

Efektivitas Model Pembelajaran *Game-Based Learning* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak

Maharani¹, Aminuyati², Hadi Wiyono³, Sri Buwono⁴, Venny Karolina⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Tanjungpura, Jl. Profesor Dokter H. Hadari Nawawi, Kota Pontianak, Kalimantan Barat
f1261201019@student.untan.ac.id

Abstract

The purpose of this study is to determine the effectiveness of the Game-Based Learning model on students' learning outcomes in Social Studies education at SMP Negeri 6 Pontianak. This research employs a quantitative experimental design using a Quasi-Experimental Design research design with a Nonequivalent Control Group Design. The research techniques used are direct observation and measurement techniques. Data collection instruments consist of observation sheets, learning outcome tests, and documentary sheets. The analysis technique used involves normality tests, hypothesis testing, and effect size tests. The learning outcomes in the Game-Based Learning model in the experimental class obtained an average score of 83.70, while in the control class, the average score was 63.39. This condition indicates that the Game-Based Learning model is more effective compared to conventional learning models. This is evidenced by the effect size test result of 2.1555, which is classified as high. Thus, it can be concluded that the Game-Based Learning model is effective in improving students' learning outcomes in Social Studies education for eighth-grade students at SMP Negeri 6 Pontianak.

Keywords: Game-Based Learning, Conventional, Social Studies

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tentang efektivitas model pembelajaran *Game-Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 6 Pontianak. Penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimental Design* dengan rancangan penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik penelitian yang digunakan adalah teknik observasi langsung serta teknik pengukuran. Alat pengumpulan data yaitu berupa lembar observasi, tes hasil belajar serta lembar dokumenter. Teknik analisis yang digunakan adalah dengan menggunakan uji normalitas, uji hipotesis serta dengan uji *effect size*. Hasil belajar pada model pembelajaran *Game-Based Learning* pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,70. Sedangkan, pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 63,39. Kondisi ini menyatakan bahwa model pembelajaran *Game-Based Learning* lebih efektif untuk digunakan dibandingkan model pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji *effect size* yaitu 2,1555 yang tergolong berkategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game-Based Learning* efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 6 Pontianak.

Kata Kunci: *Game-Based Learning*, Konvensional, Ilmu Pengetahuan Sosial

Copyright (c) 2024 Maharani, Aminuyati, Hadi Wiyono, Sri Buwono, Venny Karolina

✉ Corresponding author: Maharani

Email Address: f1261201019@student.untan.ac.id (Jl. Profesor Dokter H. Hadari Nawawi, Kalimantan Barat)

Received 14 March 2024, Accepted 21 March 2024, Published 28 March 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi umat manusia, hal ini dikarenakan pendidikan dapat membantu individu mengembangkan potensi yang terdapat pada diri mereka baik itu dari segi kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, keagamaan, pengendalian diri yang berguna untuk kehidupan (Pristiwanti dkk, 2022). Sejalan dengan signifikansi peran pendidikan dalam membentuk individu dan masyarakat, diperlukan upaya yang menyeluruh dan berkelanjutan untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pencapaian keberhasilan pembelajaran dapat tercermin melalui

peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Dalam konteks ini, Javira & Rayidi (2022) menegaskan bahwa kemajuan belajar siswa dapat diukur secara kuantitatif melalui data angka yang mencerminkan pencapaian akademis mereka. Untuk mencapai keberhasilan dalam bidang pendidikan, faktor-faktor beragam memainkan peran penting dalam pengaruhnya, salah satunya adalah model pembelajaran yang diterapkan dalam konteks pembelajaran (Abidin, 2017).

