

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI PUJIAN, KRITIK DAN SARAN
MELALUI GAMIFIKASI GIMKIT PADA MURID VII B
SMP NEGERI 11 MADIUN**

Regina Dyahayu Puriswandira¹, Asri Musandi Waraulia², Munfaridatun Anwari³

^{1,2}Universitas PGRI Madiun, ³SMPN 11 Madiun

¹Reginapuriswandira@gmail.com, ²Asrimusandi@unipma.ac.id

³munfarida1708@gmail.com

ABSTRACT

This classroom action research (CAR) aims to improve students' learning outcomes in Indonesian language learning, specifically on the topic of praise, criticism, and suggestions, through the implementation of Gimkit gamification. The subjects of this research were 31 students of class VII B at SMP Negeri 11 Madiun. Adopting the Kemmis and McTaggart model, this study was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection phases. Data were collected through learning outcome tests, observation sheets, and documentation, which were subsequently analyzed using descriptive qualitative and quantitative methods. The results demonstrate that the implementation of Gimkit effectively enhances students' learning outcomes. This is reflected in the steady increase in classical mastery, rising from 19% in the pre-cycle phase to 53% in Cycle I, and reaching 91% in Cycle II. The utilization of Gimkit as a game-based evaluation medium successfully delivers an interactive and engaging learning experience, which in turn optimizes students' comprehension of the material. In conclusion, Gimkit gamification is proven effective in improving students' learning outcomes on the topic.

Keywords: *classroom action research, gamification, Gimkit, learning outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan meningkatkan hasil belajar murid kelas VII B SMP Negeri 11 Madiun (31 murid) pada materi pujian, kritik, dan saran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui implementasi gamifikasi Gimkit. Menggunakan model Kemmis dan McTaggart, penelitian ini berlangsung dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui instrumen tes hasil belajar, lembar observasi, serta dokumentasi, yang kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan Gimkit efektif mendongkrak hasil belajar murid. Hal ini tecermin dari lonjakan ketuntasan klasikal secara bertahap, yaitu dari 19% pada pra-siklus, naik menjadi 53% pada Siklus I, hingga mencapai 91% pada Siklus II. Pemanfaatan Gimkit sebagai media evaluasi berbasis permainan sukses menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, yang pada gilirannya mengoptimalkan pemahaman materi murid. Kesimpulannya, gamifikasi Gimkit terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid pada materi tersebut.

Kata Kunci: Penelitian tindakan kelas, gamifikasi, Gimkit, hasil belajar.

A. Pendahuluan

Pelajaran Bahasa Indonesia memegang andil krusial dalam mengasah cara murid berbahasa dan berinteraksi secara efektif. Salah satu materi yang harus dikuasai murid kelas VII adalah pujian, kritik, dan saran. Materi ini bertujuan melatih murid untuk menyampaikan pendapat secara santun, logis dan sesuai konteks dalam kehidupan sehari-hari.

Ubaidillah (dalam Agustina, 2024) menjelaskan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan murid kesulitan memahami materi adalah suasana pembelajaran yang dinilai menjenuhkan dan kurang menarik. Kondisi ini umumnya disebabkan oleh pendekatan guru yang monoton, seperti penggunaan metode ceramah secara terus-menerus tanpa adanya inovasi untuk meningkatkan pembelajaran. Hidayati (dalam Agustina, 2024), menjelaskan bahwa penggunaan metode ceramah yang monoton tanpa didukung oleh media pembelajaran dapat mereduksi motivasi dan partisipasi untuk mengikuti seluruh rangkaian proses pembelajaran hingga selesai.

Selain itu, keaktifan murid

dalam proses pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah masih kurang optimal. Murid cenderung pasif, kurang antusias, dan mudah kehilangan fokus selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kondisi ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang diterapkan masih bersifat tradisional, dimana proses belajar mengajar sepenuhnya masih didominasi oleh peran guru, hal tersebut membatasi keterlibatan aktif murid dalam mengeksplorasi materi selama proses belajar mengajar berlangsung.

