



Pengaruh Model *Game Based Learning* (GBL) Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII MTsN 3 Kota Padang

Silviana Amira¹, Firda Azzahra², Rani Oktavia³

^{1,2,3}Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: silvianaamira0101@gmail.com¹, firda.azzahra@fmipa.unp.ac.id²,
oktanivia2034@fmipa.unp.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas VII di MTsN 3 Kota Padang. Metode yang digunakan ialah *quasi experiment* dengan rancangan *Non Equivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VII.5 sebagai kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan menggunakan model GBL berbantuan *wordwall* dan kelas VII.7 sebagai kelas kontrol yang diajar melalui metode ceramah. Masing-masing kelas berjumlah 32 peserta didik. Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*), lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, serta angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelas. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen mencapai 82,46, sedangkan kelas kontrol sebesar 69,44. Berdasarkan uji-t, diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,378 > t_{tabel} = 1,998$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Proses pembelajaran dengan model GBL berbantuan *wordwall* menunjukkan keterlaksanaan yang sangat baik dengan rata-rata di atas 96%. Respon peserta didik juga tergolong sangat positif, seluruh peserta didik menyatakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membantu memahami materi, 97% merasa lebih aktif dan bersemangat, sementara hanya sebagian kecil (3%) yang menilai suasana kelas menjadi lebih ramai. Dengan demikian, model GBL berbantuan *wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, *Wordwall*, Hasil Belajar, IPA

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of implementing the Game-Based Learning (GBL) model with Wordwall support on student learning outcomes in seventh-grade science at MTsN 3 Padang City. The method used was a quasi-experimental design with a Non-Equivalent Control Group Design. The study sample consisted of two classes: class VII.5 as the experimental class, which received treatment using the GBL model with Wordwall support, and class VII.7 as the control class, which was taught through the lecture method. Each class had 32 students. The research instruments included learning outcome tests (pretest and posttest), observation sheets for learning implementation, and student response questionnaires. The results showed a significant difference between the two classes. The average posttest score for the experimental class reached 82.46, while the control class was 69.44. Based on the t-test, the calculated t value was $4.378 > t_{table} = 1.998$, so H_0 was rejected and H_a was accepted. The learning process using the

GBL model with word walls demonstrated excellent implementation, with an average score above 96%. Student responses were also very positive. All students stated that learning was more enjoyable and helped them understand the material. 97% felt more active and enthusiastic, while only a small percentage (3%) considered the classroom atmosphere more lively. Thus, the GBL model with word walls has proven effective in improving student learning outcomes in science.

Keywords: Game-Based Learning, Word Wall, Learning Outcomes, Science

PENDAHULUAN

Pembelajaran abad ke-21 merupakan proses pendidikan yang berorientasi pada pengembangan moral, intelektual, serta berbagai potensi peserta didik, termasuk kemampuan berpikir kritis, kreativitas, pemecahan masalah, dan penguasaan materi secara mendalam (Saleh et al., 2024). Proses pembelajaran di era modern tidak hanya menekankan pada penguasaan aspek konseptual, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dapat diterapkan dalam konteks kehidupan nyata (Rahayu, 2023). Berdasarkan hal tersebut, peserta didik perlu memperoleh pembelajaran yang menumbuhkan enam kompetensi utama yang dikenal sebagai 6C, yaitu *Critical Thinking, Collaboration, Communication, Creativity, and Character*, agar peserta didik mampu beradaptasi serta menghadapi tantangan global di masa mendatang (Afif, 2021). Dengan demikian, guru dituntut untuk menghadirkan pembelajaran yang mampu menumbuhkan keaktifan, kreativitas, dan keterhubungan materi dengan realita belajar peserta didik.

Upaya pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan diwujudkan melalui perubahan Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka dirancang mampu memberikan ruang belajar yang lebih optimal dengan pendalamannya konsep serta pengembangan keterampilan peserta didik (Nadiyah et al., 2023). Pendekatan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berdiskusi, berpartisipasi aktif, serta memperdalam pengetahuannya melalui interaksi dengan guru dan diskusi bersama (Warsidah et al., 2022). Dengan demikian, Kurikulum Merdeka berorientasi pada pembentukan lingkungan belajar yang mandiri dan berpusat pada peserta didik (Ashfarina, 2023).