Ilmu pengetahuan Sosial menurut Aminuyati, (2018), merupakan gabungan dari berbagai macam mata pelajaran sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah, yang berasal dari cabang ilmu-ilmu sosial yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi politik, hukum dan budaya. Pembelajaran IPS tentu membutuhkan model pembelajaran yang tepat, guru memiliki kebebasan untuk memilih model pembelajaran yang cocok dengan keadaan serta tujuan pembelajaran peserta didik karena tidak ada satu model pembelajaran yang mutlak tepat untuk semua situasi. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang sesuai harus mempertimbangkan keadaan peserta didik, karakteristik materi pelajaran, ketersediaan fasilitas dan media pembelajaran, serta kondisi guru yang bersangkutan (Wiyono, 2021). Didukung oleh pernyataan yang menegaskan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan minat belajar mereka (Savitri dkk., 2022; Sulasmi, 2021), hal ini menghasilkan peserta didik yang lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian lain menyatakan bahwa partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, yang pada gilirannya akan memberikan dorongan bagi peningkatan hasil belajar (Shé & Looney, 2007). Sebaliknya, jika model pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, hal ini dapat mengakibatkan penurunan minat belajar mereka (Nurrita dkk, 2023). Akibatnya, peserta didik cenderung menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini kemudian dapat menjadi penghalang bagi pemahaman mereka terhadap materi, yang pada akhirnya akan mengakibatkan penurunan hasil belajar mereka (Monawati & Fauzi, 2018)

Pada proses pembelajaran ada banyak sekali model pembelajaran, salah satunya ialah *Game-based Learning*. Menurut Noviyanti (2020) menjelaskan bahwa *Game-based Learning* merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk menghendaki peserta didik belajar dengan pendekatan bermain. Menurut Oktavia (2022) model pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu 1) model ini mampu memberikan motivasi dan keterlibatan langsung peserta didik dalam pembelajaran; 2) model ini dapat melatih kemampuan literasi siswa; 3) model ini membantu meningkatkan kognitif siswa; 4) pembelajaran dalam model ini dirancang untuk membuat siswa aktif, berpikir logis, dan senang dalam proses belajar; 5) materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa. Keenam, model ini meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah; 6) model ini juga meningkatkan efektivitas dalam belajar secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhtadillah (2022) terungkap bahwa terjadi

peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Game-based Learning. Pada tahap pra siklus, siswa memperoleh nilai yang sangat rendah, dengan nilai rata-rata sebesar 48,98. Namun, setelah melalui tahap siklus I, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dengan nilai rata-rata mencapai 74,13, yang dapat dikategorikan sebagai hasil yang baik. Lebih lanjut, pada tahap siklus II, terjadi peningkatan yang lebih besar lagi, di mana siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 93,79, yang masuk dalam kategori istimewa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran Game-based Learning, terjadi peningkatan yang nyata dalam hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Maziyyah (2021) ditemukan bahwa nilai rata-rata dari pretest sebesar 66,40, sedangkan nilai rata-rata dari posttest mencapai 79. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan efektif digunakan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, terdapat respons positif dari siswa, yang ditandai dengan tingginya tingkat antusiasme dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Konsep pembelajaran dalam model Pembelajaran Berbasis Permainan sejalan dengan Teori Pembelajaran Sosial yang dikembangkan oleh Bandura yang disampaikan oleh (Schunk, 2012). Teori ini menekankan bahwa individu dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui proses pengamatan dan interaksi dengan lingkungannya, termasuk melalui interaksi dengan orang lain. Dalam konteks *Games Based Learning*, interaksi tersebut dapat terjadi antara peserta didik dengan karakter dalam permainan, antara peserta didik dengan sesama peserta didik, atau antara peserta didik dengan guru dalam mengelola permainan (Pivec & Dziabenko, 2004). Melalui interaksi ini, peserta didik dapat mengamati, meniru, dan menginternalisasi pengetahuan serta keterampilan yang diperlukan dalam proses pembelajaran (Takaoka dkk, 2012)

Dengan demikian, dalam *Games Based Learning*, interaksi antara peserta didik dengan permainan dan dengan lingkungan pembelajaran yang dibangun oleh permainan tersebut dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif (Nur 'Aini, 2018). Media pembelajaran juga dapat mendukung dalam penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* agar terlaksana sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan, sehingga partisipasi aktif mereka juga meningkat (Wiyono dkk, 2023). Peserta didik dapat belajar dari pengalaman mereka sendiri dan dari pengalaman orang lain yang terwujud dalam karakter dan situasi dalam permainan. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran dan akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka (Shakroum et al., 2018)

Di SMP 6 Pontianak, belum pernah dilakukan penerapan model pembelajaran Game-Based Learning. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menerapkan model ini dan mengamati apakah penggunaannya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebagai hasilnya, dilakukanlah penelitian dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 6 Pontianak” dengan tujuan

untuk mengamati dampak penerapan model pembelajaran Game-Based Learning terhadap hasil belajar siswa. Dengan rumusan masalah sebagai berikut : Apakah model pembelajaran Game-Based Learning efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS?

