

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA: LITERATURE REVIEW

Batrotul Azizah¹, Sugeng Eko Putro Widoyoko²

^{1,2} Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Purworejo

[¹batrotulazizah@gmail.com](mailto:batrotulazizah@gmail.com), [²ekoputro@umpwr.ac.id](mailto:ekoputro@umpwr.ac.id)

ABSTRACT

Improving student learning outcomes remains a major concern in education. Various learning innovations continue to be developed, one of which is through the implementation of Game Based Learning (GBL), which integrates game elements into learning activities. This study aims to analyze the effectiveness of Game Based Learning (GBL) implementation in improving student learning outcomes. This study uses a literature review method by analyzing 10 articles from national journals accredited with Sinta 3 and 4 published in the 2023-2025 period. The research data sources were obtained through an article search process using the Google Scholar database. The selected articles were then analyzed descriptively to identify findings related to the effectiveness of Game Based Learning (GBL) on student learning outcomes. The analysis results show that Game Based Learning (GBL) has a positive influence on student learning outcomes in various subjects and educational levels. These findings consistently indicate an increase in learning outcomes after the implementation of Game Based Learning (GBL). The success of Game Based Learning (GBL) implementation is evident in improved learning outcomes, learning completeness, and increased student engagement during the learning process. Furthermore, the use of various digital media and platforms in Game Based Learning (GBL) implementation contributes to more engaging, interactive, and enjoyable learning for students. These findings demonstrate that Game Based Learning (GBL) is an effective learning model for improving student learning outcomes in a variety of learning environments.

Keywords: Game Based Learning, Learning Effectiveness, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Peningkatan hasil belajar siswa masih menjadi salah satu perhatian dalam dunia pendidikan. Berbagai inovasi pembelajaran terus dikembangkan, salah satunya melalui penerapan Game Based Learning (GBL) yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan Game Based Learning (GBL) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode literature review dengan menganalisis 10 artikel jurnal nasional terakreditasi Sinta 3 dan 4 yang dipublikasikan pada periode 2023-2025. Sumber data penelitian diperoleh

melalui proses pencarian artikel menggunakan database Google Scholar. Artikel yang diseleksi kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi temuan terkait efektivitas Game Based Learning (GBL) terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa Game Based Learning (GBL) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Temuan tersebut secara konsisten menunjukkan adanya peningkatan capaian belajar setelah penerapan Game Based Learning (GBL). Keberhasilan penerapan Game Based Learning (GBL) terlihat dari meningkatnya hasil belajar, ketuntasan belajar, serta meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, pemanfaatan berbagai media dan platform digital dalam penerapan Game Based Learning (GBL) turut mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa Game Based Learning (GBL) merupakan model pembelajaran yang efektif untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa dalam berbagai kondisi pembelajaran.

Kata Kunci: Game Based Learning, Efektivitas Pembelajaran, Hasil Belajar.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi di bidang pendidikan membuat proses pembelajaran semakin berkembang dan menuntut guru untuk lebih kreatif dalam mengajar. Saat ini pembelajaran tidak hanya sebatas pada penyampaian materi, tetapi juga pada sejauh mana siswa dapat ikut aktif dan tertarik selama proses belajar berlangsung. Namun masih terdapat banyak metode pembelajaran konvensional yang membuat siswa merasa jenuh, kurang terlibat dan tidak antusias dalam menerima materi (Anita & Ariani, 2024). Keadaan ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa

menjadi kurang maksimal (Putra et al., 2025).

Di sisi lain, perkembangan teknologi juga mempengaruhi karakteristik siswa yang cenderung lebih suka belajar dengan cara yang interaktif, visual dan menggunakan media digital. Karena itu guru harus menyesuaikan cara mengajar dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di era digital ini. Penggunaan model pembelajaran yang aktif dan interaktif sangat penting supaya proses belajar tidak hanya fokus pada guru saja tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran yang banyak digunakan dalam upaya

menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan adalah Game Based Learning (GBL). Game Based Learning (GBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan sebagai sarana untuk membantu penyampaian materi sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna dalam berbagai lingkungan pendidikan (Putra et al., 2025). Melalui pembelajaran berbasis permainan, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga lebih aktif, antusias, dan terlibat langsung selama pembelajaran berlangsung (Afiyah & Sutriyani, 2024). Game Based Learning (GBL) juga membantu siswa lebih mudah memahami materi karena pembelajaran dilakukan secara interaktif (Handayani & Febriani, 2025). Efektivitas Game Based Learning (GBL) dapat semakin optimal melalui dukungan berbagai platform digital yang mampu menunjang proses pembelajaran (Maharani et al., 2025).