Upaya penyelesaian masalah ini menuntut adanya inovasi metode pengajaran yang secara spesifik dirancang untuk menumbuhkan motivasi intrinsik murid. Salah satu pendekatan yang saat ini banyak diterapkan dan dinilai efektif dalam mendukung pembelajaran abad ke-21 adalah gamifikasi. Kegemaran murid terhadap game dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memodifikasi pembelajaran. Ketika atensi dan fokus murid menurun akibat kejenuhan terhadap metode

pembelajaran yang monoton, media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat dijadikan sebagai solusi alternatif. Agustina (2024) menjelaskan gamifikasi itu sendiri merupakan sebuah pendekatan yang mengintergrasikan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non game guna memecahkan suatu permasalahan. Fathoni (2023) Melalui unsur-unsur khas permainan seperti poin, tantangan dan papan peringkat, gamifikasi dalam proses pembelajaran terbukti efektif meningkatkan partisipasi aktif serta semangat murid.

Sedangkan Firmasnyah (dalam Mahmubi, 2025) menjelaskan bahwa gamifikasi sebagai sebuah konsep intruksional yang mengadopsi karakteristik permainan, gamifikasi bekerja dengan cara mengintergrasikan komponen-komponen game seperti pemberian poin, lencana, dan papan peringkat ke dalam domain non permainan. Nabilah (dalam Afkarina 2025) menjelaskan bahwa Gimkit merupakan platform edukasi digital yang memfasilitasi guru untuk menyusun kuis interaktif berbasis permainan. Integrasi unsur gim di dalamnya

dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menantang sekaligus menyenangkan bagi murid.

Platform ini memungkinkan guru membuat kuis interaktif berbasis permainan di mana murid menjawab pertanyaan untuk mendapatkan poin virtual. Aksesibilitas platform Gimkit sangat fleksibel, dimana guru maupun murid dapat membukanya via situs <https://www.gimkit.com/>. menggunakan berbagai perangkat digital seperti gawai (smartphone), laptop atau komputer. Berbeda dengan kuis konvensional, Gimkit memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat.

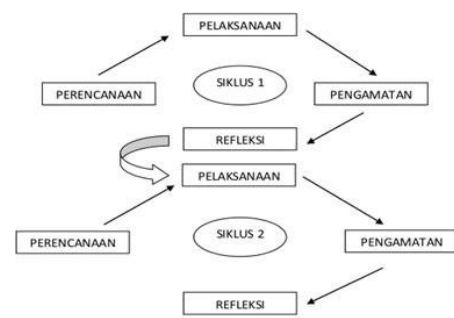
Berlandaskan pada uraian permasalahan tersebut, peneliti memutuskan untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diberi judul “Peningkatan Hasil Belajar Materi Pujian, Kritik dan Saran Melalui Gamifikasi Gimkit pada Murid VII B SMP Negeri 11 Madiun”. Melalui penerapan gamifikasi Gimkit, penelitian ini bermaksud untuk mendeskripsikan bagaimana meningkatnya hasil belajar murid pada materi pujian, kritik dan saran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kunandar (dalam Ramadhan, 2008) PTK merupakan bentuk penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dikelasnya, baik secara mandiri maupun kolaboratif melalui rangkaian proses perencanaan, pelaksanaan dan refleksi. Pendekatan partisipatif ini bertujuan untuk membenahi serta meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas lewat implementasi tindakan tertentu dalam bentuk siklus. Sejalan dengan hal tersebut Norlaila (2025) menyebutkan bahwa, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan sebuah upaya untuk membenahi mutu pembelajaran. Oleh karena itu, aktivitas dalam PTK harus dirancang secara lebih efisien, kreatif, efektif dan inovatif agar mampu memberikan hasil yang jauh lebih baik dibandingkan dengan praktik pembelajaran sebelumnya.