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menerapkan metode eksperimental untuk menyelidiki efektivitas penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* melalui percobaan di kelas. Jenis eksperimen yang digunakan adalah desain *Quasi-Eksperimental Design* dengan dua kelas: kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol menerima pengajaran tradisional berbasis ceramah, sementara kelas eksperimen menerapkan pendekatan *Games Based Learning*.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 6 Pontianak, di kelas VIII dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Selanjutnya, dengan menggunakan *purposive sampling*, sampel dipilih dari dua kelas dengan kemampuan kognitif yang serupa, yaitu kelas A sebagai kelas kontrol dan kelas B sebagai kelas eksperimen. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda berupa pretest dan posttest, yang masing masing test berjumlah 20 soal. Kedua test tersebut telah melakukan uji validitas ahli, dan dinyatakan valid. Selanjutnya kedua test di uji realibilitasnya, dan mendapatkan nilai sebesar 0,677 yang berarti memiliki realibilitas sedang.

Setelah data terkumpul, selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas untuk menentukan uji parametrik atau nonparametrik pada data. Dikarenakan jumlah sampel kurang dari 100, maka jenis uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji Shapiro Wilk dengan bantuan aplikasi SPSS 2.5 (hasil uji dapat dilihat pada tabel 1). Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka nilai tersebut berdistribusi normal sehingga dilakukan uji parametrik tes sedangkan jika nilai signifikan $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal sehingga data akan diuji menggunakan nonparametrik tes.

Tabel 1. Uji Normalitas

Test	Statistic	Df	Sig.
Pretest Eksperimen	.134	27	.080
Posttest Eksperimen	.164	27	.200
Pretest kontrol	.133	27	.092
Posttest kontrol	.190	27	.009

Berdasarkan hasil uji normalitas yang sudah dilakukan peneliti memperoleh data yaitu nilai signifikansi pretest di kelas eksperimen yaitu 0,080 serta posttest di kelas eksperimen yaitu 0,200 keduanya data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai pretest 0,092 dan posttest 0,009 terdapat salah satu data yang tidak berdistribusi normal.

HASIL DAN DISKUSI

Penerapan Model Pembelajaran Game-Based Learning Pada Pembelajaran IPS di Kelas VIII SMP Negeri 6 Pontianak.

Penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* pada pembelajaran IPS dengan menggunakan 7 sintak diantaranya ialah: 1) Menentukan topik atau target pembelajaran. 2) Pilih

kegiatan atau rangkaian kegiatan atau permainan untuk mendukung hasil pembelajaran yang diperlukan atau digunakan dengan bentuk penilaian yang sesuai. 3) Guru menyampaikan tentang langkah-langkah serta peraturan pada saat Game Base Learning dengan menggunakan bantuan aplikasi Bamboozle dilaksanakan. 4) Melaksanakan penilaian kelompok terhadap peserta didik terkait kegiatan yang telah dilakukan. 5) Guru melakukan evaluasi dari kegiatan yang telah dilakukan dengan menggunakan umpan balik dari peserta didik. 6) Guru menjadi pemimpin selama kegiatan pembelajaran berlangsung hingga batas waktu yang ditentukan. 7) Evaluasi hasil belajar yang dilakukan oleh guru dengan metode Game-based Learning. Sedangkan model pembelajaran konvensional peneliti menggunakan model ceramah.

