

SOSIALISASI PEMANFAATAN GAME BASE LEARNING (GBL) DALAM PEMBELAJARAN DI SMP N 2 NGRONGGOT

Wawan Hermawan¹

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Majapahit
e-mail: wawan@unim.ac.id

Abstrak

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk memperkenalkan teknologi baik kepada para siswa maupun pada bapak/ibu guru untuk dapat terbiasa dengan kemajuan teknologi. Selain itu, dengan adanya *Game Based Learning* dapat menarik minat siswa saat proses pembelajaran berlangsung sehingga menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif. Metode ceramah, diskusi dan latihan digunakan dalam kegiatan pengabdian. Teknik evaluasi kepuasaan peserta menggunakan angket. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam bentuk workshop. Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan terdapat beberapa tahapan dalam pelaksanaan kegiatan yaitu penyampaian materi, diskusi, latihan, dan evaluasi. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan melalui angket kepada peserta kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa 37% indikator kompetensi yang merupakan pemhamaman materi dan pengetahuan peserta kegiatan dapat meningkat dalam setelah mengikuti kegiatan sosialisasi pemanfaatan game base learning pada pembelajaran. Selain itu, indikator lain berkaitan dengan motivasi, respon, dan dampak positif, yang masing-masing memperoleh skor 20%, 23%, 20%. Melalui kegiatan sosialisasi pemanfaatan *game base learning* sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa dan kompetensi guru.

Kata kunci: Sosialisasi, Permainan, Berbasis, Pembelajaran, GBL

Abstract

The aim of this service activity is to introduce technology to both students and teachers so they can become familiar with technological advances. Apart from that, Game Based Learning can attract students' interest during the learning process, making students more active and creative. Lecture, discussion and exercise methods are used in service activities. The technique for evaluating participant satisfaction uses a questionnaire. This service activity is carried out in the form of a workshop. The results of service activities show that there are several stages in implementing activities, namely delivery of material, discussion, training and evaluation. Based on the results of evaluations carried out through questionnaires to service activity participants, it shows that 37% of competency indicators, which are the understanding of the material and knowledge of activity participants, can increase after participating in socialization activities on the use of game-based learning in learning. Apart from that, other indicators relate to motivation, response and positive impact, which respectively received scores of 20%, 23%, 20%. Through socialization activities on the use of game-based learning as an effort to increase student learning motivation and teacher competency.

Key words: Socialization, Games, Based, Learning, GBL

PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya teknologi, seorang guru dan siswa harus cepat beradaptasi dengan keadaan dan mampu mempergunakan teknologi untuk proses pembelajaran sesuai dengan keadaan masa kini, salah satu adaptasi tersebut melalui *Game Based Learning* (GBL). *Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran menggunakan aplikasi permainan atau game yang telah dirancang khusus untuk membantu proses belajar dan membantu meningkatkan keefektifan serta motivasi siswa dalam belajar. Logika yang terdapat pada permainan memungkinkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bersifat dinamis. Pembelajaran berbasis permainan tidak hanya membuat permainan untuk dimainkan siswa, tetapi juga merancang kegiatan pembelajaran yang secara bertahap dapat memperkenalkan konsep dan membimbing siswa mencapai tujuan akhir. *Game Based Learning* dapat diakses melalui web Genial.ly, dimana di web tersebut tersedia bermacam-macam game yang bersifat edukasi yang dapat dipilih sesuai dengan kondisi dan minat siswa.

Game Based Learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan game sebagai alat untuk mengajarkan materi. Dengan menggabungkan kesenangan dari bermain game dengan proses belajar, metode ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Dengan cara ini, siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena mereka merasa seperti sedang bermain game. Selain itu, *Game Based Learning* juga dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti keterampilan komunikasi, kerja sama tim, dan problem solving. Dengan berinteraksi dengan game yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan tertentu, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Namun, perlu diingat bahwa *Game Based Learning* bukanlah pengganti metode pembelajaran tradisional. Metode ini harus digunakan sebagai tambahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan game yang tepat untuk materi yang akan diajarkan dan menyesuaikan tingkat kesulitan game sesuai dengan tingkat kesulitan materi. Secara keseluruhan, *Game-Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Dengan menggabungkan kesenangan dari bermain game dengan proses belajar, metode ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, perlu diingat bahwa *Game-Based Learning* harus digunakan sebagai tambahan dalam proses pembelajaran dan harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.