Kemmis dan McTaggart (dalam Rosnaningsih, 2026) menyebutkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan proses berulang (siklus) yang tidak berhenti pada satu

putaran. Setiap siklusnya secara runtut mengintergrasikan empat langkah pokok diantaranya adalah perencanaan, implementasi tindakan, observasi dan refleksi yang kemudian mendasari untuk siklus berikutnya.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1. Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan MC. Taggart

Menurut Suhirman (dalam Wayan, 2026) menjelaskan bahwa Penelitian dilaksanakan secara berulang dan terus menerus dalam dua siklus sampai target atau tujuan dari penelitian ini benar-benar terpenuhi dan keberhasilan tercapai.

Berdasarkan penjelasan para ahli yang telah dipaparkan, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat disimpulkan sebagai bentuk penelitian sistematis dan reflektif yang dilakukan guru demi meningkatkan mutu proses serta hasil pembelajaran. Intervensi ini diterapkan dalam siklus berulang yang meliputi perencanaan,

tindakan, observasi dan reflektif secara berkelanjutan hingga indikator keberhasilan yang ditetapkan terpenuhi.

Penelitian ini mengambil lokasi di kelas VII B SMP Negeri 11 Madiun dan berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, melibatkan 31 murid kelas VII B sebagai partisipan. Penelitian dilakukan dalam dua bulan (April-Mei). Penelitian ini dirancang dalam tiga tahapan utama, meliputi pra siklus, siklus I, dan siklus II. Setiap siklus diimplementasikan melalui empat tahapan yang saling terintergritas yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Tindakan yang diberikan berupa penggunaan gamifikasi Gimkit.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik utama yaitu observasi untuk melihat proses pembelajaran, tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda di akhir setiap siklus, serta dokumentasi yang mencakup foto kegiatan dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dikalkulasi dari hasil tes berupa nilai rata-rata dan

presentase ketuntasan belajar murid, sedangkan data kualitatif didapatkan melalui hasil observasi untuk mendeskripsikan dinamika proses pembelajaran pada setiap siklus.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menerapkan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan hasil belajar murid melalui penerapan gamifikasi Gimkit pada 31 murid kelas VII B SMPN 11 Madiun. Kelas VII B dipilih berdasarkan temuan prasiklus yang menunjukkan bahwa capaian hasil belajar murid pada materi pujian, kritik dan saran masih berada dibawah kriteria ketuntasan.

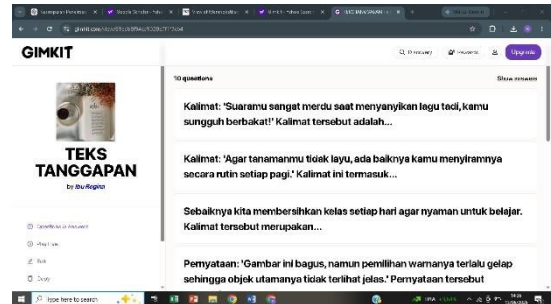
Gimkit merupakan platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat digunakan guru untuk mendukung berbagai kegiatan pembelajaran, seperti evaluasi hasil belajar, penguatan materi, latihan soal, pembelajaran kolaboratif, serta asesmen formatif. Melalui fitur-fitur permainan yang interaktif dan menarik, Gimkit mampu memberikan kontribusi positif dalam memicu motivasi, keaktifan dan keterlibatan murid

selama kegiatan belajar berlangsung.

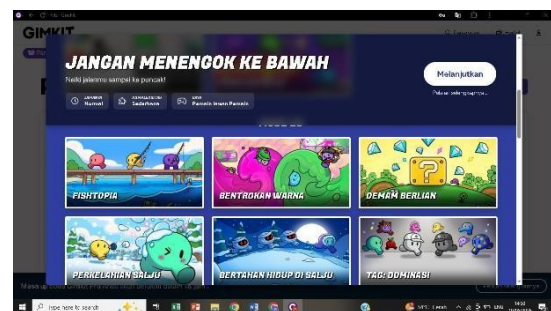
Cara menggunakan gamifikasi Gimkit yaitu guru menjelaskan materi pujian, kritik dan saran melalui presentasi, diskusi, atau contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari. Guru menyiapkan soal-soal yang berkaitan dengan materi pujian, kritik, dan saran pada platform Gimkit. Soal dapat berupa pilihan ganda yang mengukur pemahaman murid terhadap materi. Setelah kuis selesai dibuat, guru membagikan kode permainan (*game code*) kepada murid.

