Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 11 Nomor 04, Desember 2025

PENGARUH PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VII DI MTS.S GUPPI SINGKI KABUAPTEN ENRAKANG

Nur Lailatul Qadar,Abdul Hakim,Farida Febriati

Mahasiswa, DosenTeknologi Pendidikan, fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negri Makassar,

Nurlailatulqadar024@gmaiil. Com

ABSTRAK

Nur Lailatul Qadar ,**2025** *Pengaruh Pembelajaran Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII Di MTS.s Guppi Singki Kabupaten Enrekang*

Masalah dalam penelitian ini terkait dengan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di MTS.s Guppi Singki Kabupaten Enrkang. Pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII di MTS.s Guppi Singki Kabupaten Enrakang masih menggunakan metode ceramah sehingga diperlukan motode pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTS.s Guppi Singki. Tujuan dari penelitan ini adalah: 1) Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *game based learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitaif dengan desain penelitian yaitu pre-test-dan pos-test one group design yang hanya menggunakan satu kelas tanpa adanya kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes (*pretes*t dan *postest*), angket dan dokuemtasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah statistik desktiptif, statistik inferensial yang terbagai menjadi: uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesi. Berdasarkan hasil uji tersebut hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara signifikan setalah diberikan pembelajaran *game based learning* sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran *game based learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di MTS.s Guppi Singki kabupaten Enrekang.

Kata kunci: *Game Based Learning*, Wordwall, hasil belajar, Bahasa Inggris.

ABSTRACT

Nur Lailatul Qadar, 2025: The Effect of Game-Based Learning on Student Learning Outcomes in English for Grade VII at MTS.s Guppi Singki, Enrekang Regency

The problem in this study relates to the low learning outcomes in English for grade VII at MTS.s Guppi Singki, Enrekang Regency. English learning for grade VII at MTS.s Guppi Singki, Enrekang Regency still uses the lecture method, requiring a learning method capable of improving the learning outcomes of grade VII students at MTS.s Guppi Singki. The objectives of this study are: 1) To determine the effect of game-based learning on student learning outcomes in English. This study used a quantitative approach with a one-group pre-test and post-test design, involving only one class without a control class. Data collection techniques used included tests (pretest and posttest), questionnaires, and documentation. The data analysis techniques used in this study were descriptive statistics and inferential statistics, divided into: normality test, homogeneity test, and hypothesis test. Based on these test results, student learning outcomes significantly improved after being given game-based learning. Therefore, it can be concluded that game-based learning has an effect on student learning outcomes in English for seventh grade at MTS.s Guppi Singki, Enrekang Regency.

Keywords: Game-Based Learning, Wordwall, learning outcomes, English.

A. Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang universal dan juga merupakan salah satu bahasa internasional yang paling banyak digunakan di dunia saat ini. Bahasa Inggris merupakan bahasa penghubung, penerjemah secara internasional antara bangsa-bangsa di berbagai negara dikarenakan banyaknya penuturan Bahasa Inggris Herman (Siagian et al., 2022). Dengan penguasaan Bahasa Inggris yang baik maka dapat menunjang keahlian di dalam berbagai bidang di dunia pekerjaan maupun pendidikan. Dengan Bahasa Inggris kita juga dapat berkomunikasi dengan mudah ataupun paham maksud yang diutarkan seseorang yang menggunakan Bahasa Inggris.

Dalam dunia pendidikan khusunya dunia pendidikan di Indonesia, Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang selalu hadir baik di jenjang SD, SMP, SMA maupun perguruan tinggi. Oleh karena itu Bahasa Inggris tidak terasa asing lagi namun karena kurangnya minta siswa terhadap Bahasa Inggris, apalagi perspektif meraka yang beranggapan bahwa Bahasa Inggris merupakan Bahasa yang sulit untuk dipelajarai maka dari meraka enggan untuk mempelajarinya. Bakhsh (Modjanggo et al., 2022) mengemukakan bahawa guru sebagai faktor yang diharapkan mampu mengunakan metode yang efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi tanggung jawab guru untuk menyajikan cara mengajar yang menarik dan atraktif kepada siswa. Sedangkan menurut Fauziati (Modjanggo et al, 2022). Seorang guru perlu menciptakan proses belajar mengajar yang baik dengan memeilih model ataupun metode manarik dan sesuai dengan cara belajar peserta *didik*. Guru seharusnya memahami siswa yang memiliki cara dalam belajar.

