

**STRATEGI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME-BASED
LEARNING DALAM MEWUJUDKAN PEMBELAJARAN YANG
MENYENANGKAN PADA MATA PELAJARAN PAI DI SDN I PRIGEN**

Diajeng Ummi Maghfiroh¹, Achmad Yusuf²

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam (^{1,2} Universitas
Yudharta Pasuruan)

Alamat e-mail : ¹diajengm7@gmail.com,

Alamat e-mail : ²achysf@yudharta.ac.id,

ABSTRACT

The rapid advancement of technology in education has encouraged teachers to develop innovative, interactive, and engaging learning strategies, one of which is Game-Based Learning through barcode-based Quizizz. This study aims to describe the interactive learning strategy based on Game-Based Learning in Islamic Religious Education (PAI) at SDN I Prigen and to explain how the strategy fosters enjoyable learning. A qualitative descriptive approach was used, with the PAI teacher and sixth-grade students as subjects. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman model comprising data reduction, data display, and conclusion drawing. Data validity was established through source and technique triangulation. The results show that the interactive strategy was implemented through planning, method and media selection, teaching implementation, classroom management, and evaluation using barcode-based Quizizz, complemented by a Star Board appreciation program. The strategy proved effective in increasing students' enthusiasm, motivation, and active participation, while creating a more interactive, conducive, and enjoyable classroom atmosphere. Game-Based Learning through Quizizz can thus serve as an effective alternative strategy for creating meaningful and enjoyable learning experiences for elementary school students.

Keywords: Game-Based Learning, interactive learning, enjoyable learning, Islamic Religious Education, elementary school

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan, salah satunya melalui Game-Based Learning berbasis Quizizz barcode. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi pembelajaran interaktif berbasis Game-Based Learning pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN I Prigen serta menjelaskan bagaimana strategi tersebut mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek guru PAI dan siswa kelas VI. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi,

kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran interaktif dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pemilihan metode dan media, pelaksanaan pembelajaran, pengelolaan kelas, serta evaluasi menggunakan Quizizz berbasis barcode yang disertai program apresiasi Papan Bintang. Strategi tersebut terbukti mampu meningkatkan antusiasme, motivasi, dan partisipasi aktif siswa, serta menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, kondusif, dan menyenangkan. Dengan demikian, Game-Based Learning berbasis Quizizz dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Game-Based Learning, pembelajaran interaktif, pembelajaran menyenangkan, Pendidikan Agama Islam, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran abad ke-21 menuntut siswa menguasai keterampilan 4C, yaitu berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, yang ditopang oleh literasi digital dan kemandirian belajar (Whindayati, Fauziah, & Fatimah, 2025). Kenyataannya, sebagian praktik pendidikan di Indonesia masih menerapkan metode konvensional yang berpusat pada guru sehingga pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa belum berjalan optimal (Seprie, 2024). Pendekatan student-centered dinilai lebih efektif dalam mendorong siswa terlibat aktif melalui diskusi dan pemecahan masalah dibandingkan model teacher-centered yang didominasi ceramah (Aini, Nuhandini, Alfiah, & Iskandar, 2025).

Siswa sekolah dasar saat ini tumbuh di lingkungan digital sehingga cenderung memiliki kemampuan audio-visual yang dominan dan lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan diskusi, kerja sama, serta pemanfaatan teknologi dibandingkan penyampaian materi yang monoton (Hayati, 2024). Karakteristik tersebut menjadikan Game-Based Learning (GBL) sebagai alternatif yang menjanjikan, karena mengintegrasikan materi ajar ke dalam permainan yang menarik, menantang, dan interaktif sehingga siswa dapat belajar sambil bermain secara bermakna (Yustina & Yahfizham, 2023). Sejumlah penelitian menunjukkan dampak positif GBL terhadap motivasi maupun hasil belajar siswa sekolah dasar, baik

pada pembelajaran literasi (Septianing, Melati, Deo, & Wannuraniza, 2024), IPS (Maharani, Wiyono, Buwono, & Karolina, 2024), matematika (Sodikin, Santoso, Putri, Matlahu, & Titin, 2024), maupun IPA (Kusmiati, Purnamasari, & Rahmani, 2024).