Murid kemudian masuk ke Gimkit melalui chromebook masing-masing dengan memasukkan kode tersebut. Murid menjawab soal-soal yang muncul pada layar perangkat masing-masing. Setiap jawaban benar akan memperoleh poin atau uang virtual yang dapat digunakan untuk membeli peningkatan (*power-up*) dalam permainan. Selama permainan berlangsung guru mengamati keaktifan, partisipasi, dan antusiasme murid dalam menjawab soal serta berinteraksi dengan pembelajaran. Setelah permainan selesai, Gimkit secara otomatis menampilkan skor, peringkat, dan

laporan hasil pengerjaan setiap murid. Hasil yang diperoleh murid digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman materi serta ketuntasan belajar murid.



Gambar 2. Gamifikasi Gimkit



Gambar 3. Soal-soal materi pujian, kritik dan saran

1. Tahap Pra-Siklus

Tahap pra-siklus diawali dengan observasi proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi pujian, kritik dan saran di kelas VII B SMPN 11 Madiun. Kegiatan ini dilakukan guna mengetahui kondisi awal hasil belajar murid sebelum diterapkan gamifikasi Gimkit. Pembelajaran masih menggunakan metode

konvensional dengan evaluasi melalui Google Form.

Berdasarkan hasil posttest yang diperoleh, sebagian murid belum berhasil mencapai target Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Adapun capaian nilai posttest pada tahap pra-siklus disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Tabel Hasil Posttest Pra-Siklus.

No	Kategori	Jumlah murid	Presentase
1.	Tuntas (≥ 75)	6 murid	19%
2.	Tidak Tuntas (≤ 75)	25 murid	81%
	Jumlah	31 Murid	100%

Berdasarkan hasil posttest pra-siklus pada Tabel 1, diketahui bahwa kemampuan murid pada materi pujian, kritik, dan saran masih tergolong rendah. Dari total 31 murid, hanya 6 murid (19%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 75 . Sementara itu, sebanyak 25 murid (81%) belum mencapai KKM atau berada pada kategori tidak tuntas.

Hasil pra-siklus tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan tindakan perbaikan melalui penerapan gamifikasi Gimkit pada pembelajaran

Bahasa Indonesia. Melalui pemanfaatan media Gimkit, diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif dan capaian belajar murid dalam menguasai materi pujian, kritik dan saran.

2. Siklus I

Siklus I dilaksanakan sebagai langkah tindak lanjut atas temuan pada tahap pra-siklus, yang mengindikasikan bahwa capaian belajar murid dalam materi pujian, kritik dan saran masih tergolong rendah. Siklus yang menunjukkan rendahnya hasil belajar murid pada materi pujian, kritik, dan saran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru menerapkan gamifikasi Gimkit sebagai media evaluasi pembelajaran.

Selama pembelajaran, murid mengikuti evaluasi melalui Gimkit dengan menjawab soal-soal yang telah disusun berdasarkan indikator pembelajaran. Penggunaan unsur permainan seperti poin dan peringkat membuat murid lebih antusias, fokus, dan aktif dalam mengikuti kegiatan evaluasi dibandingkan pada tahap pra-siklus.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan partisipasi murid

selama pembelajaran. Selain itu, hasil posttest juga mengalami peningkatan dibandingkan tahap pra-siklus. Namun, ketuntasan belajar klasikal belum mencapai target yang ditetapkan karena masih terdapat beberapa murid yang mengalami kesulitan memahami materi dan menggunakan fitur Gimkit secara optimal. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada Siklus II untuk meningkatkan hasil belajar murid secara lebih maksimal.