Menurut Joyce et al (Octavia, 2020) model pembelajaran adalah salah satu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru menerapkan dalam pembelajaran. Model pembelajran banyak kegunaanya mulai dari perancangan pebelajaran dan perancangan kurikulum sampai perancangan bahan-bahan pembalajaran, termasuk program-program multimedia.

Game Based Learning merupakan pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau *game* yang telah di rancang khusus untuk membantu proses belajar dan membantu meningkatkan keektifan siswa dalam belajar. Dengan menggunakan strategi ini guru dapat memberikan stimulasi pada bagian terpenting dalam proses belajar yaitu emosional, intelektual dan psikomotorik siswa. Dalam bahasa Indonesia *Game Based Learning* dapat di artikan sebagai pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran ini siswa di tuntut belajar tetapi dengan pendekatan permainan. *Game* merupakan media untuk mengasah kemapuan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan yang ada dalam permainan (Nugrah et al., 2023).

Namun kenyataan tidak semua guru telah menerapkan model atau pun metode pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran seperti yang terjadi di MTs. S GUPPI Singki proses pembelajaran Bahasa Inggris yang berlangsung masih berpusat pada guru seperti guru masih mengunakan metode ceramah atau hafalan sehingga siswa merasa bosen dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar yang masih rendah.

Pembelajaran mengunakan *game* atau permaina juga masih belum diterapkan di proses pembelajaran di MTS.s GUPPI Singki sedangkan pembelajaran dengan mengunakan *game* meruapakan pembelajaran yang menarik dan sesau dengan kebutuhan siswa saat ini karena seperti yang kita ketahui generasi sekarang yang dimana merupakan generasi alpa sangat senang dengan permainan dengan mengunakan pembelajaran *Game Based Learning* ini diharapkan minat dan motivasi belajar siswa meningkat sehingga hasil belajar siswa juga dapat meningkat.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan di MTS.s GUPPI SINGKI Kabupaten Enrekang terdapat beberapa permasalahan mendasar yang di hadapi oleh siswa, yaitu 1) rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang dapat dilihat dari nilai ulangan semester siswa yang hampir 80% siswa mendapatkan nilai dibawa standar, 2) pembelajaran yang berlangsung selalu berpusat pada guru dan guru kurang melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar.

B. Metode penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Pada pendekatan ini data akan dianalisis secara kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan dengan analisis data yang telah di olah dengan *Statistical Package for Social Science (SPSS*).

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah *Pre eksperimental Design*. Sesuai dengan definisi yang di berikan oleh (Sugiyono, 2019) metode penelitian eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mengidentifikasi dampak dari suatu perlakuan tertentu terhadap variabel lainya dalam lingkungan yang dikendalikan. Dengan kata lain, tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *game based learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di MTS.s Guppi Singki Kabupaten Enrekang.

Desain penelitian yang digunakan yaitu *pre-test dan post-test one grup design.* Penelitian yang hanya menggunakan satu kelas eksperimen saja tanpa adanya kelas kontrol. Desain yang digunakan dalam *one group design* yaitu penelitian dilakukan terhadap satu sample penelitian yaitu kelompok eksperimen diberikan perlakuan *pretest* dan *posttest*. Alasan mengapa peneliti menggunakan *pretest dan posttest one group design* agar hasil perlakuan lebih akurat karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*Treatment*) (Sugiyono. 2018). Penggunaan desain ini disesuiakan dengan tujuan yang akan di capai, yaitu untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *game based learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Populasi adalah sekelompok orang (atau lembaga, peristiwa, atau subjek studi lainya) yang ingin disdeskripsikan atau yang ingin digenaralisasi Vogt & Jonson (2015). Jadi populasi adalah keseluruh orang atau khusus objek di mana penelitian akan digenaralisasi. Adapun populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI Mts Guppi Singki Kabupaten Enrekang yang secara keseluruhan 40 orang yang terdiri dari 2 kelas .

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan siswa yang ditunjukkan setelah mengikuti proses pembelajaran, meliputi ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Dalam konteks penelitian ini, hasil belajar dioperasionalkan sebagai nilai tes yang diperoleh siswa melalui *pretest* (sebelum pembelajaran) dan *posttest* (setelah pembelajaran) pada materi yang diajarkan.