Observasi awal di SDN I Prigen menunjukkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VI telah menerapkan pembelajaran interaktif berbasis GBL melalui Quizizz berbasis barcode. Penerapan tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, tetapi manfaatnya belum dirasakan secara merata oleh seluruh siswa. Sebagian siswa tampak antusias dan berani mengemukakan pendapat, sementara siswa lain, terutama yang berkemampuan akademik lebih rendah, masih cenderung pasif, kurang percaya diri, dan mengalami kesulitan memahami aturan permainan (Ulfa et al., 2022). Kondisi ini mengindikasikan bahwa keberhasilan GBL tidak hanya ditentukan oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh strategi guru dalam mengelola pembelajaran agar seluruh siswa dapat terlibat secara aktif (Putra, Arlinsyah, Ridhoa,

Syafiqaa, & Annisa, 2024; Kusumawati, Maufiroh, & Basith, 2025).

Kajian terdahulu banyak menyoroti efektivitas GBL terhadap motivasi atau hasil belajar secara umum, sementara bagaimana guru merancang, melaksanakan, mengelola, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis GBL agar tetap efisien dan inklusif bagi siswa dengan kemampuan yang beragam masih jarang dikaji secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan strategi pembelajaran interaktif berbasis Game-Based Learning pada mata pelajaran PAI di SDN I Prigen, dan (2) mendeskripsikan dampak strategi tersebut dalam mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan pada mata pelajaran PAI di SDN I Prigen.

teacher-centered yang didominasi ceramah. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan adalah pembelajaran berbasis permainan (Game-Based Learning) melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz berbasis barcode. Penggunaan media ini memungkinkan siswa

berpartisipasi aktif dalam kegiatan evaluasi pembelajaran tanpa harus menggunakan gawai pribadi, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, inklusif, dan menarik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Berdasarkan pengamatan awal di SDN I Prigen, guru PAI kelas VI telah menerapkan pembelajaran interaktif berbasis Game-Based Learning menggunakan media digital seperti Quizizz barcode dan Wordwall. Namun demikian, belum banyak kajian yang mendeskripsikan secara mendalam bagaimana strategi tersebut dirancang dan dilaksanakan, serta bagaimana dampaknya terhadap terwujudnya pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, fokus penelitian ini dirumuskan menjadi dua pertanyaan, yaitu (1) bagaimana strategi pembelajaran interaktif berbasis Game-Based Learning pada mata pelajaran PAI di SDN I Prigen, dan (2) bagaimana dampak strategi tersebut dalam mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan pada mata pelajaran PAI di SDN I Prigen.

Berdasarkan fokus tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi

pembelajaran interaktif berbasis Game-Based Learning pada mata pelajaran PAI di SDN I Prigen serta mendeskripsikan dampak strategi tersebut dalam mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian strategi pembelajaran interaktif berbasis Game-Based Learning, serta manfaat praktis bagi guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya dalam mengembangkan pembelajaran PAI yang lebih aktif dan menyenangkan di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif, yang dipilih karena bertujuan memahami secara mendalam proses pembelajaran di kelas, terutama bagaimana guru menerapkan strategi pembelajaran interaktif berbasis Game-Based Learning dalam mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama yang terlibat langsung dalam pengumpulan data melalui observasi dan wawancara di lapangan. Penelitian dilaksanakan di SDN I Prigen, Kecamatan Prigen,

Kabupaten Pasuruan, yang dipilih karena guru PAI kelas VI telah menerapkan pembelajaran interaktif berbasis Game-Based Learning menggunakan Quizizz barcode dan Wordwall. Sumber data meliputi data primer yang diperoleh dari guru PAI dan siswa kelas VI melalui wawancara dan observasi, serta data sekunder berupa perangkat pembelajaran (RPP/modul ajar), profil sekolah, dan kajian pustaka pendukung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap proses pembelajaran dan keterlibatan siswa, wawancara semi-terstruktur dengan guru dan siswa, serta dokumentasi berupa perangkat pembelajaran dan catatan lapangan. Analisis data mengacu pada model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperiksa melalui member check kepada informan utama, kecukupan referensi, dan ketekunan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung.