Meskipun demikian, pada pelaksanaannya masih terdapat sejumlah sekolah yang menghadapi kesulitan dalam menerapkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata Pelajaran IPA di MTsN 3 Kota Padang, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik belum menunjukkan partisipasi optimal selama proses belajar berlangsung. Guru sebenarnya telah mencoba menerapkan beberapa model pembelajaran inovatif seperti *Problem Based Learning* (PBL) dan *Project Based Learning* (PJBL), namun implementasinya belum maksimal karena keterbatasan waktu, kesiapan peserta didik, serta rendahnya minat belajar peserta didik. Akibatnya, tidak seluruh Langkah pembelajaran dapat terlaksana secara menyeluruh. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh *slide presentasi* yang bersifat satu arah, sehingga interaksi antara guru dan peserta didik menjadi terbatas dan peserta didik cenderung pasif (Mira & Putri, 2022). Kondisi tersebut berdampak pada capaian hasil belajar, di mana sebagian peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan model dan media pembelajaran yang kreatif serta mampu menumbuhkan motivasi dan meningkatkan capaian belajar peserta didik. Salah satu pendekatan yang dinilai sesuai dengan karakter pembelajaran abad ke-21 adalah *Game Based Learning* (GBL). Model ini mengintegrasikan

unsur permainan dalam proses pembelajaran sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Melalui penerapan GBL, kegiatan belajar tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan partisipasi aktif, rasa kompetitif yang sehat, serta kolaborasi antar peserta didik (Kusuma et al., 2022). Selain itu, penggunaan permainan edukatif membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam sambil melatih kemampuan berpikir kritis dan kerja sama (Munafis et al., 2024).

Salah satu media digital yang dapat mendukung penerapan model *Game Based Learning* adalah *Wordwall*. Platform ini menyediakan berbagai bentuk permainan interaktif seperti *Find The Match*, *Maze Chase*, *True or False*, dan *Group Sort* yang dapat disesuaikan dengan materi ajar. Melalui pemanfaatan *wordwall*, guru memiliki kesempatan untuk menyampaikan pembelajaran dengan cara lebih menarik dan partisipatif, sementara peserta didik dapat belajar sambil bermain serta memperoleh umpan balik secara langsung terhadap jawaban yang diberikan (Putri & Zulherman, 2022; Retno et al., 2024). Hasil penelitian terdahulu juga memperlihatkan bahwa penerapan model GBL berbantuan *Wordwall* berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Aditya & Pusposari, 2024; Rohmawati, 2024).

Dengan melihat permasalahan yang telah disampaikan, penelitian ini berfolus pada kajian mengenai pengaruh model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII MTsN 3 Kota Padang. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang mampu menumbuhkan partisipasi aktif dan meningkatkan hasil belajar IPA.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model GBL berbantuan *wordwall* berdampak pada hasil belajar peserta didik, bagaimana keterlaksanaan model GBL berbantuan *wordwall* dan respon peserta didik terhadap proses pembelajaran yang diterapkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode Quasi Eksperiment dengan rancangan *Equivalent Control Group Design*. Rancangan ini melibatkan dua kelompok pembanding, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Subjek penelitian terdiri atas peserta didik kelas VII MTsN 3 Kota Padang pada tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* sehingga diperoleh dua kelas, yakni VII.5 sebagai kelas eksperimen dan VII.7 sebagai kelas kontrol. Data mengenai hasil belajar peserta didik diperoleh melalui pelaksanaan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Selanjutnya, data dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan *Microsoft Excel* guna mempermudah proses pengolahan serta penyajian hasil analisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskriptif Data

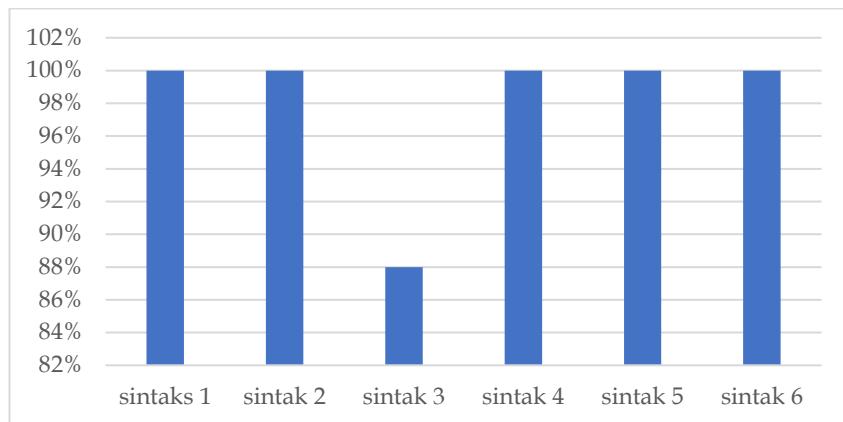
Pelaksanaan penelitian ini berlangsung pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, tepatnya pada bulan Agustus hingga September 2025. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yakni VII.5 dengan jumlah 32 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan VII.7 dengan jumlah sama sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall*, sedangkan kelas kontrol diajar menggunakan metode konvensional berbasis ceramah. Prosedur penelitian dimulai dengan