Kegiatan pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran serta mengurangi rasa jenuh selama mengikuti proses pembelajaran (Putri

& Jayantika, 2023). Pembelajaran Game Based Learning (GBL) dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mengatasi rendahnya hasil belajar siswa yang sering terjadi pada pembelajaran konvensional yang bersifat kurang interaktif dan monoton (Nurjiah & Marna, 2025).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model Game Based Learning (GBL) terhadap peningkatan hasil belajar siswa, mengkaji pengaruhnya terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta menjelaskan bagaimana pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode literature review. Literature review adalah metode penelitian yang dilakukan dengan menelaah dan menganalisis berbagai jurnal dan sumber ilmiah yang berkaitan dengan topik penelitian sehingga diperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam mengenai masalah yang dikaji (Yam, 2024). Data penelitian diperoleh dari berbagai jurnal ilmiah

dan artikel penelitian yang dipublikasikan pada rentang tahun 2023-2025 melalui database Google Scholar. Rentang waktu tersebut dipilih untuk memperoleh penelitian terbaru mengenai penerapan Game Based Learning (GBL). Proses pencarian artikel dilakukan menggunakan kata kunci “efektivitas pembelajaran”, “Game Based Learning”, dan “hasil belajar”. Artikel yang dipilih adalah artikel yang memiliki keterkaitan dengan penerapan Game Based Learning (GBL) serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui proses penelusuran, seleksi, dan pengkajian artikel yang sesuai dengan fokus penelitian. Tahap seleksi artikel dilakukan dengan mempertimbangkan kesesuaian topik penelitian, tujuan penelitian serta hasil penelitian yang relevan dengan pembahasan mengenai efektivitas Game Based Learning (GBL) terhadap hasil belajar siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan dan mengkaji hasil penelitian terdahulu untuk mengetahui efektivitas penerapan Game Based Learning (GBL) dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil review dari berbagai artikel yang diperoleh melalui sumber informasi berupa jurnal ilmiah dan artikel penelitian yang memuat informasi tentang efektivitas pembelajaran berbasis Game Based Learning terhadap hasil belajar siswa, maka didapatkan hasil yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Hasil Review Artikel

Referensi	Hasil Review
Efektivitas metode GBL berbantuan media flashcard pecahan terhadap hasil belajar siswa (Afiyah & Sutriyani, 2024).	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning berbantuan media flashcard efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan dari peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 4,14 menjadi posttest sebesar 8,24
Efektivitas media pembelajaran berbasis game dalam proses belajar mengajar (Putra et al., 2025).	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penerapan Game Based Learning dalam pembelajaran memberikan pengaruh yang kuat terhadap peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai ukuran efek mencapai 2,08.

Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas X Fase E SMAN 4 Padang (Handayani & Febriani, 2025).	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan media ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar sosiologi siswa. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil uji statistik yang memperoleh nilai signifikan sebesar 0,034, yang lebih kecil dari 0,05	kontrol sebesar 8,59%.
Pengaruh Game Based Learning terhadap Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa: Literature Review (Anita & Ariani, 2024).	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning memberikan dampak positif, dan efektif meningkatkan minat serta hasil belajar siswa secara signifikan.	Pengaruh Game-Based Learning berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa (Nurjiah & Marna, 2025).
Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning “ One Board ” terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah (Rahayu et al., 2024).	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning memberikan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan, terlihat dari peningkatan pada kelas eksperimen sebesar 16,52% dibandingkan kelas	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning berbantuan wordwall efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dibanding kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, yang ditunjukkan dari nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05
		Pengaruh model pembelajaran Game Based Learning terhadap hasil belajar dan retensi hasil belajar siswa kelas V Mis Al-Hudzaifah Dobo (Djamiri et al., 2025).
		Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning efektif meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dari nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 86,73 lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional sebesar 65,40
		Game-Based Learning: Strategi Peningkatan Hasil
		Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi Game Based

Belajar Biologi Learning (GBL) efektif Siswa Kelas Xi dalam meningkatkan MIPA Di SMA hasil belajar siswa, Negeri 1 Kuta yang ditunjukkan oleh Utara (Putri & Jayantika, 2023) peningkatan ketuntasan belajar dari 54,34% pada kondisi awal menjadi 71,73% dan 86,95% pada setiap siklus pembelajaran, serta peningkatan nilai rata-rata siswa dari 74,45% menjadi 81,41% dan 87,06%.

Efektivitas model Game Based Learning berbantuan wordwall terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPAS kelas iv madrasah ibtidaiah (Maharani et al., 2025). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning berbantuan wordwall efektif meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan dari peningkatan rata-rata skor dari 39,11 menjadi 73,21 serta hasil uji hipotesis paired sampel t-test dengan nilai <0,05.

Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Virtual Reality Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa DDO Kelas Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan

X TKR 2. (Ilkhon et al., 2025) oleh peningkatan keaktifan siswa dari 55,4% pada siklus I menjadi 68,5% pada siklus II, serta peningkatan ketuntasan hasil belajar dari 31,8% pada pra tindakan menjadi 81,8% pada siklus II.

Hasil review dari 10 artikel jurnal nasional yang terakreditasi Sinta 3 dan Sinta 4 di atas menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning (GBL) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan hasil belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran berbasis game pada proses pembelajaran (Afiyah & Sutriyani, 2024; Handayani & Febriani, 2025; Ilkhon et al., 2025; Nurjiah & Marna, 2025; Rahayu et al., 2024). Meskipun demikian, efektivitas yang diperoleh pada masing-masing penelitian tidak selalu sama, perbedaan tersebut dipengaruhi oleh perbedaan desain penelitian, karakteristik siswa, materi pembelajaran, media yang digunakan, serta durasi penerapan Game Based Learning (GBL) dalam proses

pembelajaran. Peningkatan setelah diterapkannya Game Based Learning (GBL) terjadi karena strategi pembelajaran tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak menegangkan, dan tidak membosankan, sehingga siswa menjadi lebih antusias mengikuti proses pembelajaran (Putri & Jayantika, 2023).

Sebagaimana dijelaskan oleh (Afiyah & Sutriyani, 2024) hasil belajar dapat dicapai apabila proses pembelajaran berlangsung secara aktif, menarik, dan mampu melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar. Pencapaian hasil belajar siswa turut dipengaruhi oleh pendekatan, strategi dan metode pembelajaran yang digunakan selama kegiatan belajar berlangsung (Ilkhon et al., 2025). Hasil belajar adalah suatu proses perubahan dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dimana kualitas hasil tersebut sangat dipengaruhi oleh materi yang dipelajari (Septiyani et al., 2024). Semakin optimal pelaksanaan proses pembelajaran dan semakin aktif keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, maka tingkat ketuntasan hasil belajar yang diperoleh juga akan semakin tinggi (Tasik et al., 2026).

Melalui penerapan Game Based Learning (GBL) siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas permainan edukatif yang membuat suasana menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat (2) tentang sistem pendidikan nasional menegaskan bahwa pendidik harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan mendorong terjadinya interaksi aktif antara guru dan siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada bagaimana guru mampu menciptakan suasana belajar yang dapat membuat siswa aktif, tertarik, dan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran (Handayani & Febriani, 2025). Peran guru menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung keberhasilan penerapan Game Based Learning (GBL). Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi,

tetapi juga sebagai fasilitator yang merancang dan mengelola kegiatan pembelajaran agar berjalan secara efektif (Handayani & Febriani, 2025).

Dari hasil analisis, efektivitas Game Based Learning (GBL) dalam meningkatkan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuannya dalam menghadirkan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung menempatkan siswa sebagai penerima informasi (Nurjiah & Marna, 2025), Game Based Learning (GBL) memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran (Putra et al., 2025). Kondisi tersebut menjadikan proses belajar lebih menarik sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih fokus dan antusias (Nurjiah & Marna, 2025). Tetapi perbedaan kemampuan siswa dalam merespons pembelajaran berbasis game juga menjadi aspek yang perlu diperhatikan. Setiap siswa memiliki tingkat motivasi serta preferensi belajar yang berbeda, sehingga guru perlu menyesuaikan jenis permainan yang digunakan agar tetap bersifat

inklusif dan bisa memenuhi kebutuhan seluruh siswa (Nurjiah & Marna, 2025).

Hasil review juga menunjukkan bahwa efektivitas Game Based Learning (GBL) dapat semakin optimal ketika didukung oleh penggunaan media dan platform digital. Pemanfaatan media seperti wordwall, one board, dan berbagai permainan edukatif lainnya mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif serta sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital (Maharani et al., 2025; Nurjiah & Marna, 2025; Rahayu et al., 2024). Dalam penerapan Game Based Learning (GBL) media pembelajaran berperan sebagai sarana yang membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik sekaligus memperluas wawasan siswa (Handayanto et al., 2024). Melalui pemanfaatan media tersebut, siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Dengan demikian Game Based Learning (GBL) tidak hanya berperan sebagai strategi untuk meningkatkan hasil belajar, tetapi juga sebagai inovasi pembelajaran yang mampu

mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital (Maharani et al., 2025).

Selain memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, penerapan Game Based Learning (GBL) juga menunjukkan potensi yang besar saat diterapkan pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Fleksibilitas model pembelajaran ini memungkinkan guru menyesuaikan bentuk permainan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi serta kebutuhan siswa. Melalui pemilihan aktivitas permainan yang tepat, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konsep yang lebih baik, tetapi juga mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dan kerja sama (Handayani & Febriani, 2025). Kemampuan tersebut menjadi modal penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran karena siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai materi, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan yang dimiliki dalam berbagai situasi pembelajaran. Sejalan dengan

tuntutan abad ke-21 yang menekankan pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan pemanfaatan teknologi, Game Based Learning (GBL) dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang relevan untuk diterapkan di kelas (Adelia et al., 2025).