SDN I Prigen merupakan sekolah dasar negeri yang telah berdiri sejak tahun 1910 di Kecamatan Prigen, Kabupaten Pasuruan, dengan luas lahan sekitar 1.384 m² yang

dimanfaatkan sebagai ruang belajar, halaman, taman, dan berbagai fasilitas penunjang pembelajaran. Sekolah ini memiliki 24 tenaga pendidik dan kependidikan yang sebagian besar berkualifikasi Strata Satu (S1), serta 262 peserta didik yang tersebar pada enam jenjang kelas. Penelitian difokuskan pada siswa kelas VI-B yang berjumlah 22 siswa (12 laki-laki dan 10 perempuan) dengan karakteristik yang beragam, baik dari segi kemampuan akademik, keaktifan belajar, maupun kemampuan menggunakan teknologi. Ketersediaan jaringan internet, LCD proyektor, serta lingkungan belajar yang kondusif turut mendukung penerapan pembelajaran interaktif berbasis Game-Based Learning pada mata pelajaran PAI di sekolah ini.

Pelaksanaan penelitian dibagi menjadi tiga tahapan. Tahap persiapan mencakup penyusunan proposal penelitian, penentuan fokus penelitian, penyusunan pedoman observasi dan wawancara, serta pengurusan izin penelitian kepada pihak sekolah. Tahap pelaksanaan meliputi kegiatan observasi langsung terhadap proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan siswa, serta pengumpulan dokumen

pendukung, yang seluruhnya dicatat dalam bentuk catatan lapangan. Tahap akhir mencakup proses analisis data, penyusunan hasil penelitian, dan penulisan laporan secara sistematis (Creswell, 2014).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran interaktif berbasis Game-Based Learning yang diterapkan guru dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan, mulai dari perencanaan pembelajaran, pemilihan metode dan media, pelaksanaan pembelajaran, pengelolaan kelas, hingga evaluasi pembelajaran, sebagaimana dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1 Temuan Strategi Pembelajaran Interaktif Berbasis Game-Based Learning

Aspek Temuan	Hasil Penelitian
Perencanaan pembelajaran	Guru menyiapkan modul ajar, tujuan pembelajaran, materi, media, kartu barcode, serta perangkat pendukung sebelum pembelajaran berlangsung.
Pemilihan metode dan media	Guru memadukan penjelasan materi, video pembelajaran, diskusi kelompok, tanya jawab, dan Quizizz berbasis barcode.
Pelaksanaan pembelajaran	Pembelajaran berlangsung melalui kegiatan pendahuluan, penyampaian materi, diskusi, evaluasi Quizizz berbasis barcode, refleksi, dan penutup.

Pengelolaan kelas	Guru memberikan instruksi penggunaan media, mendampingi siswa yang kesulitan, serta menjaga keterlibatan siswa.
Evaluasi pembelajaran	Evaluasi dilakukan melalui tanya jawab, refleksi, dan Quizizz berbasis barcode, disertai umpan balik dan apresiasi.

Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan modul ajar, tujuan pembelajaran, materi, media pembelajaran, kartu barcode, serta perangkat pendukung seperti proyektor dan telepon genggam sebelum pembelajaran berlangsung. Pemilihan Quizizz berbasis barcode sebagai media evaluasi juga mempertimbangkan kesiapan teknis siswa, karena media ini tidak mengharuskan siswa membawa telepon genggam pribadi. Guru menuturkan, “saya mulai dari modul ajar dulu, tentukan tujuan pembelajarannya, materi yang akan disampaikan, lalu siapkan media yang akan digunakan” (wawancara guru PAI, 9 Mei 2026). Temuan ini sejalan dengan pandangan Rusman bahwa strategi pembelajaran diawali dengan perencanaan yang matang agar proses belajar berjalan terarah dan mencapai tujuan yang ditetapkan (Rusman, 2017).

Pada tahap pemilihan metode dan media, guru memadukan

penyampaian materi secara singkat, pemutaran video pembelajaran, diskusi kelompok, tanya jawab, dan evaluasi menggunakan Quizizz berbasis barcode dalam satu kali pertemuan. Guru menyampaikan bahwa “anak-anak lebih tertarik kalau pembelajaran dibuat seperti permainan, mereka jadi tidak cepat bosan dan lebih semangat” (wawancara guru PAI, 9 Mei 2026). Perpaduan metode ini menunjukkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran, sejalan dengan pandangan Panturas dan Sia bahwa guru yang adaptif terhadap perkembangan teknologi cenderung lebih terbuka memanfaatkan media pembelajaran interaktif (Panturas & Sia, 2025), serta dengan temuan Putra et al. bahwa media berbasis permainan dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa (Putra et al., 2024).

Pelaksanaan pembelajaran berlangsung melalui kegiatan pendahuluan berupa salam, doa, presensi, dan apersepsi; kegiatan inti berupa penyampaian materi, pemutaran video, diskusi kelompok, dan evaluasi menggunakan Quizizz

berbasis barcode; serta kegiatan penutup berupa refleksi dan penyampaian kesimpulan. Setiap siswa memegang kartu barcode, membaca soal yang ditampilkan pada layar proyektor, menentukan jawaban, kemudian mengangkat kartu agar dapat dipindai guru melalui aplikasi Quizizz. Permainan tidak ditempatkan pada awal pembelajaran, melainkan menjadi bagian evaluasi setelah siswa memperoleh penguatan materi, sehingga alur pembelajaran tetap runtut dan tidak kehilangan arah. Temuan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang dikemukakan Uno dan Mohamad, bahwa pembelajaran yang menyenangkan tetap harus efektif dan terarah pada pencapaian tujuan (Uno & Mohamad, 2022).

Dalam pengelolaan kelas, guru memberikan instruksi penggunaan kartu barcode, mendampingi siswa yang mengalami kesulitan, dan menjaga agar suasana kelas tetap kondusif meskipun antusiasme siswa membuat kelas menjadi lebih ramai. Guru menyatakan, “saya dekati pelan-pelan, lalu saya beri arahan sederhana; saya juga berusaha membuat siswa tidak takut salah, karena yang penting mereka mau

mencoba dan tetap ikut dalam kegiatan” (wawancara guru PAI, 9 Mei 2026). Temuan ini menegaskan bahwa aplikasi tidak menggantikan peran guru; Quizizz berbasis barcode menjadi media yang menarik, tetapi guru tetap menjadi pengarah utama yang menjaga agar kegiatan berjalan sesuai tujuan pembelajaran (Rusman, 2017).

Evaluasi pembelajaran dilakukan melalui tanya jawab, refleksi, dan Quizizz berbasis barcode yang memberikan umpan balik secara langsung: setelah kartu dipindai, hasil jawaban langsung ditampilkan pada layar proyektor. Guru juga memberikan apresiasi berupa poin dan bintang melalui program Papan Bintang kepada siswa yang aktif. Salah satu siswa menyampaikan, “saya jadi tambah semangat untuk menjawab soal berikutnya, kalau dapat poin juga rasanya lebih semangat” (wawancara siswa kelas VI-B, 9 Mei 2026). Temuan ini sejalan dengan Septianing et al. bahwa Game-Based Learning dapat meningkatkan motivasi siswa karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif (Septianing et al., 2024).