pelaksanaan *pretest* untuk mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik dan diakhiri dengan *posttest* guna mengetahui peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa hasil belajar peserta didik, diperoleh melalui tes objektif berbentuk pilihan ganda yang digunakan pada tahap *pretest* dan *posttest* untuk materi "Zat dan Perubahannya". Penerapan model pembelajaran dilakukan selama delapan kali pertemuan, di luar jadwal pelaksanaan *pretest* dan *posttest*.

1. Analisis keterlaksanaan Model GBL

Analisis terhadap keterlaksanaan model *Game Based Learning* (GBL) dilakukan untuk menilai tingkat pelaksanaan setiap sintaks pembelajaran. Sintaks yang diamati meliputi tahap memilih permainan sesuai topik, menjelaskan konsep, menjelaskan aturan permainan, melaksanakan kegiatan bermain, merangkum pengetahuan, serta melakukan refleksi. Penilaian dilakukan menggunakan lembar observasi dengan skala *Guttman*. Hasil observasi keterlaksanaan model GBL disajikan pada diagram berikut:



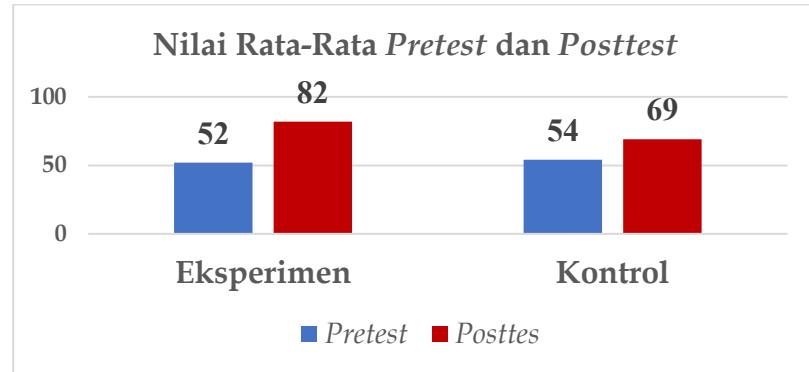
Berdasarkan hasil observasi, keterlaksanaan sintaks GBL secara keseluruhan mencapai rata-rata 98%. Hampir seluruh tahapan, mulai dari memilih *game* sesuai topik hingga melakukan refleksi, terlaksana dengan baik dengan persentase 100% pada kedua *observer*. hanya tahap menjelaskan aturan bermain *game* yang lebih rendah yaitu 88% karena kurangnya konsentrasi peserta didik dalam memperhatikan instruksi yang dijelaskan oleh guru sebelum permainan dimulai. Selain itu, beberapa peserta didik lebih berfokus pada antusiasme untuk segera memainkan *game* dibandingkan memahami aturan yang diberikan.

2. Analisis hasil belajar peserta didik

2.1 Deskriptif

a. Hasil *pretest posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk mengetahui perubahan capaian belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada diagram di bawah ini



Analisis data memperlihatkan rata-rata skor *pretest* untuk kelas kontrol sebesar 54, sedangkan kelas eksperimen 52, menunjukkan perbedaan yang relatif kecil. Setelah proses pembelajaran, terjadi peningkatan nilai *posttest* di kedua kelas. Hasil rata-rata menunjukkan kelas eksperimen mencapai 82, lebih tinggi daripada kelas kontrol yang mencapai 69. Uji-t menunjukkan $t_{hitung} = 4,378 > t_{tabel} = 1,998$, sehingga hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara kedua kelas.