Pada kegiatan pembelajaran di kelas kontrol maupun kelas eksperimen didapatkan hasil belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	,134	27	,200*	,933	27	,080
Posttest Eksperimen	,164	27	,062	,949	27	,200
Pretest Kontrol	,133	27	,200*	,935	27	,092
Posttest Kontrol	,190	27	,013	,892	27	,009
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Hasil belajar pada Pretest eksperimen menunjukkan hasil mean = 55,55, Median = 55, serta standar deviasi menunjukkan hasil 18,070. Adapun nilai pada hasil belajar pada Posttest eksperimen menunjukkan hasil mean = 83,70, Median 85, serta standar deviasi 7,402. Sedangkan nilai hasil belajar pada Pretest kontrol menunjukkan hasil mean = 56,42, Median 60, dan standar deviasi 14,811. Adapun nilai hasil belajar pada Posttest kontrol menunjukkan nilai mean 63,39, median 65, dan nilai standar deviasi 11,023. Dapat dilihat pada hasil perolehan nilai kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi pada nilai mean, median, serta standar deviasi.

Efektivitas Model Pembelajaran Game-based Learning Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 6 Pontianak

Efektivitas model pembelajaran Game-based Learning pada pembelajaran IPS di kelas VIII di SMP Negeri 6 Pontianak, diperlukan data berupa Posttest Kontrol dan Posttest Eksperimen. Berdasarkan hasil uji normalitas yang sudah dilakukan peneliti memperoleh data yaitu nilai signifikansi posttest di kelas kontrol yaitu 0,009 lebih kecil dari 0,05 ($0,009 < 0,05$) dan pada kelas eksperimen yaitu 0,200 lebih besar dari 0,05 ($0,200 > 0,05$). Karena salah satu data menunjukkan data tidak tersebar secara normal pada kelas kontrol, maka dilakukan uji *Mann-Whitney U*.

Tabel 3. Uji Mann Whitney U

Test Statistic ^a	
	Hasil Belajar IPS
Mann-Whitney U	38,500
Wilcoxon W	444,500

Z	-5,762
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

Hasil menunjukkan perbedaan yang signifikan (Sig=0,000) pada hasil pembelajaran IPS peserta didik antara kelas model pembelajaran *Games-Based Learning* (Median=85) dan model pembelajaran ceramah (Median=65). Hasil ini menunjukkan kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Games-Based Learning* lebih efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS khususnya pada materi pemanfaatan Sumber Daya Alam.

Untuk melihat perbedaan dari kedua kelas, selanjutnya peneliti melakukan uji effect size untuk melihat besarnya efek suatu variabel pada variabel lainnya (Santoso, 2010). Hasil uji effect size yang telah dilakukan pada perbandingan model pembelajaran *Game-based Learning* dan model pembelajaran konvensional sebesar 2,1555 yaitu termasuk dalam kategori tinggi. Dari hasil uji effect size ini menunjukkan nilai besar effect perbedaan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di kelas VIII yang ada di SMP Negeri 6 Pontianak.

Berdasarkan hasil uji diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Games Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di kelas VIII yang ada di SMP 6 Pontianak. Hasil ini mendukung temuan dari Muhtadillah (2022) dan Maziyyah (2021) yang mengatakan bahwa model pembelajaran *Games Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selain itu, hasil uji ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Games Based Learning* cocok atau sesuai dengan peserta didik di kelas eksperimen. Cocoknya model pembelajaran tersebut kemudian dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Savitri et al., 2022), selain itu model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam peserta didik terhadap materi yang disampaikan, hal ini kemudian didukung oleh pernyataan Shé & Looney (2007) yang mengatakan bahwa partisipasi aktif dalam meningkatkan hasil belajar.

Dalam implementasi *Games Based Learning*, peserta didik terlibat dalam berbagai kegiatan permainan yang dirancang untuk mendukung hasil pembelajaran. Mereka dapat mengamati karakter dalam permainan, belajar dari interaksi dengan sesama peserta didik, dan menerima umpan balik dari guru terkait dengan aktivitas yang mereka lakukan. Guru juga dapat bertindak sebagai pemimpin selama kegiatan pembelajaran *Games Based Learning*, memberikan arahan, bimbingan, dan umpan balik kepada peserta didik. Dengan demikian, pelaksanaan model *Games Based Learning* tidak hanya menyediakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik, tetapi juga memfasilitasi proses pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip Teori Pembelajaran Sosial yang dikemukakan oleh Bandura yang dikutip melalui Schunk (2012). Interaksi yang terjadi dalam konteks *Games Based Learning* dapat memperkuat proses belajar melalui pengamatan, peniruan, dan internalisasi pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari.

