Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan
Volume 11, Nomor 4, November 2026
ISSN (Print): 2502-7069; ISSN (*Online*): 2620-8326

Penerapan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media *Sociopoly* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X J di SMAN 1 Gerung

Baiq Ratna Dewi*, Jepri Utomo, Agung Firmansyah, Hairil Wadi
Program Studi Pendidikan Sosiologi, Jurusan PIPS, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram NTB, 83125. Indonesia
*Corresponding Author: ratnadew845@gmail.com

Article History
Received : August 26th, 2026
Revised : September 29th, 2026
Accepted : October 16th, 2026

Abstract: Hasil belajar sosiologi siswa kelas X J SMAN 1 Gerung masih rendah, ditandai dengan ketuntasan Ujian Tengah Semester yang baru mencapai 47, 22% sehingga diperlukan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan *Model Game Based Learning* berbantuan media *Sociopoly* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi di SMAN 1 Gerung pada Mei-Juini 2026 dengan subjek 36 siswa kelas X J. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, wawancara dan dokumentasi kemudian di analisis secara kualitatif dan kuantitatif (Persentase keterlaksanaan, pemahaman dan ketuntasan belajar). Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari 84% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II dan ketuntasan hasil belajar meningkat dari 58% menjadi 86%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbantuan media *Sociopoly* dapat mendukung peningkatakan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sosiologi apabila disertai dengan bimbingan guru, pembahasan jawaban dan penguatan materi pembelajaran.

Keywords: *Game Based Learning*, hasil belajar, pembelajaran Sosiologi, *Sociopoly.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan yang terencana. Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari proses yang berlangsung serta hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Kondisi awal pembelajaran Sosiologi di kelas X J SMAN 1 Gerung menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan data Ujian Tengah Semester (UTS) tahun pelajaran 2025/2026, dari 36 siswa terdapat 17 siswa atau 47,22% yang mencapai KKTP ≥75, sedangkan 19 siswa atau 52,78% belum mencapai KKTP. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan masih lebih banyak dibandingkan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan masih lebih banyak dibandingkan siswa yang telah mencapai ketuntasan.

Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam menjelaskan kembali materi menggunakan bahasa sendiri dan memberikan contoh. Pada kegiatan diskusi, sebagian siswa masih bergantung pada penjelasan guru atau teman kelompok. Hasil observasi tersebut diperkuat dengan wawancara guru Sosiologi yang menyampaikan bahwa siswa cenderung mengingat informasi tanpa memahami makna konsep secara utuh. Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk mengatasi kondisi tersebut adalah penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Sociopoly*. *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Melalui permainan, siswa memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, berdiskusi, bekerja sama, dan membangun pemahaman melalui pengalaman belajar. Dalam penelitian ini, *Sociopoly* digunakan sebagai media permainan

yang memuat pertanyaan dan tantangan yang disesuaikan dengan materi Sosiologi.

Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk mengatasi kondisi tersebut adalah penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Sociopoly*. *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Melalui permainan, siswa memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, berdiskusi, bekerja sama, dan memperoleh pengalaman belajar. Dalam penelitian ini, *Sociopoly* digunakan sebagai media permainan yang memuat pertanyaan dan tantangan yang disesuaikan dengan materi Sosiologi. Penerapan *Game Based Learning* juga sesuai dengan teori konstruktivisme yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi. Aktivitas permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan materi, teman kelompok, serta permasalahan yang diberikan.Penelitian terdahulu juga menunjukkan penggunaan *Game Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian Utami, Makkasau, dan Latri (2024), Indriyansyah, Wahyudi, dan Hidayah (2024), serta Maivina dan Mustika (2025) bahwa penerapan *Game Based Learning* melalui penelitian tindakan kelas dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Sociopoly* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi kelas X J di SMAN 1 Gerung.

Penerapan *Game Based Learning* juga sesuai dengan teori konstruktivisme yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi. Aktivitas permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan materi, teman kelompok, serta permasalahan yang diberikan.Penelitian terdahulu juga menunjukkan penggunaan *Game Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif. PTK dipilih karena dapat mengenali kesulitan dalam proses pembelajaran dan mencari solusi sesuai kondisi nyata kelas. Desain penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang berbentuk siklus spiral, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi (Kemmis dan McTaggart, dalam Lestari 2026). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan dua pertemuan setiap siklus.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Gerung, Kecamatan Gerung, kabupaten Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat pada kelas X J. Tindakan dilaksanakan pada Mei-Juni 2026. Siklus I dilaksanakan pada 11 dan 18 mei 2026 sedangkan siklus II dilaksanakan pada 25 mei dan 2 juni 2026 dengan alokasi waktu 3 JP (3x45 menit) dan (2x45 menit).