Peningkatan ini dapat dijelaskan karena *Wordwall* menyediakan permainan interaktif yang membuat peserta didik lebih aktif, fokus, dan termotivasi. Fitur skor dan *leaderboard* turut mendorong siswa untuk mencapai hasil terbaik, berbeda dengan metode ceramah yang cenderung satu arah dan pasif. Hasil ini sejalan dengan temuan Kusuma et al., (2022) yang menyatakan bahwa model *Game Based Learning* mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif peserta didik.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian Putri dan Zulherman (2022) yang menjelaskan bahwa penerapan *Wordwall* membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan meningkatkan semangat belajar. Oleh karena itu, perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol tidak hanya disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan, tetapi juga karena adanya keterlibatan aktif peserta didik dalam setiap tahapan proses belajar.

2.2 Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Liliefors dengan taraf signifikan 0,05. Berikut disajikan tabel hasil uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 1. Uji Normalitas Pretest Posttest

Kelas	Tes	L_{maks}	L_{tabel}	Keterangan	Keputusan Uji
Kontrol	Pretest	0,133	0,159	$L_h < L_t$	Terdistribusi Normal
	Posttest	0,091	0,159	$L_h < L_t$	
Eksperimen	Pretest	0,071	0,159	$L_h < L_t$	Terdistribusi Normal
	Posttest	0,089	0,159	$L_h < L_t$	

Berdasarkan pengujian normalitas di atas, terlihat bahwa nilai $L_{maks} < L_{tabel}$, maka data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Fisher* (F) dengan taraf signifikan 0,05

Tabel 2. Uji Homogenitas Pretest Posttest

Kelas	N	F _{hitung}	F _{tabel}	Keterangan
Pretest Eksperimen	32	1,213	1,822	Data Pretest Homogen
Pretest Kontrol	32			
Posttest Eksperimen	32	1,321	1,822	Data Posttest Homogen
Posttest Kontrol	32			

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa perhitungan uji homogenitas pada kedua kelas dengan $\alpha = 0,05$, diperoleh $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka data memiliki varians homogen.

c. Uji Hipotesis

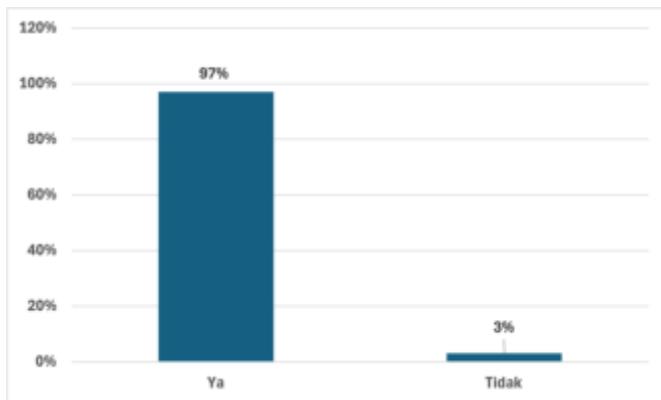
Tabel 3. Uji Hipotesis Pretest Posttest

Uji t	t _{hitung}	t _{tabel}	keterangan
Nilai pretest kelas eksperimen dan kontrol	-0,317	1,998	Ho diterima
Nilai posttest kelas eksperimen dan kontrol	4,378	1,998	Ho ditolak

Berdasarkan data pada tabel 3, hasil pretest menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Nilai t_{hitung} sebesar -0,317, dengan nilai $t_{tabel} = 1,998$ yang berarti $t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ sehingga Ho diterima. Hal ini menandakan bahwa kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas berada pada tingkat yang relatif setara. Kesetaraan kemampuan awal ini menunjukkan bahwa kondisi kedua kelompok penelitian pada tingkat yang seimbang sebelum diberik perlakuan. Menurut Sugiyono (2019), kesetaraan kondisi awal penting untuk memastikan bahwa perbedaan hasil yang muncul pada tahap akhir benar-benar merupakan dampak dari perlakuan yang diterapkan, bukan karena faktor eksternal lainnya.

Pada nilai posttest diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,378$, dengan nilai $t_{tabel} = 1,998$ sehingga H0 ditolak yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model GBL berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII MTsN 3 Kota Padang. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aditya dan Pusposari (2024) serta Rohmawati (2024), yang menemukan bahwa penerapan model GBL berbantuan *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Melalui permainan edukatif, peserta didik dapat belajar secara aktif, mendapatkan umpan balik langsung, serta merasa lebih tertantang dalam memahami konsep yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Wulandari & Safitri (2024) bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, membuat suasana belajar lebih menyenangkan, dan mendorong peserta didik untuk lebih fokus.