Tabel 2. Tabel Hasil Siklus

No	Kategori	Jumlah murid	Presentase
1.	Tuntas (≥ 75)	16 murid	53%
2.	Tidak Tuntas (≤ 75)	15 murid	47%
	Jumlah	31 Murid	100%

Berdasarkan hasil posttest Siklus I pada Tabel 2, diperoleh bahwa dari 31 murid terdapat 16 murid (53%) yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 75 , sedangkan 15 murid (47%) masih berada pada kategori belum tuntas. Dengan hasil tersebut, capaian ketuntasan klasikal pada Siklus I masih berada di bahwa indikator keberhasilan yang mensyaratkan minimal 75% murid

lulus KKM. Guna mengatasi kekurangan tersebut, tindakan perbaikan akan dilanjutkan pada siklus II melalui optimalisasi penggunaan media Gimkit, memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada murid yang belum tuntas, serta meningkatkan variasi kegiatan pembelajaran agar keaktifan dan hasil belajar murid dapat meningkat secara optimal.

3. Siklus II

Pelaksanaan Siklus II merupakan langkah tindak lanjut dari hasil refleksi I. Tindakan ini diambil karena data sebelumnya menunjukkan bahwa sebagian murid masih terkendala dalam menyerap materi pelajaran serta belum terbiasa menggunakan fitur Gimkit secara maksimal. Oleh karena itu, guru melakukan perbaikan dengan memberikan petunjuk penggunaan Gimkit yang jelas, pendampingan yang lebih intensif, serta penyajian materi melalui diskusi dan contoh-contoh yang kontekstual.

Selama pelaksanaan pembelajaran, murid mengikuti evaluasi menggunakan Gimkit dengan bimbingan langsung dari guru. Pendampingan tersebut membantu murid lebih memahami cara menggunakan Gimkit sehingga

mereka dapat mengikuti kegiatan evaluasi dengan lebih percaya diri.

Berdasarkan hasil observasi, penerapan media gimkit terbukti meningkatkan keaktifan, antusiasme, serta fokus murid sepanjang pembelajaran berlangsung. Partisipasi murid dalam diskusi maupun kegiatan evaluasi juga meningkat dibandingkan pada Siklus I. Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II berdampak positif terhadap proses pembelajaran dan membantu meningkatkan hasil belajar murid secara lebih optimal.

Tabel 3. Tabel Hasil Siklus II

No	Kategori	Jumlah murid	Presentase
1.	Tuntas (≥ 75)	28 murid	91%
2.	Tidak Tuntas (≤ 75)	3 murid	9%
	Jumlah	31 Murid	100%

Hasil posttest pada siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar murid yang signifikan. Dari keseluruhan 31 murid, sebanyak 28 anak (91%) berhasil melampaui kriteria ketuntasan minimal ($KKM \geq 75$). Sementara itu, hanya terdapat 3 murid (9%) yang nilainya masih berada di bawah KKM. Capaian persentase ketuntasan klasikal

sebesar 91% ini membuktikan bahwa indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan yaitu minimal 85% murid mencapai ketuntasan telah berhasil dipenuhi.

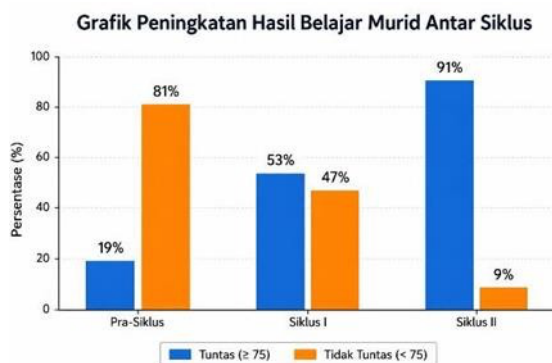
Peningkatan hasil belajar pada siklus II menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi Gimkit yang disertai dengan bimbingan yang lebih terarah mampu membantu murid memahami materi pujian, kritik dan saran dengan baik. Selain itu, kendala teknis yang muncul pada siklus I dapat diminimalkan sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif.