Menurut Pho (2015) Game Based Learning (GBL) mengacu pada pemanfaatan dan penerapan prinsip game pada proses pembelajaran untuk meningkatkan engagement pengguna atau siswa. Psikologi motivasi yang terdapat pada GBL memungkinkan siswa untuk terlibat dengan materi pendidikan dengan cara yang lebih menyenangkan dan bersifat dinamis. Pembelajaran berbasis permainan tidak hanya membuat permainan untuk dimainkan siswa, tetapi juga merancang kegiatan pembelajaran yang secara bertahap dapat memperkenalkan konsep, dan membimbing pengguna menuju tujuan akhir.

Clark, R. E. (2017) menyatakan bahwa Game-Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur permainan, seperti tantangan, kompetisi, dan imersi, untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Menurut Aini (2018: 251) Game Based Learning adalah model pembelajaran yang dirancang untuk menggabungkan antara materi pembelajaran dengan Pendidikan sehingga peserta didik dapat saling terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Gee, J. P. (2003) memandang permainan sebagai bentuk pembelajaran yang sangat efektif karena mereka menyediakan konteks dimana pemain dapat belajar melalui tindakan dan refleksi, menekankan bahwa permainan tidak hanya mengajarkan informasi, tetapi juga keterampilan dan pemahaman konsep.

Aoliyah (2023: 33) mengungkapkan Game Based Learning (GBL), atau Pembelajaran Berbasis Game, adalah suatu metode pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur permainan atau game dalam proses pendidikan. GBL dirancang untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, menarik, dan bersifat partisipatif. Dalam konteks GBL, pembelajaran diintegrasikan dengan elemen permainan untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi siswa.

Game based learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusus membantu proses pembelajaran (Maulidina, Susilaningsih, dan Abidin, 2018). Game based learning adalah penggunaan game atau permainan, baik digital maupun tradisional untuk membantu dan meningkatkan pengajaran, pembelajaran, atau penilaian (Charlier, et al., 2013). Sedangkan Perrota et al (2013) mengemukakan bahwa game based learning adalah penggunaan video game untuk mendukung pengajaran dan pembelajaran, meskipun begitu sulit untuk mendefinisikan secara tepat.

Dalam perspektif seorang siswa game based learning mempunyai makna yang berbeda – beda misalnya belajar sekaligus bersenang – senang, menerima tantangan dan mendapatkan skor tinggi, mencoba peran yang berbeda, mampu bereksperimen dan melihat apa yang terjadi, mampu mengungkapkan perasaan dan merefleksikan situasi konflik tertentu. Sedangkan dalam perspektif seorang guru penggunaan game based learning membantu guru untuk mengenalkan teknologi kepada siswa, cara lain untuk memperkenalkan suatu opik pembelajaran sehingga meningkatkan minat siswa, menciptakan kesempatan belajar mengenai sesuatu yang kompleks, memotivasi siswa, atau sebagai cara baru untuk berinteraksi dan berkomunikasi (Wahyuning, 2022: 2-3). Menurut Torrente dalam (Pratiwi & Musfiyah, 2014), game-based learning adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan.

Menurut Pivec (2007) karakteristik Game Based Learning adalah konten instruksional tidak terlihat jelas dikaburkan oleh karakteristik game yang digunakan; game harus memotivasi sehingga apabila siswa mengulangi siklus masih dalam konteks permainan. Menurut Wibawa, dkk. (2021) ada empat unsur penting dalam game yaitu fantasi, rasa ingin tahu, tantangan, dan kendali. Karakteristik dari game-based learning yaitu menarik mengasyikkan, menantang, interaktif dan umpan balik, serta adanya sosial dan kerjasama.

Ada beberapa manfaat digunakannya permainan dalam pembelajaran, antara lain: 1. Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran. 2. Melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung. 3. Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif. 4. Memainkan peran atau profesi tertentu sebelum praktek dalam kehidupan nyata. 5. Memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis game (De Freitas, 2006).

Kegiatan pengabdian atau penelitian yang berbentuk sosialisasi maupun dengan konteks game base learning yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya mengungkapkan bahwa game-based learning oleh peneliti sebelumnya mengungkapkan sangat efektif apabila benar-benar diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan memiliki peranan penting dalam mempengaruhi motivasi peserta didik, dan mampu membuat peserta didik merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerjasama antar teman (Anjani et al., 2016). Penelitian lain juga menyebutkan, pembelajaran berbasis permainan khususnya permainan kartu dapat meningkatkan attensi, motivasi, dan rasa ingin tahu (Azizah Mashami, Andayani, & Sofia, 2014). Selain kedua penelitian tersebut yang membahas game base learning, terdapat peneliti lain yang membahas mengenai game base learning yaitu yang dilakukan oleh Wibawa, dkk (2021) yang mengupas game base learning sebagai wujud inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. Selanjutnya penelitian mengenai game base learning dilakukan oleh Wahyuning (2022) dengan tujuan untuk melihat bagaimana model pembelajaran game based learning dapat menciptakan pembelajaran IPA yang interaktif serta pengaruh penggunaan model game based learning pada pembelajaran IPA. Aoliyah (2023) dalam penelitiannya mengkaji penggunaan teknik Game-Based Learning (GBL) dalam konteks pembelajaran sejarah di SMA Al-Ihsan dan mengidentifikasi dampaknya terhadap minat belajar siswa. Winatha & Setiawan (2020) meneliti pengaruh game base learning terhadap motivasi dan prestasi belajar.

