
8 .	(Pra nan da et al., 202 4)	20 24	SLR	SD	Kon sep GB L Um um	Eval asi teoriti s menu njukk an GBL efekti f memi cu minat		1 1 .	(Rig usti & Puji ast uti, 202 0)	20 20	Kua ntita tif	SM A	Ana lisis Moti vasi	Motiv asi tinggi berb andin g lurus deng an kema mpua n peme caha n
9 .	(Roj ab	20 25	PTK	SM P	Kart u	GBL kartu								

						masa lah
--	--	--	--	--	--	-------------

Berdasarkan data pada Tabel 1, terlihat bahwa jenis penelitian yang paling dominan digunakan adalah metode kuasi eksperimen dan studi literatur (*Systematic Literature Review*). Jenjang pendidikan yang paling sering menjadi subjek penelitian adalah tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), yang menunjukkan bahwa tantangan motivasi belajar matematika banyak dijumpai pada usia remaja. Terkait bentuk intervensi, penggunaan platform digital interaktif (seperti Kahoot dan Gimkit) serta media permainan tradisional yang dimodifikasi (seperti Kartu Domino) menjadi jenis *Game-Based Learning* yang paling banyak diimplementasikan. Hasil utama secara konsisten menunjukkan bahwa GBL mampu mengubah persepsi negatif siswa terhadap matematika menjadi pengalaman belajar yang lebih positif dan bermakna.

Table 2. Sintesis Dampak Game-Based Learning

N o.	Penulis	Aspek Motivasi	Temuan Utama
---------	---------	-------------------	-----------------

1.	(Adrillia n et al., 2024)	Minat dan Hasil Belajar	Membangkitkan rasa ingin tahu terhadap materi yang dianggap sulit
2.	(Agustina & Andriani , 2025)	Keaktifan Belajar	Fitur <i>real-time leaderboard</i> memicu persaingan positif dan keaktifan
3.	(Agustina et al., 2024)	Keterlibatan (<i>Engagement</i>)	Gamifikasi meningkatkan durasi <i>focus</i> siswa dalam menganalisis soal
4.	(Andika et al., 2025)	Semangat dan Mandiri	Mengurangi kebosanan akibat pengajaran yang monoton
5.	(Islam et al., 2024)	Partisipasi Siswa	Memberikan motivasi tambahan melalui umpan balik instan

6.	(Met al., 2026)	Antusiasme & Persistensi	Siswa lebih bersemangat dan bertahan menyelesaikan tantangan sulit
7.	(Nur Rahma & Pujiastuti, 2023)	Motivasi Numerasi	Dorongan internal siswa berkontribusi pada akurasi analisis data
8.	(Prananda et al., 2024)	Minat Belajar	Integrasi konsep bermain mapu menarik perhatian siswa SD
9.	(Rojabet al., 2025)	Antusiasme & Pemahaman	Suasana menyenangkan menghilangkan kecemasan terhadap matematika
10.	(Winatha & Setiawan, 2020)	Motivasi Belajar	Interaksi dalam permainan meningkatkan tanggung

			jawab belajar
11.	(Rigusti & Pujiastuti, 2020)	Motivasi Internal	Keyakinan diri dalam memecahkan masalah meningkat secara linier

Interpretasi hasil pada Tabel 2 yang mencakup seluruh artikel kajian menegaskan bahwa implementasi GBL berdampak luas pada dimensi afektif siswa. Aspek motivasi yang paling banyak mengalami peningkatan adalah keaktifan dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena elemen permainan seperti reward, tantangan, dan kompetisi mampu mereduksi sifat abstrak matematika. Selain itu, temuan dari sintesis ini menunjukkan bahwa GBL berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan kognitif dan persistensi, di mana siswa merasa lebih tertantang untuk menyelesaikan persoalan numerasi yang kompleks tanpa merasa tertekan, sehingga menciptakan pengalaman belajar matematika yang lebih berkualitas dan mendalam.