Selain berfungsi sebagai strategi pembelajaran, penerapan Game-Based Learning juga berdampak pada terwujudnya pembelajaran yang menyenangkan, sebagaimana dirangkum pada Tabel 2.

Tabel 2 Temuan Terwujudnya Pembelajaran yang Menyenangkan pada Mata Pelajaran PAI

Aspek Temuan	Hasil Penelitian
Antusiasme siswa	Sebagian besar siswa menunjukkan semangat mengikuti pembelajaran sejak awal hingga akhir kegiatan.
Keterlibatan siswa	Siswa terlibat dalam diskusi, tanya jawab, penggunaan Quizizz berbasis barcode, serta refleksi pembelajaran.
Suasana pembelajaran	Pembelajaran berlangsung aktif, interaktif, dan kondusif; apresiasi berupa poin dan bintang menambah semangat siswa.

Antusiasme siswa terlihat sejak kegiatan pendahuluan hingga evaluasi menggunakan Quizizz berbasis barcode, ditunjukkan melalui perhatian terhadap penjelasan guru, keikutsertaan dalam diskusi kelompok, dan semangat saat mengangkat kartu jawaban. Salah satu siswa menyampaikan, “belajarnya jadi lebih seru dan tidak membosankan, biasanya kan cuma mendengarkan, tapi ini bisa ikut menjawab pakai kartu” (wawancara siswa kelas VI-B, 9 Mei 2026). Temuan ini sejalan dengan Septianing et al. yang menyimpulkan bahwa GBL

memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar (Septianing et al., 2024), serta dengan Maliani, Suastika, dan Dantes bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar melalui evaluasi yang interaktif dan umpan balik langsung (Maliani, Suastika, & Dantes, 2025).

Keterlibatan siswa tampak pada seluruh tahapan pembelajaran, mulai dari diskusi kelompok, tanya jawab, penggunaan kartu barcode, hingga refleksi. Guru memberikan pendampingan kepada siswa yang masih ragu sehingga seluruh siswa tetap dapat berpartisipasi. Temuan ini sejalan dengan prinsip PAILKEM yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar aktif dengan guru berperan sebagai fasilitator (Uno & Mohamad, 2022), serta dengan Putra et al. dan Ulfa et al. yang menunjukkan bahwa Game-Based Learning mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran (Putra et al., 2024; Ulfa et al., 2022).

Suasana pembelajaran berlangsung aktif, interaktif, dan kondusif, didukung oleh penggunaan Quizizz berbasis barcode, media video, diskusi, serta pemberian apresiasi berupa poin dan bintang

melalui program Papan Bintang. Guru menuturkan bahwa “sebagian besar siswa terlihat senang dan antusias, mereka memperhatikan soal di layar, memegang kartu masing-masing, lalu menunggu hasil jawabannya muncul, sehingga suasana kelas lebih hidup” (wawancara guru PAI, 9 Mei 2026). Temuan ini didukung oleh Yonanda et al. yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis multimedia mampu meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik bagi siswa sekolah dasar (Yonanda, Islahudin, Ramadhani, & Febriyanto, 2024).

Dengan demikian, strategi pembelajaran interaktif berbasis Game-Based Learning melalui Quizizz berbasis barcode terbukti mampu mewujudkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih aktif, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Strategi pembelajaran interaktif berbasis Game-Based Learning pada pembelajaran PAI di SDN I Prigen dilaksanakan melalui tahapan yang runtut, yaitu perencanaan pembelajaran, pemilihan metode dan media, pelaksanaan pembelajaran,