3. Respon Peserta Didik



Berdasarkan respon dari peserta didik, penerapan model *game based learning* berbantuan *wordwall* memperoleh respon yang sangat positif terhadap penerapan *Game Based Learning* berbantuan *wordwall*. seluruh peserta didik menyatakan senang mengikuti pembelajaran, merasa terbantu memahami materi, serta menilai suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini sejalan dengan pendapat Fauzi et al., (2024) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif melalui keterlibatan langsung peserta didik dalam aktivitas belajar.

Meskipun demikian, masih terdapat sekitar 3% peserta didik yang menyatakan kurang tertarik pada pembelajaran berbasis game karena menilai suasana lebih ramai dan sedikit menganggu konsentrasi. Hal ini menunjukkan pentingnya peran guru dalam mengelola kelas agar pembelajaran tetap kondusif (Samudera, 2020). Dengan demikian, secara keseluruhan respon peserta didik menunjukkan bahwa penerapan model GBL berbantuan *wordwall* efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, kepercayaan diri, serta keberanikan mengemukakan pendapat dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh lebih tinggi dibandingkan t_{tabel} ($4,378 > 1,998$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini memperlihatkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan Wordwall. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen mencapai 82,46, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 69,44. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar secara nyata. Dari aspek keterlaksanaan, pembelajaran menggunakan GBL berbantuan Wordwall termasuk dalam kategori sangat baik dengan rata-rata keterlaksanaan mencapai lebih dari 96%. Sementara itu, respon peserta didik juga sangat positif, di mana 100% menyatakan senang dengan model ini, 97% merasa lebih aktif, lebih semangat, dan lebih mudah memahami materi. Hanya sebagian kecil (3%) yang merasa permainan membuat kelas lebih ramai, sehingga diperlukan pengelolaan kelas yang baik dari guru. Secara keseluruhan, penerapan model GBL berbantuan Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, kepercayaan diri, dan hasil belajar peserta didik pada materi IPA kelas VII MTsN 3 Kota Padang.

DAFTAR PUSTAKA

Afif, K. , S. & A. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Bermuatan 6C (Critical Thinking, Creative Thinking, Collaboration, Communication, Character, dan Citizenship)*.

Fauzi, T. Z., Nurmalia, L., & Hayun, M. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Game Based Learning di MIS Al-Hidayah*.

Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 28. <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p028>

Mira, M., & Putri, A. S. (2022). Pengaruh Media Power Point terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary*, 5(1), 41. <https://doi.org/10.31764/elementary.v5i1.6469>

Munafis, S., Aristanto, I., & Muda, Y. E. (n.d.). Nomor 1, Januari 2024 Hal. 5, 250–260. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JAL>

Nadiyah, D., Pujiastuti, H., Pendidikan Dasar, M., & Sultan Ageng Tiratayasa, U. (2023). 3131 PROBLEMATIKA IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA PADA MATA PELAJARAN IPA DI SMP.

Noer Ashfarina, I., & Tri Wijayati, D. W. (2023). *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ARTICLE INFO ABSTRACT*. 4(2), 1355–1364. <http://jurnaledukasia.org>

Novan Aditya, M., & Fathi Pusposari, L. (2024). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING DENGAN MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII DI MTSN 1 LAMONGAN* oleh. 02(02).

Putri, E. A., & Zulherman, Z. (2022). The Use of Wordwall Application Towards Elementary School Students Acceptance: Extension TAM Model. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 5557–5572. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2047>

Rahayu, R. (2023). The Role Of Civic Education Teachers In Improving Students' Moral Values In Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru MI*, 13(1), 77–87. <https://doi.org/10.18952/aladzkapgmi.v13i1.8282>

Retno Hartati, F., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). *Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review*. 10(4), 1306–1314. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10206>

Saleh, M., Pendidikan, J., Dasar, G. S., & Sekolah Dasar, G. (2024). Implementasi Model-Model Pembelajaran Inovatif Abad 21 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 35(1). <https://doi.org/10.37905/dikmas.4.1.35-44.2024>

Samudera, S. A. (2020). *Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) DI Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta*.

Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). *PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING DALAM MATERI SEJARAH BANDUNG LAUTAN API DI KELAS XI IPS SMA NEGERI 4 PAGAR ALAM* (Vol. 2, Issue 1).

Zulfa Rohmawati i, I. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas 4 dengan Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Wordwall di SDN 01 Nambangan Kidul. *Seminar Nasional Sosial Sains*, 3(3), 127–132. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>