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X J SMAN 1 Gerung yang berjumlah 36 siswa, terdiri atas 19 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Karena tindakan dilakukan pada satu kelas, seluruh anggota populasi dijadikan sampel sehingga seluruh siswa menjadi subjek penelitian (Sugiyono, 2019). Tindakan dilaksanakan oleh guru sosiologi kelas X J sedangkan peneliti bertindak sebagai observer.

Prosedur Penelitian

Setiap siklus terdiri atas empat tahap. Pada tahap perencanaan, peneliti Bersama guru menyusun modul ajar berbasis *Game Based Learning,* menyiapkan media *Sociopoly* (papan permainan, dadu, pion dan kartu pertanyaan), menyusun soal tes hasil belajar, menyusun lembar observasi guru dan siswa serta menyiapkan pembagian kelompok. Pada tahap pelaksanaan, guru menentukan permainan sesuai topik, menjelaskan konsep materi, menjelaskan dan menyepakati aturan permainan Bersama siswa, membagi siswa ke dalam empat kelompok, melaksanakan permainan *sociopoly*, merangkum pengetahuan, melakukan refleksi bersama dan memberikan tes hasil belajar secara individu. Materi pada siklus I addalah proses sosialisasi sedangkan pada siklus II adalah pengertian kepribadian dan faktor pembentukan kepribadian.

Tahap observasi, peneliti mengamati keterlaksanaan pembelajaran menggunakan lembar observasi selama kegiatan berlansung. Pada tahap refleksi, peneliti bersama guru menganalisis hasil observasi, tes dan wawancara untuk menentukan kekurangan serta perbaikan

yang dilakukan pada siklus berikutnya. Perbaikan pada siklus II meliputi pemberian ice breaking dan motivasi, pembagian kelompok yang bervariasi, penjelasan aturan permainan yang lebih jelas, pembahasan jawaban dan penyimpulan materi oleh siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Data peneliti dikumpulkan melalui empat Teknik. Pertama, observasi menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran (31 indikator dengan skala 1-4). Kedua, tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda dan esai pada ranah kognitif C2 (memahami) yang diberikan pada akhir setiap siklus. Ketiga, wawancara dengan guru sosiologi dan dua siswa pada setiap siklus untuk memperoleh tanggapan mengenai pelaksanaan pembelajaran. Keempat, dokumentasi berupa modul ajar, lembar kerja peserta didik, lembar observasi dan foto kegiatan sebagai data pendukung (Putri & Murhayati, 2025).

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif (Sugiyono 2019). Data kualitatif dari observasi, wawancara dan dokumentasi dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (Miles dan Huberman, dalam Sugiyono, 2019). Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistk deskriptif berupa pesentase. Persentase keterlaksanaan pembelajaran dihitung dari skor yang diperoleh dibagi skoe maksimal dilakukan 100. Persentase ketuntasan hasil belajar dihitung dari jumlah siswa yang tuntas dibagi seluruh jumlah siswa dikalikan 100. Siswa dinyatakan tuntas secara individual apabila memperoleh nilaii minimal 75 sesuai KKTP, sedangkan ketuntasan klasikal ditetapkan sekirang-kurangnya 85% siswa memperoleh nilai ≥75. Penerapan model dinyatakan berhasil apabila keterlaksanakan pembelajaran mencapai minimal 85%. Hasil setiap siklus dibandingkan untuk mengetahui peningkatan terjadi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kondisi Awal Siswa

Kondisi awal menunjukkan bahwa pembelajaran Sosiologi di kelas X J masih menghadapi permasalahan pada pemahaman dan hasil belajar siswa. Data UTS menunjukkan bahwa 19 dari 36 siswa atau 52,78% belum mencapai KKTP, sedangkan 17 siswa atau 47,22% telah mencapai KKTP. Kondisi tersebut menjadi dasar dilaksanakannya tindakan melalui penerapan *Game Based Learning* berbantuan media *Sociopoly*. Penggunaan *Game Based Learning* berbantuan *Sociopoly* dipilih karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi melalui aktivitas bermain, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan. Dengan demikian, siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung dan tidak hanya menerima penjelasan dari guru.