Dalam konteks kegiatan pengabdian dalam bentuk sosialisasi pernah dilakukan oleh tim pengabdian sebelumnya yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan atau kompetensi guru, seperti yang dilakukan oleh Hermawan, dkk. (2023) yang dilakukan dalam upaya meningkatkan kemampuan seorang guru dimana dilakukan sosialisasi *lesson study* berbasis penelitian tindakan kelas sebagai upaya peningkatan kompetensi guru. Kemudian dilakukan juga oleh Nurfitrianti, dkk (2022) dalam kegiatan pengabdiannya yaitu sosialisasi penggunaan canva dalam pembuatan modul pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan kreatifitas guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran melalui media canva. Selain kegiatan pengabdian yang berupaya untuk meningkatkan kompetensi guru, terdapat pula kegiatan pengabdian dalam upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa, seperti kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh Novitasari, dkk (2023) yaitu sosialisasi pendidikan karakter dalam pembentukan karakter pelajar Pancasila. Kegiatan pengabdian tersebut yang bertujuan untuk memberi wawasan pada pelajar tentang pentingnya memupuk karakteristik pelajar Pancasila sebagai generasi emas salah satunya dengan meliterasi diri dengan mengikuti sosialisasi tentang pendidikan karakter dalam menumbuhkan jiwa yang berkarakter Pancasila.

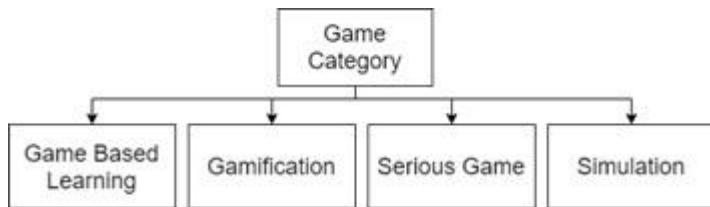
METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode ceramah, diskusi, dan latihan. Kegiatan pengabdian dilakukan dengan kegiatan workshop. Metode ceramah dilakukan dengan memberikan materi game base learning (GBL). Diskusi dan latihan dengan cara menerapkan materi yang telah disampaikan oleh narasumber. Tiap materi disampaikan pada peserta dengan berdialog dan diskusi dengan tim pengabdian. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah atau mengerjakan tugas berbasis game. Teknik evaluasi kepuasan terhadap sosialisasi ini dengan memberikan angket kepada peserta berupa pilihan jawaban ya atau tidak. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMP N 2 Ngronggot. Langkah yang dilakukan saat pelaksanaan pengabdian antara

lain a) peserta diberi materi mengenai game base learning, b) peserta mendiskusikan materi yang telah diberikan, c) peserta berlatih dan dibimbing agar hasilnya lebih baik, e) diakhir sosialisasi yaitu evaluasi dengan memberikan angket kepada peserta untuk dapat memberikan respon terhadap sosialisasi yang telah dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut empat kategori game yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Kategori game

Game-Based Learning

Game-based learning mengacu pada permainan yang sebenarnya di dalam kelas untuk meningkatkan pengalaman belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pendidik dapat menggunakan video game dalam proses belajar mengajar untuk menarik dan memotivasi perhatian siswa.

Gamification

Gamifikasi mengacu pada penggunaan elemen desain game ke dalam konteks non-game dan dapat dibagi menjadi: (i) game mekanika; (ii) karakteristik permainan; dan (iii) dinamika permainan.

Serious Game

Serious Game adalah sebuah game yang memiliki tujuan tersirat dan memiliki target yang harus dicapai oleh penggunanya. Terdapat empat macam serious game yaitu (i) Game for teaching; (ii) Simulator game; (iii) Meaningful game; and (iv) Purposeful game.