Tes sebagai instrumen pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan peneliti menggunakan tes untuk menguji varibael terikat. Dalam penelitian ini tes dilakukan untuk megukur hasil belajar siswa . Sumber data adalah keseluruhan sampel dimana setiap siswa diminta untuk menjawab pertanyaan pada lembar tes, terdiri dari pretest dan posttest kelas eksperimen yang berjumlah 20 soal uraian.

Untuk mengukur hasil tes pilihan ganda Bahasa Inggris siswa, akan mengukur skor dalam skala Guttman yang digunakan untuk mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang dinyatakan, dapat dilihat pada tabel dibawah

Tabel 1.1 Alternatif Jawaban Instrumen Penelitian

Alternatif	Skor

Benar	1
Salah	0

Data yang terkumpul terdiri dari nilai tes sebelum penerapan (pretest) dan nilai tes setalah penerapan (posttest) yang kemudian dilihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian mengevaluasi perbedaan antara kedua set nilai ini dengan pengelolaan data menggunakan SPSS Statistic 30 untuk melihat apakah terdapat pengaruh yang signifikan di antara mereka. Pengujian untuk pengaruh ini difokuskan pada rata-rata dari kedua set nilai, dan peneliti menggunakan metode yang dikenal sebagai uji-t (t-test).

C. Hasil dan Pembahasan

Pretest diberikan kepada siswa untuk memperoleh data terkait hasil belajar siswa sebelum penerapan *Game Based Learning* berbasis *Wordwall*. *Pretest* diberikan kepada siswa kelas eksperimen yang berjumlah 20 orang. Data hasil belajar siswa kemudian di analisis secara statistik, lalu diolah menggunakan *Statistical Package For Social Science (SPSS) 30.*

Tabel 4.1 Statistik Deskriptif Hasil Pretest Hasil Belajar Siswa

Statistik	
Jumlah sampel	20
Nilai Terendah (Minimum)	25
Nilai Tertinggi (Maksimum)	60
Rata-rata (Mean)	41.50

Rentang (Range)	40
Standar deviasi	11.709

Sumber : *IBM SPSS Version 30*

Hasil *pretest* siswa kelas VII B MTS.s Guppi Singki Kabupaten Enrekang diperoleh rata-rata 41.50 dengan nilai maksimum 75 dan minum 25. Terdapat 12 siswa (60%) mendapatkan hasil belajar yang sangat rendah dengan nilai interval 25-40, 3 siswa (25%) mendapatkan hasil belajar yang rendah dengan nilai interval 41-56 dan 3 siswa (15%) mendapatkan hasil belajar sedang dengan nilai interval 57-72.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahawa hasil belajar siswa sebelum penerapan *game based learning* masih tergolong rendah.

Berikut tabel daftar frekuensi dan presentase kategori hasil *pretest* hasil belajar siswa.

Tabel 4.2 Frekuansi dan Persentasi Kategori Hasil Pretest Siswa

Interval	Frekuensi	Presentasi	Kategori
25-40	12	60%	Sangat rendah
41-56	5	25%	Rendah
57-72	3	15%	Sedang
73-88	0	0	Tinggi
89-100	0	0	Sangat tinggi
Jumlah	20	100%	

Sumber: Diolah oleh penelitian

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa 12 siswa memperoleh nilai sangat rendah dengan presentasi (60%) 5 siswa memperoleh nilai rendah dengan presentasi

(25%), siswa yang memperoleh sedang sebanyak 3 (15%) siswa dengan presentase.

Tabel 4.3 Statistik Deskriptif Hasil Posttes Hasil Belajar Siswa

Statistik	
Jumlah sampel	20
Nilai Terendah (Minimum)	70
Nilai Tertinggi (Maksimum)	100
Rata-rata (Mean)	84.75
Rentang (Range)	30
Standar deviasi	8.023

Sumber: *IBM SPSS statistik 29*

Nilai rata-rata *postest* yang di peroleh siswa sebesar 84.75 dengan nilai minumun 70 dan maksimum 100. 12 siswa (60%) yang mendapatkan hasil belajar yang sangat tinggi dengan nilai interval 89-100, 2 siswa (10%) siswa yang mendapatkan hasil belajar tinggi dengan nilai interval 73-88 , dan 1 (5%) siswa yang mendapatkan nilai sedang dengan nilai interval 57-72.