Implementasi *Game-Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran

matematika terbukti memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Berdasarkan sintesis data pada Tabel 1 dan Tabel 2, efektivitas GBL berakar pada kemampuannya mentransformasi karakteristik matematika yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret dan interaktif. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran yang inovatif dapat memitigasi kejenuhan akibat metode konvensional yang monoton (Adrillian et al., 2024). Secara teoretis, peningkatan motivasi ini dapat dijelaskan melalui perspektif behaviorisme, di mana elemen permainan seperti *point*, *leaderboard*, dan *reward* memberikan penguatan positif (*positive reinforcement*) secara instan. Selain itu, aspek konstruktivisme juga terpenuhi melalui keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan tantangan dalam permainan, yang membuat pengetahuan matematika dibangun secara mandiri melalui pengalaman langsung (Islam et al., 2024).

Dominasi penelitian pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) menunjukkan adanya urgensi khusus pada fase perkembangan transisi dari

berpikir konkret ke abstrak. Siswa pada jenjang ini sering kali mengalami krisis motivasi karena meningkatnya kompleksitas materi matematika, sehingga diperlukan media yang mampu menjembatani pemahaman mereka (Rojab et al., 2025). Temuan bahwa platform digital seperti Kahoot dan Gimkit sangat efektif didorong oleh karakteristik siswa generasi digital native yang lebih responsif terhadap media visual dan interaktif. Penggunaan *platform* ini tidak hanya menawarkan kegembiraan sesaat, tetapi juga menciptakan kompetisi yang sehat dan transparansi pencapaian melalui umpan balik *real-time* yang secara langsung meningkatkan antusiasme belajar (R. Agustina & Andriani, 2025; T. H. Agustina et al., 2024).

Hubungan antara motivasi dan kemampuan matematika bersifat linier dan saling memperkuat. Berdasarkan hasil analisis, motivasi yang tinggi merupakan prediktor kuat bagi peningkatan kemampuan numerasi dan pemecahan masalah siswa (Nur Rahma & Pujiastuti, 2023). Ketika siswa memiliki motivasi internal yang stabil, mereka cenderung memiliki persistensi atau daya juang yang lebih

baik dalam menghadapi persoalan matematika yang rumit. Hal ini dikonfirmasi oleh temuan bahwa siswa dengan tingkat motivasi yang unggul menunjukkan performa kognitif yang jauh lebih stabil dibandingkan siswa dengan motivasi rendah (Rigusti & Pujiastuti, 2020). GBL berperan penting dalam memupuk keyakinan diri tersebut melalui tingkat kesulitan permainan yang berjenjang (*scaffolding*), sehingga siswa merasa mampu menyelesaikan tantangan secara bertahap (M et al., 2026).

Lebih lanjut, integrasi GBL mampu mengatasi hambatan emosional seperti kecemasan matematika yang sering menghambat partisipasi siswa di kelas. Melalui mekanisme permainan yang inklusif, siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani bereksplorasi tanpa takut melakukan kesalahan (Winatha & Setiawan, 2020). Peran media ini dalam meningkatkan kemandirian belajar juga menjadi poin penting, di mana siswa terdorong untuk mengeksplorasi strategi baru guna memenangkan permainan yang secara tidak langsung adalah proses belajar materi matematika itu sendiri (Andika et al., 2025). Sintesis dari

berbagai literatur ini memberikan gambaran utuh bahwa GBL bukan sekadar alat hiburan, melainkan strategi instruksional yang mampu menyentuh dimensi afektif dan kognitif secara bersamaan (Prananda et al., 2024).