Simulations

Simulasi memberikan cara yang efisien dan efektif untuk belajar karena belajar dengan simulasi sangat berbeda, di mana peserta didik dapat melakukan eksperimen, memvariasikan variabel input, mengamati dan mencatat output, dan merefleksikan hasilnya. Dengan demikian, pembelajaran berbasis simulasi lebih dari satu kegiatan dan dapat dilihat sebagai rangkaian kegiatan yang bergerak antara menggunakan dan membuat simulasi, memenuhi keuntungan yang berbeda dalam hal efisiensi dan kedalaman pembelajaran.

Sosialisasi pemanfaatan game base learning (GBL) dalam pembelajaran di SMP N 2 Ngronggot merupakan kegiatan pengabdian yang bertujuan untuk memperkenalkan teknologi baik kepada para siswa maupun pada bapak/ibu guru untuk dapat terbiasa dengan kemajuan teknologi khususnya dalam pembelajaran dalam hal ini game/ permainan dalam pembelajaran. Kegiatan tersebut diawali dengan pemberian materi oleh pemateri kepada peserta sosialisasi. Peserta yang mengikuti kegiatan pengabdian sosialisasi pemanfaatan game base learning (GBL) dalam pembelajaran di SMP N 2 Ngronggot dengan prosentase kehadiran 75% dari jumlah keseluruhan guru dan siswa di sekolah.

Pemberian materi ini bertujuan agar peserta memiliki pengetahuan dalam game base learning yang dapat diterapkan pembelajaran. Tidak hanya itu, materi yang disampaikan tersebut diharapkan dapat mengembangkan keahlian guru dalam mengajar, baik dalam perencanaan pembelajaran maupun pada saat kegiatan pembelajaran. Selain itu, dapat memberikan inovasi pembelajaran bagi peserta didik melalui game/permainan di dalam pembelajaran. Serta, kegiatan ini juga dapat memberikan motivasi kepada peserta didik agar dapat memanfaatkan teknologi dengan sebaik-baiknya dalam upaya meningkatkan pemahaman dalam belajar.

Tahap kedua dalam kegiatan pengabdian ini adalah peserta sosialisasi mendiskusikan materi yang sudah disampaikan pemateri. Diskusi tersebut merupakan wujud umpan baik peserta dalam memahami *game base learning*. Pada tahap ini setiap peserta dapat memberikan masukan di setiap kelompok terkait pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan *game base learning* di kelas. Setelah peserta melakukan kegiatan diskusi, tahapan selanjutnya adalah mulai berlatih game dalam pembelajaran di kelas. Pada tahap ini secara kelompok dapat menyusun satu permainan pada

pembelajaran di kelas. Dimana game base learning yang dilakukan Bapak, Ibu guru tersebut bersumber dari kegiatan pengabdian ini. Kolaborasi learning penting dilakukan pada tahapan ini.

Diakhir tahapan kegiatan pengabdian ini tim memberikan angket kepada peserta untuk diisi terkait pelaksanaan sosialisasi pemanfaatan *game base learning* (GBL) dalam pembelajaran di SMP N 2 Ngronggot yang sudah dilakukan. Angket yang diberikan kepada peserta berupa angket tertutup. Hasil dari angket kegiatan pemanfaatan *game base learning* (GBL) dalam pembelajaran di SMP N 2 Ngronggot sebagai berikut.



Gambar 2. Hasil angket

Dari diagram hasil angket sosialisasi pemanfaatan *game base learning* (GBL) dalam pembelajaran di SMP N 2 Ngronggot di atas menunjukkan bahwa kompetensi memiliki prosentase yang dominan yaitu 37%. Selain itu, indikator dampak positif dan motivasi memiliki prosentase sedikit yaitu 20%. Indikator respon memiliki prosentase 23%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian pemanfaatan *game base learning* (GBL) dalam pembelajaran memberikan dampak positif bagi Bapak, Ibu guru dalam meningkatkan kompetensinya. Terbukti pada saat kegiatan penyampaian materi, permasalahan-permasalahan yang muncul yang disampaikan oleh peserta kegiatan direspon secara baik oleh pemateri. Indikator lainnya adalah setelah mengikuti kegiatan *game base learning* (GBL) dalam pembelajaran, Bapak, Ibu guru mulai termotivasi dalam merancang dan mengimplementasikan *game base learning* (GBL) dalam pembelajaran di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi pemanfaatan *game base learning* (GBL) dalam pembelajaran di SMP N 2 Ngronggot membawa dampak bagi peserta dalam budaya kolaborasi teaching. Motivasi yang tinggi terhadap budaya inovasi pembelajaran diharapkan dapat konsisten dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul pada pembelajaran di kelas.