Tidak terdapat siswa yang mendapatkan hasil belajar yang rendah jika dilihat nilai rata-rata *postest* yang memperoleh nilai sebesar 84.75 yang apabila dibulatkan menjadi 85, nilai 85 pada tabel kategorisasi berada pada kategori tinggi. Sehingga dapat dinyatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII B di MTS.s Guppi Singki meningkatan setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

Setalah mengetahui hasil *pretest* dan *posttes*t yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setalah diberikan

treatment berupa pembelajaran *game based learning* menggunakan *wordwall*.

Berikut adalah daftar tabel frekunsi dan presentasi hasil posttest hasil belajar siswa.

Tabel 4.4 Frekuansi dan Persentasi Kategori Hasil Posttest Siswa

Interval	Frekuensi	Presentasi	Kategori
25-40	0	0	Sangat rendah
41-56	0	0	Rendah
57-72	1	5%	Sedang
73-88	2	10%	Tinggi
89-100	17	85%	Sangat tinggi
Jumlah	20	100%	

Sumber : Diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel kategori di atas, dapat dilihat bahwa siswa yang memperoleh nilai sedang sebanyak 1 orang dengan presentase (5%) dan siswa yang memperoleh nilai tinggi sebanyak 2 orang dengan presentase (10%). Berdasarkan data hasil *postest* siswa sudah diberikan *treatment* atau perlakuan menjukkan bahwa tidak terdapat siswa yang mendaparkan hasil belajar sangat rendah, dapat dilihat juga dari rata-rata nilai *postest* kelas VII B MTS.s Guppi Singki setalah diberikan perlakuan sebesar 84.75. dibulatkan menjadi 85, maka kita pada tabel kategorisasi diatas bahwa nilai 85 berada di interval 73-88 sehingga dapat dinyatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII B MTS.s Guppi singki Kabupaten Enrekang setalah diberikan perlakuan (treatment) berada pada kategori tinggi.

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pengunaan pembelajaran game based learning terhadap hasil belajar siswa maka di lakukan uji hipotesis, dalam pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan metode Paired Samples Test. Uji ini dilakukan untuk melihat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Jika nilai tarif signifikasi (2 tailed) α (0,000< 0,05) berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan. Berikut ini adalah hasil uji-t pada data pretest dan posttest

Hipotesis *Uji Paired T-Test*

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test – Post test	-43.250	7.122	1.593	-46.583	-39.917	-27.158	19	.000

Berdasarkan tabel dihatas, dapat dilihat nilai sig. (2 tailed) yang diperoleh sebesar 0.000 < 0.05, maka Ha diterima dan Ho ditolak. Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan rumus *paired sample t-test* menunjukkan bahwa pembelajaran game based learning pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII B MTS.s Guppi Singki Kabupaten Enrekang memiliki pengaruh. Hasil ini dibuktikan melalui uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan nilai signifikasi sebsar 0.000 yang kurang dari 0.05, menujukkan bahwa variabel X berpangaruh positif yang signifikan terhadap variabel Y.

Berdasarkan tabel 4.7 nilai p-value untuk 2-tailed = 0.000 menurut Uyanto (2006:120), " karena kita melakukan uji hopotesis satu pihak Ha: μ1>μ2, maka nilai p-value (2-tailed) harus dibagai dua sehingga menjadi $\frac{0,000}{2} = 0.000$

Karena p-value = 0,000 < α = 0,05, maka Ho :μ1 : μ2 dan Ha: μ1>μ2 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran game based learning berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII B di MTS.s Guppi Singki Kabupaten Enrekang. Dengan menggunakan pembelajaran game based learning dapat memudahkan siswa dalam memahami proses pembelajaran serta menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga hasil Pemilihan pembelajaran *game based learning* dalam penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian terlebih dahulu yang menunjukkan efektifitas pembelajaran *game based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Handayani dkk (2025) dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembalajaran Sosiologi di kelas X Fase E SMAN 4 Padang*". Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, diketahui bahwa pengunaan model pembalajaran *Game Based Learning* berbantuan ular tangga pada mata pelajaran Sosiologi pada kelas Eksperimen nilai rata-rata siswa ialah 83,13 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 81,11.