2. Pelaksanaan dan Hasil Siklus I

Pada siklus I, penerapan *Game Based Learning* berbantuan media *Sociopoly* mulai memberikan perubahan terhadap proses pembelajaran. Siswa mulai terlibat dalam kegiatan kelompok, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengikuti permainan. Namun, pelaksanaan pembelajaran belum berjalan secara optimal. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran mencapai 84%. Dari indikator yang diamati, sebanyak 17 indikator berada pada kategori sangat baik, 9 indikator kategori baik, 4 indikator kategori cukup, dan 1 indikator kategori kurang. Beberapa bagian yang masih perlu diperbaiki adalah penguatan materi, pengelolaan permainan, kejelasan aturan, dan pembahasan materi setelah permainan. Sementara itu, hasil tes menunjukkan bahwa 21 siswa atau 58% mencapai ketuntasan, sedangkan 15 siswa belum mencapai ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tindakan pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Temuan pada siklus I menunjukkan bahwa penggunaan permainan belum secara langsung menjamin tercapainya hasil belajar. Permainan perlu didukung oleh penyampaian materi yang jelas, aturan yang mudah dipahami, pengelolaan waktu, diskusi, pembahasan jawaban, dan penguatan konsep. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Handayani dan Febriani (2025) yang menerapkan *Game Based Learning* berbantuan permainan dalam pembelajaran Sosiologi kelas X. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif. Hasil siklus I kemudian digunakan sebagai dasar refleksi. Perbaikan yang dilakukan meliputi penyempurnaan aturan permainan, pemberian penjelasan materi yang lebih terarah, pengelolaan

waktu, peningkatan bimbingan guru, serta pembahasan jawaban dan penyimpulan materi secara lebih menyeluruh.

3. Pelaksanaan dan Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Perbaikan dilakukan dengan memberikan penjelasan materi yang lebih terarah, memperjelas aturan permainan, meningkatkan bimbingan selama permainan, serta memberikan penguatan dan klarifikasi terhadap jawaban siswa. Perbaikan tersebut memberikan perubahan terhadap keterlaksanaan pembelajaran. Pada siklus II, seluruh langkah tindakan dapat terlaksana sehingga persentase keterlaksanaan mencapai 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan model telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.,

Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Pada siklus II terdapat 31 siswa atau 86% yang mencapai ketuntasan, sedangkan 5 siswa atau 14% belum mencapai ketuntasan. Dengan demikian, persentase hasil belajar meningkat sebesar 28% dibandingkan siklus I yang mencapai 58%. Hasil tersebut telah mencapai indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 85% siswa memperoleh nilai ≥75. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa perbaikan proses pembelajaran setelah refleksi siklus I memberikan perubahan terhadap hasil penelitian. Pembelajaran tidak hanya mengandalkan aktivitas bermain, tetapi juga menggabungkan penyampaian materi, permainan, diskusi, pembahasan jawaban, penguatan, refleksi, dan evaluasi.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Siklus I dan II

Aspek yang Diamati	**Siklus I**	**Siklus II**	**Peningkatan**
Keterlaksanaan tindakan	84%	100%	16%
Hasil belajar	58%	86%	20%

Sumber: Data penelitian kelas X J SMAN 1 Gerung.

Tabel 1 tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh aspek yang diamati. Keterlaksanaan tindakan meningkat dari 84% menjadi 100% dan hasil belajar meningkat dari 58% menjadi 86%. Peningkatan tersebut berkaitan dengan perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II. Pada tahap permainan, siswa memperoleh kesempatan untuk bekerja sama, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tantangan. Setelah permainan, guru memberikan penguatan terhadap konsep yang dipelajari sehingga pengalaman bermain dapat dikaitkan dengan materi Sosiologi. Temuan ini memiliki keterkaitan dengan penelitian Anggraini, Muzayanah, dan Sasongko (2024) yang menunjukkan hasil belajar pada pembelajaran berbasis permainan pada materi sosial. Penelitian Ramadhan, Nurani, dan Susiloningsih (2026) juga menunjukkan pentingnya refleksi dalam penelitian tindakan kelas karena perbaikan pada siklus berikutnya dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

4. Peran Media Sociopoly dalam Pembelajaran

Media *Sociopoly* menjadi bagian pendukung dalam penerapan *Game Based Learning*. Media ini digunakan untuk menyajikan pertanyaan dan tantangan yang berkaitan dengan materi Sosiologi. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berinteraksi dengan materi melalui permainan. Hasil wawancara pada siklus II menunjukkan bahwa siswa merasa pembelajaran lebih menarik, tidak monoton, dan memberikan kesempatan untuk bekerja sama dengan teman. Guru juga menyampaikan bahwa pelaksanaan pada siklus II lebih terarah karena aturan permainan telah diperjelas dan pengelolaan waktu lebih baik. Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa *Sociopoly* tidak dapat diposisikan sebagai satu-satunya faktor yang menentukan hasil belajar. Guru tetap perlu memberikan materi, membimbing siswa, membahas jawaban, memberikan penguatan, dan melaksanakan evaluasi. Pertanyaan dalam permainan juga masih dapat dikembangkan menjadi lebih kompleks agar lebih menantang bagi siswa.