KESIMPULAN

Penerapan *Game-based Learning* di kelas eksperimen dilaksanakan dengan mengikuti 7 sintak sesuai dengan teori De Freitas (2016). Pada kelas eksperimen yaitu kelas VIII E dengan rata-rata 83,70. Sedangkan kelas kontrol yaitu kelas VIII G dengan rata-rata 63,39. Hasil hipotesis menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Berdasarkan perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat efektivitas model pembelajaran *Game-based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 6 Pontianak, dilakukan perhitungan uji Mann-Whitney yang menunjukkan nilai asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,000 serta uji effect size sebesar 2,1555, yang dikategorikan sebagai tinggi. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Game-based Learning* pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Penggunaan model pembelajaran *Game-based Learning* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 6 Pontianak.

REFERENSI

- Abidin, M. (2017). Kreativitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Didaktika : Jurnal Kependidikan*, 11(2), 225. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v11i2.168>
- Aminuyati. (2018b). *Kerangka Berpikir Ilmu Sosial Dalam Konteks Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Pontianak;Pustaka Rumah Aloy (PRA).
- Javira, W., & Rayidi. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Dan Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Sman 7 Gurun Panjang Dumai. *Jurnal Wibawa*, 3, 25–36.
- Maziyyah, S. A. (2021). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era new Normal di SMP Negeri 1 Turen*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Monawati, M., & Fauzi, F. (2018). Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2), 33–43. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12195>
- Noviyanti, G. V. (2020). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 274–282.
- Nurrita, S., Suroyo, S., Sekarwinahyu, M., & Arifin, M. Z. (2023). the Effect of Guided Inquiry Method on Science Process Skills Viewed From the Learning Styles. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 6(2), 162–168. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v6i2.8124>
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*,

- 1–7.
- Pivec, M., & Dziabenko, O. (2004). Game-based learning in universities and lifelong learning: “UniGame: Social skills and knowledge training” game concept1. *Journal of Universal Computer Science, 10*(1), 14–26.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Sholeh, H., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Pendidikan Dan Konseling, 4*, 7911–7915.
- Savitri, A. S., Sallamah, D., Permatasari, N. A., & Prihantini, P. (2022). Peran Strategi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora, 13*(2), 505. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.54825>
- Schunk. (2012). *Motivasi dalam Pendidikan Teori, Penelitian, dan Aplikasi*. Terjemahan oleh Ellys Tjo. Jakarta; PT Indeks.
- Shakroum, M., Wong, K. W., & Fung, C. C. (2018). The influence of Gesture-Based Learning System (GBLS) on Learning Outcomes. *Computers & Education, 117*, 75–101. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.10.002>
- Shé, C. N., & Looney, L. (2007). Facilitating active learning in the classroom. *International Symposium for Engineering Education, 23–28*.
- Sulasmi, E. (2021). Effectiveness of Modeling Learning Strategies to improve Student Learning Outcomes. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences, 4*(1), 926–936. <https://doi.org/10.33258/birci.v4i1.1694>
- Takaoka, R., Shimokawa, M., & Okamoto, T. (2012). A Development of Game-Based Learning Environment to Activate Interaction among Learners. *IEICE Transactions on Information and Systems, E95.D*(4), 911–920. <https://doi.org/10.1587/transinf.E95.D.911>
- Wiyono, H. (2021). *Pendidikan IPS*. Tulung, Klaten, Jawa Tengah ;Lakeisha.
- Wiyono, H., Firmansyah, H., Ramadhan, I., Adlika, N. M., Purnama, S., Budiman, J., Sumantri, S., Putri, R. R., & Febrianti, U. R. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Bagi Guru Mgmp Ips Kabupaten Mempawah. *Abdimas Galuh, 5*(1), 183. <https://doi.org/10.25157/ag.v5i1.9185>.