pengelolaan kelas, serta evaluasi pembelajaran. Guru terlebih dahulu menyiapkan modul ajar, tujuan pembelajaran, materi, media, kartu barcode, dan soal Quizizz sebelum pembelajaran berlangsung, kemudian tetap memberikan pengantar materi, video, dan diskusi sebelum menggunakan Quizizz berbasis barcode sebagai evaluasi interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan tetap terarah pada tujuan pembelajaran. Adapun dampak strategi tersebut dalam mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan tampak dari antusiasme siswa sejak kegiatan pendahuluan hingga evaluasi, keterlibatan siswa dalam diskusi, tanya jawab, dan penggunaan kartu barcode, serta terciptanya suasana belajar yang aktif, interaktif, dan kondusif yang didukung oleh pemberian apresiasi berupa poin dan bintang. Dengan demikian, penerapan Game-Based Learning melalui Quizizz berbasis barcode terbukti mampu mewujudkan pembelajaran PAI yang menyenangkan dengan mendorong antusiasme dan keterlibatan aktif siswa sekolah dasar. Bagi guru dan sekolah, disarankan untuk terus mengembangkan media evaluasi interaktif sejenis disertai

dukungan fasilitas teknologi yang memadai, sedangkan bagi peneliti selanjutnya, kajian ini dapat dikembangkan pada mata pelajaran, materi, atau jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., Nuhandini, R. S., Alfiah, Z., & Iskandar, S. (2025). Meningkatkan aktivitas belajar siswa sekolah dasar melalui model pembelajaran Student Centered Learning (SCL). *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4, 233–237.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Los Angeles: SAGE Publications.
- Hayati, E. N. (2024). Karakteristik belajar Generasi Z dan implikasinya terhadap desain pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan IPS*, 4(8), 4–88. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i8.2024.8>
- Kusmiati, A. T., Purnamasari, S., & Rahmaniar, A. (2024). Analisis pengaruh penerapan game dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14, 498–510.
- Kusumawati, W. I., Maufiroh, U., & Basith, A. (2025). Kesenjangan integrasi teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11.
- Maharani, A., Wiyono, H., Buwono, S., & Karolina, V. (2024). Efektivitas model pembelajaran Game-Based Learning terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 6

- Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(3), 15707–15714.
- Maliani, Y., Suastika, I. N., & Dantes, N. (2025). Pengaruh model pembelajaran berbasis permainan berbantuan Quizizz terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 15(1), 50–61.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Los Angeles: SAGE Publications.
- Panturas, K. D., & Sia, E. L. (2025). Leveraging the work values of Generation Z teachers in the performance of their duties. *Philippine E-Journal for Applied Research and Development*, (1), 71–88.
<https://doi.org/10.70838/pemj.460107>
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridhoa, F. R., Syafiqaa, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada model Game Based Learning terhadap digitalisasi pendidikan sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 81–95.
- Rusman. (2017). *Belajar & pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Seprie. (2024). Studi perbandingan penggunaan media pembelajaran digital dan konvensional pada siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(7).
- Septianing, I., Melati, L., Deo, N., & Wannuraniza, C. (2024). Pengaruh penerapan Game Based Learning terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1).
- Sodikin, Santoso, G., Putri, A. H., Matlahu, & Titin. (2024). Efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan keterampilan pecahan pada siswa kelas 5 sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 1–9.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* (19th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Ulfa, E. M., Nuri, N., Febi, A., Sari, P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(6), 9344–9355.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). Belajar dengan pendekatan PAILKEM: Pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik. Jakarta: Bumi Aksara.
- Whindayati, A., Fauziah, R. N., & Fatimah, S. (2025). Penguatan kompetensi abad 21 dalam pembelajaran di era digital: Tantangan dan strategi pendidik Indonesia. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 10.
- Yonanda, D. A., Islahudin, I., Ramadhani, F. A., & Febriyanto, B. (2024). Improving motivation and learning outcomes of elementary school students with multimedia-based interactive media. *Premiere Educandum*, 197–210.
<https://doi.org/10.23917/ppd.11i3.5761>

Yustina, A. F., & Yahfizham. (2023).
Game Based Learning matematika
dengan metode Squid Game dan
Among Us. Jurnal Pendidikan
Matematika, 7(1), 615–630.