Hasil angket sosialisasi pemanfaatan *game base learning* (GBL) dalam pembelajaran yang tergambar pada diagram di atas memperlihatkan bahwa indikator kompetensi menunjukkan bahwa materi yang disampaikan pemateri dapat tersampaikan dan dipahami oleh peserta kegiatan sosialisasi ini dengan baik. Melalui kegiatan sosialisasi pemanfaatan *game base learning* (GBL) dalam pembelajaran ini peserta dalam hal ini guru mampu mengembangkan kompetensinya berkaitan penyusunan perangkat pembelajaran, melaksanakan pengajaran yang berpusat pada peserta didik, merancang model; strategi; dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam hal ini *game base learning* (GBL) yang dapat diimplementasikan oleh setiap guru dalam pembelajaran di kelas dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap sebuah materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Tidak hanya itu pengembangan kompetensi guru melalui kegiatan sosialisasi pemanfaatan *game base learning* (GBL) dalam pembelajaran

diketahui dari evaluasi pembelajaran yang dilakukan dan mengembangkan potensi peserta didik yang dimiliki. Melalui kegiatan sosialisasi ini pemahaman guru meningkat berkaitan langkah-langkah dan penerapan *game base learning* (GBL) di kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan hasil pada kegiatan pengabdian sosialisasi pemanfaatan *game base learning* (GBL) dalam pembelajaran dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian ini meliputi penyampaian materi, diskusi, latihan, dan evaluasi. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan melalui angket kepada peserta kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa indikator kompetensi merupakan yang tertinggi atau dominan yang merupakan pemahaman materi dan pengetahuan peserta kegiatan dapat meningkat dalam setelah mengikuti kegiatan sosialisasi pemanfaatan game base learning pada pembelajaran. Selain itu, indikator lain berkaitan dengan motivasi, respon, dan dampak positif. Melalui kegiatan sosialisasi pemanfaatan game base learning sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa dan kompetensi guru.

SARAN

Dari kegiatan pengabdian ini disarankan agar kegiatan serupa dengan konteks yang berbeda dapat dilaksanakan pada kegiatan pengabdian selanjutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberi dukungan terselenggaranya kegiatan pengabdian ini yaitu: guru, siswa, dan kepala sekolah SMP N 2 Ngronggot.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(3), 249–255.
- Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(9), 1787–1790.
- Aoliyah, N. (2023). Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol 11 (1): 31-36.
- Azizah Mashami, R., Andayani, Y., & Sofia, B. F. D. (2014). Pengembangan Media Kartu Koloid untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, 13(4), 407–414.
- Charlier, N., Ott, M., Remmelle, B., & Whitton, N. (2013). Not Just for Children: Game-Based Learning for Older Adults. Proceedings of 6th Europran Conference on Game Based Learning.
- Clark, R. E. (2007). Game-Based Learning: A New Paradigm for Training. *Journal of Educational Technology*, 30(2), 45-58. doi:10.1234/jet.2007.12345.
- De Freitas, S. (2006). Learning in Immersive worlds A review of game-based learning Prepared for the JISC e-Learning Programme. *JISC eLearning Innovation*, 3.3 (October 14), 73. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.01024.x>.
- Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan.
- Hermawan, W., Jayanti, R., Mustofa, D., Hudamista, A., Fitriani, B. (2023). Sosialisasi Lesson Study Berbasis Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di SMP N 2 Puri Mojokerto. *Dharma Jnana*, Vol 3 (1), 62-71.
- Maulidina, M. A., Susilaningsih., and Abidin, Z. Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 4.2 (2018): 113-118.
- Nurfitriyanti, M., Nursa'adah, F.P., Masruroh, A. (2022). Sosialisasi Penggunaan Canva dalam Pembuatan Modul Pembelajaran. *Community Development Journal*, Vol 3 (3), 1432-1437.
- Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H. And Houghton, E. (2013). Game-based Learning: Latest Evidence and Future Directions (NFER Research Programme: Innovation in Education). Slough : NFER.

- Pivec, M. (2007). Editorial: Play and learn: potentials of game-based learning. *British Journal of Educational Technology*, 38 (3)
- Pho, A., Dinscore, A. (2015). *Game-Based Learning*. Instructional Technologies Commite.
- Pratiwi, A. S., & Musfiroh, T. (2014). Pengembangan Media Game Digital Edukatif untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama. *LingTera*, 1(2), 123–135.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Terintegrasi dengan *Game Base Learning*. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, Vol 4 (2), 1-5.
- Wibawa., A. C. P., Mumtaziah., Hashina, Q., Sholaihah., Lutfiah, A., & Hikmawan, R. (2021). Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *INTEGRATED (Information Tecknology and Vocational Educatio)*, 3 (1)