4. Penerapan Gamifikasi Gimkit untuk materi Pujian, Kritik dan Saran.

Penerapan gamifikasi Gimkit dalam penelitian ini telah terlaksana dengan baik dan menunjukkan hasil yang positif. Perkembangan hasil belajar murid terlihat mengalami peningkatan yang positif secara berkesinambungan dari tahap pra-siklus menuju siklus I dan terus meningkat pada siklus II.

Fenomena peningkatan ini membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Gimkit mampu membantu murid

menguasai materi secara lebih optimal. Untuk melihat bagaimana dinamika perkembangan hasil belajar murid dari satu tahap ke tahap berikutnya, data lengkapnya dapat dicermati pada grafik berikut.



Gambar 4. Grafik Batang Komparatif Tingkat Ketuntasan Belajar Murid



Gambar 5. Penerapan Gamifikasi Gimkit.

Pemanfaatan gamifikasi Gimkit dalam penelitian ini terkonfirmasi efektif meningkatkan capaian belajar murid pada materi pujian, kritik dan saran. Indikator peningkatan tersebut terlihat dari menunjukkan kenaikan yang konsisten di setiap siklus. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa

penggunaan media Gimkit sebagai bahan evaluasi mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan penggunaan Google Form pada tahap pra-siklus. Melalui fitur-fitur permainan seperti poin, peringkat, dan tantangan, murid menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Selain itu, umpan balik yang diperoleh secara langsung membantu murid memahami kesalahan dan memperbaiki pemahamannya terhadap materi.

D. Kesimpulan

Merujuk pada tujuan dan capaian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas VII B SMP Negeri 11 Madiun, dapat disimpulkan bahwa implementasi gamifikasi Gimkit efektif meningkatkan hasil belajar sekaligus keaktifan murid pada materi teks pujian, kritik dan saran. Indikator kenaikan hasil belajar ditunjukkan oleh presentase ketuntasan klasikal yang melonjak secara bertahap, dimulai 19% pada presentase ketuntasan klasikal yang pra-siklus, naik menjadi 53% pada Siklus I dan

mencapai 91% pada akhir Siklus II.

Dengan demikian, penerapan gamifikasi Gimkit terbukti efektif sebagai media pembelajaran dan evaluasi yang dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi pujian, kritik, dan saran. Oleh karena itu, Gimkit dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi: Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1475–1484.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>.
- Fitrisyah, M.A., Windarti, R., & Kurniadi, E. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas XI SMA Menggunakan Gimkit pada Materi Fungsi Nilai Mutlak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8 (1), 9-15.
- Norlaila & Hermina, D. (25). Penelitian Tindakan Kelas. (2025). *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(6), 727-743.
<https://doi.org/10.71282/jurmie.v2i6.539>
- Ramadhan, A., & Nadhira, A. (2022). Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran Dengan Berbasis Kearifan Lokal Dan Penulisan Artikel Ilmiah Sesuai Dengan Kurikulum Tahun 2013 Di Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Medan. *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 121–128.
<https://doi.org/10.37755/sjip.v8i1.632>
- Rosnaningsih, A., Zakiah, Z., Fujiah, A., Nurhaliza, S., & Lestari, L. (2026). Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Narrative dengan Menggunakan Picture in Series pada Siswa Kelas VIII di SMPN 3 Kramatwatu. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 6(2), 328-350.
<https://doi.org/10.53624/ptk.v6i2.848>.
- Yasa, W. A. A., Tuerah, R. M. S., & Mottoh, Y. H. (2026). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri Tempok. *Indo Green Journal*, 4(2), 155-161.
<https://doi.org/10.31004/green.v4i2.204>
- Mahmubi, M., Homaidi. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Abshor Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1-9.
<https://doi.org/10.71242/>