Dengan demikian, studi ini menunjukkan bahwa Game Based Learning (GBL) memiliki potensi yang kuat untuk diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran. Karakteristiknya yang mampu menciptakan pembelajaran aktif, interaktif dan menyenangkan menjadikan model ini relevan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih berkualitas serta sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil review dapat disimpulkan bahwa Game Based Learning (GBL) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kesimpulan tersebut didasarkan pada temuan seluruh artikel yang dianalisis yang menunjukkan kecenderungan hasil yang serupa, yaitu adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan Game Based Learning

(GBL). Meskipun diterapkan pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, serta media pendukung yang berbeda, hasil penelitian tetap menunjukkan bahwa Game Based Learning (GBL) memberikan pengaruh positif terhadap capaian belajar siswa. Temuan yang konsisten tersebut memperkuat bukti bahwa Game Based Learning (GBL) adalah salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mendukung peningkatan hasil belajar pada berbagai konteks pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, I., Astuti, R. P. F., & Puspananda, D. R. (2025). Efektivitas Pembelajaran Game Based Learning Menggunakan Baamboozle Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI Sman 1 Kalitidu. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 6(1), 187–194.
https://doi.org/10.56667/de_journal.v6i1.1819
- Afiyah, K. N., & Sutriyani, W. (2024). Efektivitas metode game-based learning berbantuan media flashcard pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 5(2).
<https://doi.org/10.32332/xmy86j91>
- Anita, G., & Ariani, T. (2024). Pengaruh Game Based Learning terhadap Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa: Literature Review. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 3(September), 21–26.
<https://doi.org/10.31004/anthor.v3i5.361>
- Djamiri, T. T., Leasa, M., & Talakua, M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dan Retensi Hasil Belajar Siswa Kelas V Mis Al- Hudzaifah Dobo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September), 305–316.
- Handayani, H., & Febriani, E. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas X Fase E SMAN 4 Padang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 4, 167–176.
<https://doi.org/10.24036/nara.v4i1.308>
- Handayanto, A., Setiawan, B., & Aini, A. N. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Game Edukasi Matematika Dengan Pendekatan Etnomatematika Berbantu App Inventor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Trigonometri. *JIPMa*, 9(2), 324–335.

- <https://doi.org/10.26877/jipmat.v9i2.1155>
- Ilkhon, Martias, Maksum, H., & Andrizal. (2025). Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Virtual Reality Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa DDO Kelas X TKR 2. *JTPVI: Jurnal Teknologi Dan Pendidikan Vokasi Indonesia*, 3(Juni). <https://doi.org/10.24036/jtpvi.v3i2.311>
- Maharani, W. F., Razaq, L. A., Sholikhah, P. M., Fatin, A. A. F., Saputra, M. I. B., & Masruron, M. A. (2025). Efektivitas Model Game Based Learning Berbantuan Wordwall Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.37166>
- Nurjiah, M., & Marna, J. E. (2025). Pengaruh Game-Based Learning Berbantu Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 1–13. <https://doi.org/10.31538/adrg.v5i2.2355>
- Putra, R. K., Wagino, Koto, R. D., Purwanto, W., Andrizal, & Maksum, H. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Education and Development*, 13(2), 775–781. <https://doi.org/10.37081/ed.v13i1.6826>
- Putri, N. M. R. P., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2023). Game-Based Learning : Strategi Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas Xi Mipa Di SMA Negeri 1 Kuta Utara. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 13(September). <https://doi.org/10.36733/jsp.v13i2.7004>
- Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., & Shufiyah, S. S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning “ One Board ” terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development and Researches*, 4(2), 46–53. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.305>
- Septiyani, D. C., Budiarti, M., & Kusumawati, N. (2024). Efektivitas Model Game Based Learning Berbantuan Media Pizza Math Terhadap Hasil Belajar Pecahan Siswa. *LAPLACE : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(Oktober), 413–423. <https://doi.org/10.31537/laplace.v7i2.2046>
- Tasik, Y., Salu, B., & Situru, R. S. (2026). Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Media

Edpuzzle Untuk Meningkatkan Hasil
Belajar Ips Siswa Kelas V SDN 1
Sopai. *Pendas: Jurnal Ilmiah
Pendidikan Dasar*, 11, 893–905.
<https://doi.org/10.23969/jp.v11i1.42>
256

Yam, J. H. (2024). Kajian Penelitian :
Tinjauan Literatur Sebagai Metode
Penelitian. *Jurnal Empire*, 4(1), 61–
71.