Menurut (Ulfa *at.,al* 2023) dalam Afiyah 2024 *Game Based learning* merupakan model yang mengaju pada pendekatan instruksional dimana siswa mengambil peran yang lebih aktif dalam permaian untuk memenuhui tujuan pembalajaran. Penerapan pembalajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* dapat menciptakan suasan

belajar yag tidak membosankan. Selain itu, dapat meningkatkan pemahaman siswa, keaktifan siswa dalam proses pembalajaran.

Melalui pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* dapat membuat proses pembalajaran terlaksana dengan baik, karena *Wordwall* menyediakan berbagai jenis permainan yang ditawakan sehingga dapat memberikan banyak pilihan dalam membuat proses pembelajaran yang menarik,bervariasi dan menyenangkan serta dapat menambah pengalaman belajar siswa karena dapat mencoba memainkan beberapa jenis permainan. Jenis permainan yang peneliti terapkan yaitu *wordsearch* (mencari kata-kata tertantu yang ada dalam kotak), *Complate The Sentence (*melangkapi kalimat yang kosong dalam sebuah teks), *gameshowquiz* (soal pilihan ganda) jenis permainan ini dilakukan karena sesaui dengan bentuk soal yang akan diberikan kepada siswa dan sesaui dengan karakteristik mata pelajaran Bahasa Inggris sehingga dengan menggunakan game tersebut membuat siswa kelas eksperimen aktif dalam proses pembalajaran. Siswa di katakan aktif karena menunjukkan gairah belajar dan semangat belajar yang memicu rasa ingin tahu, upaya untuk menyelesaikan masalah,mencari, berfikir kritis, dan menyimpulkan pembelajaran

Temuan ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. *Game based learning* berbasis wordwall menyediakan pengalaman belajar yang interaktif, menatang dan menyenagkan. Hal ini memunculkan motivasi intristik siswa, meningkatkan partisipasi aktif, serta mengembangkan keterampilan berfikir kritis. Penerapan pembelajaran *game based learning* dengan menggunakan wordwall dapat menciptakan suasana belajar yang tidak

membosankan. Selain itu dapat menigkatkan pemahaman siswa, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran seperti yang dikatakan Shofiya *at.,al* (2022) semakin menarik media yang digunakan dalam proses pembelajaran maka kecenderungan dan perharian siswa semakin tingga dalam proses pembelajaran. Hal ini yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan yang telah di paparkan, kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris sebelum diberikan perlakuan *game based learning* masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai yang di peroleh siswa saat pengerjaan soal *pretest* berada pada kategori rendah. Hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris setelah diberikan perlakuan/*treatmen* berupa *game based learning* mengalami peningkatan yang signifikasn, terlihat dari rata-rata nilai yang di peroleh siswa dalam mengerjakan soal *posttest* beruapa sola berada dalam kategori tinggi. Hasil dari uji *paired sample T-test* dalam penilitian ini menunjukkan terdapat pengaruh pengunaan game based learning terhadap hasil belajar siswa. Dapat dilihat dari nilai signifikasi yang menunjukkan bahwa *game based learning* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Daftar Pustaka

Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. 2021. *Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digita*l. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *8*(2), 173-184.

Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. 2021. *Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis HOTS dengan metode digital game*

based learning (DGBL) di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *2*(11), 1885-1896.

Ganda, M. 2023. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Menggunakan Mind Mapping Untuk Smpn 5 Kabupaten. TEBO*. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*, *1*(2), 59-65.

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(1), 167-176.

Ngurah, T. J. I. G. A., & Made, R. P. P. N. 2023. *Penerapan Game Based Learning Dalam Pembelajaran Biologi Untuk Meningkatkan Keatifan Siswa Kelas Xi Mipa Sma Negeri 1 Kuta Utara*. Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, 12(1), 105-115. Octavia, S. A. (2020). *Model- model pembelajaran*. Deepublish.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantuitatif, Kualitatif,dan R&D,*Bandung: Alfabeta.

Sipahutar, C. E. 2023. *Application of the Game Based Learning Model to Improve Students' Concept Understanding Ability at SMP Negeri 35 Medan*. *Formosa Journal of Science and Technology*, *2*(2), 569-578.