Sebagai penutup, kajian ini menegaskan bahwa implementasi *Game Based Learning* merupakan solusi strategis untuk merevitalisasi pembelajaran matematika di berbagai jenjang pendidikan. Kontribusi utama dari hasil penelitian ini terletak pada penegasan bahwa peningkatan motivasi belajar melalui GBL adalah prasyarat mutlak bagi terciptanya proses pemecahan masalah yang lebih efektif. Dengan memberikan landasan teoretis dan praktis yang kuat, penelitian ini diharapkan dapat mendorong para praktisi pendidikan untuk lebih berani mengintegrasikan inovasi berbasis permainan guna menciptakan ekosistem pembelajaran matematika yang dinamis, inklusif, dan berorientasi pada peningkatan keterlibatan aktif peserta didik di masa depan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan kajian sistematis terhadap 11 artikel ilmiah yang

relevan, dapat disimpulkan bahwa implementasi *Game-Based Learning* (GBL) terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika di berbagai jenjang pendidikan. Integrasi elemen permainan, baik melalui platform digital maupun media fisik, mampu mentransformasi suasana pembelajaran menjadi lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mereduksi persepsi negatif siswa terhadap matematika. Temuan ini menegaskan bahwa peningkatan motivasi belajar merupakan faktor krusial yang berhubungan langsung dengan penguatan kemampuan matematika siswa, di mana motivasi yang tinggi mendorong keaktifan, persistensi, dan keyakinan diri dalam menyelesaikan persoalan numerasi yang kompleks.

Hasil sintesis ini memberikan implikasi praktis bahwa inovasi berbasis permainan merupakan solusi strategis untuk mengatasi masalah kejenuhan dalam metode pengajaran konvensional. Sebagai rekomendasi, para pendidik disarankan untuk mulai mengintegrasikan GBL secara terencana sebagai bagian dari strategi instruksional di kelas untuk

menciptakan ekosistem pembelajaran matematika yang lebih inklusif dan berkualitas. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi lebih lanjut mengenai efektivitas jenis permainan spesifik pada topik matematika yang lebih beragam guna memperkaya literatur inovasi pendidikan di Indonesia.

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan kepada para guru matematika untuk mulai mengintegrasikan *Game-Based Learning* secara konsisten sebagai salah satu strategi instruksional guna memitigasi rendahnya motivasi belajar dan kejenuhan siswa di kelas. Sekolah dan institusi pendidikan hendaknya memberikan dukungan berupa penyediaan fasilitas teknologi yang memadai serta pelatihan berkelanjutan bagi tenaga pendidik dalam merancang permainan edukatif yang selaras dengan kurikulum. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan kajian pada jenjang pendidikan dasar dan menengah atas yang masih minim dieksplorasi, serta melakukan penelitian eksperimen jangka panjang untuk menguji konsistensi dampak GBL terhadap berbagai topik

matematika yang lebih spesifik. Selain itu, pengembangan media GBL di masa depan perlu lebih variatif dengan memadukan kearifan lokal atau teknologi terbaru seperti *Augmented Reality* guna memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan mendalam bagi peserta didik..

Pembelajaran Indonesia (JPPI), 4(4), 1475–1484.

<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>

Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. In *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Vol. 14, Number 1). <https://jurnaldidaktika.org>

DAFTAR PUSTAKA

Adrillian, H., Mariani, S., Prabowo, A., Zaenuri, Z., & Walid, W. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 751–767.

Agustina, R., & Andriani, A. (2025). PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 27 MEDAN. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 296–306.

Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi: Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan*

Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>

M, L. N., Rahayu, P., & Itqon, M. S. (2026). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(1), 43–48. <https://doi.org/10.30605/proximal.v9i1.7643>

Nur Rahma, A., & Pujiastuti, H. (2023). HUBUNGAN MOTIVASI SISWA TERHADAP KEMAMPUAN NUMERASI SISWA SMP. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2),

303–312.

<https://doi.org/10.31537/laplace.v6i2.1442>

Prananda, G., Judijanto, L., Stavinibelia, S., Aristanto, A., Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). EVALUASI LITERATUR TERHADAP PENGARUH GAME-BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 388–401.

Rigusti, W., & Pujiastuti, H. (2020). ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA. *PRIMA : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 1–10.

Rojab, M. N., Maulida, M., Darmayani, I., Tetep, & Murdayanti, A. (2025). Implementasi Game-Based Learning Berbasis Kartu Domino untuk Meningkatkan Pemahaman Materi pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 6(1), 72–85.
<https://doi.org/10.53624/ptk.v6i1.630>

Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. S. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.