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar dari 58% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II menunjukkan adanya perubahan pencapaian siswa setelah dilakukan perbaikan pembelajaran. Peningkatan sebesar 28% tersebut menunjukkan bahwa semakin banyak siswa yang mencapai nilai sesuai KKTP. Peningkatan hasil belajar juga berkaitan dengan meningkatnya pemahaman siswa dari 69% menjadi 89%. Hal ini sesuai dengan fokus

penelitian yang menempatkan pemahaman sebagai bagian penting dalam peningkatan hasil belajar kognitif. Dalam penerapannya, siswa memperoleh pengalaman untuk memahami konsep melalui pertanyaan dan permasalahan yang terdapat dalam permainan. Siswa kemudian mendiskusikan jawaban bersama kelompok dan memperoleh klarifikasi dari guru. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan informasi yang diperoleh dengan konsep yang sedang dipelajari. Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu mengenai *Game Based Learning*. Penelitian yang dirujuk dalam skripsi menunjukkan bahwa *Game Based Learning* dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran untuk mendukung hasil belajar siswa. Penelitian pada pembelajaran Sosiologi juga menunjukkan relevansi penggunaan permainan dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini perlu dipahami sebagai hasil dari keseluruhan proses tindakan, yaitu penyampaian materi, pelaksanaan permainan, diskusi kelompok, pembahasan jawaban, penguatan materi, refleksi, dan evaluasi. Refleksi siklus I menjadi bagian penting karena digunakan untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada siklus II.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Sociopoly* pada mata pelajaran Sosiologi kelas X J SMAN 1 Gerung dapat meningkatkan proses pembelajaran, pemahaman siswa, dan hasil belajar. Keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari 84% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II, pemahaman siswa meningkat dari 69% menjadi 89%, sedangkan hasil belajar meningkat dari 58% menjadi 86%. Pada siklus II, sebanyak 31 dari 36 siswa mencapai nilai ≥75 sehingga ketuntasan klasikal yang ditetapkan dalam penelitian telah tercapai. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbantuan media *Sociopoly* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran Sosiologi yang melibatkan siswa secara aktif serta mendukung peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada bapak kepala sekolah dan ibu Azizah, S. Ip guru Sosiologi SMAN 1 Gerung yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian di SMAN 1 Gerung.

REFERENSI

Anggraini, Muzayanah, & Sasongko. (2024). *Pengaruh Game Based Learning terhadap hasil belajar pada materi keragaman sosial budaya masyarakat*.

Daniati, H., & Susanti, R. (2024). Implementasi metode Game Based Learning pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Al-Ukhuwwah Lok Bangkai. *Ad-Dirasah: Journal of Education and Learning Sciences, 1*(1), 11–21.

Devi, K. S. (2019). Constructivist approach to learning based on the concepts of Jean Piaget and Lev Vygotsky: An analytical overview. *Journal of Indian Education, 44*(4), 5–19.

Fajriyah, N., & Wahyudi, A. B. E. (2025). Studi literatur: Penerapan model Game Based Learning (GBL) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series, 8*(3), 1524–1535.

Handayani, & Febriani. (2025). *Penerapan Game Based Learning berbantuan permainan ular tangga dalam pembelajaran Sosiologi kelas X*.

Hatta, M. S., Azzahra, T. S., Salsabilla, S., et al. (2024). Penggunaan media game interaktif Sociopoly dalam meningkatkan minat belajar siswa SMAN 1 Pandeglang. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin, 2*(4), 1964–1973.

Indriyansyah, F., Wahyudi, W., & Hidayah, R. (2024). Penerapan metode Games Based Learning dengan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS tentang Indonesiaku Kaya Raya kelas V SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 12*(3).

Istiningsih, S., Darmiany, D., Astria, F. P., & Erfan, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli di era new normal. *COLLASE*

(Creative of Learning Students Elementary Education), 4(6), 911–920.

Maivina, R., & Mustika, D. (2025). Penerapan model Game Based Learning (GBL) untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN 008 Sukaraja Kuantan Singingi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 11*(3), 346–361.

Mandar, Y. (2025). Implementasi teori konstruktivisme dalam PAI: Kajian teori Jean Piaget dan Jerome Bruner. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah, 10*(1), 223–237.

Munira, R., Wahyuni, R., & Anitra, R. (2025). Penerapan model GBL berbantuan Wordwall terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa sekolah dasar materi pecahan. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika), 11*(2), 1330–1338.

Ramadhan, Nurani, & Susiloningsih. (2026). *Penerapan Game Based Learning untuk meningkatkan pemahaman siswa*.

Tampubolon, et al. (2025). *Penerapan Game Based Learning terhadap hasil belajar siswa*.

Thenaya, & Indrapangastuti. (2025). *Efektivitas Game Based Learning berbantuan Wordwall dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa*.

Utami, Makkasau, & Latri. (2024). *Efektivitas Game Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar*.

Yarida, Anwar, & Faqihuddin. (2024). *Efektivitas Game Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas V sekolah dasar*.