EFEKTIVITAS MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN KAHOOT DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN PARTISIPASI BELAJAR GEOGRAFI SISWA DI SMA

The Effectiveness of the Kahoot-Assisted Based Learning Game Model in Increasing Students' Interest and Participation in Geography Learning in High School

Riris Sinaga[1*], Putu Sriartha[2], Putu Indra Cristiawan[3]

[1,2,3]*Universitas Pendidikan Ganesha*
E-mail : putu.sriartha@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model pembelajaran berbasis permainan (Game Based Learning) berbantuan Kahoot dalam meningkatkan minat dan partisipasi belajar geografi siswa di SMA Negeri 4 Singaraja. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental design). Penelitian dilakukan di kelas X yang berjumlah 10 kelas. Kelas eksperimen (kelas X-5) dan kelas kontrol (kelas X-8) dipilih dari pasangan kelas setara secara sederhana dengan teknik undian berdasarkan hasil uji kesetaraan kelas yang telah dilakukan sebelumnya. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model Game Based Learning berbantuan Kahoot, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar dan lembar observasi partisipasi siswa. Data penelitian dianalisis dengan teknik Gainscore dinormalisasi dan teknik statistik t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning berbantuan Kahoot efektif dalam meningkatkan minat dan partisipasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan bahwa hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol pada kedua variabel. Nilai signifikansi uji t yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model Game Based Learning berbantuan Kahoot terhadap minat belajar dan partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran geografi.

Kata Kunci : *Game Based Learning, Kahoot, Minat Belajar, Partisipasi Belajar, Pembelajaran Geografi*

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of the application of the Kahoot-assisted game-based learning model (Game Based Learning) in increasing students' interest and participation in learning geography at SMA Negeri 4 Singaraja. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design. The research was conducted in class X which amounted to 10 classes. The experimental class (class X-5) and the control class (class X-8) were selected from the pair of equivalent classes simply by drawing a lottery technique based on the results of the class equivalency test that had been conducted previously. The experimental class was given treatment in the form of the application of the Kahoot-assisted Game Based Learning model, while the control class used conventional learning methods. The data collection technique was carried out through a learning interest questionnaire and student participation observation sheets. The research data was analyzed using the normalized gainscore technique and the t-test statistical technique. The results of the study show that the application of the Kahoot-assisted Game Based Learning model is effective in increasing students' interest and learning participation. It is shown that the results of the hypothesis test show that the average value of the experimental class posttest is higher than that of the control class on both variables. A significance value of the t-test that is smaller than 0.05 indicates that there is a significant influence of the application of the Kahoot-assisted Game Based Learning model on students' learning interest and learning participation in geography learning.

Keywords : *Game Based Learning, Kahoot, Learning Interest, Learning Participation, Geography Learning*

PENDAHULUAN

Geogafi dalam Kurikulum Merdeka didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari interaksi antara manusia dengan lingkungannya, dalam konteks ruang (spasial) dan waktu dengan pendekatan holistik untuk memahami fenomena fisik dan sosial di permukaan bumi mencakup analisis persebaran, keterkaitan, dan dinamika fenomena geosfer (atmosfer, litosfer, hidrosfer, biosfer, antroposfer). Esensi dari pembelajaran geografi adalah kemampuan untuk melakukan penelitian, analisis, penjelasan, dan penggambaran berbagai hubungan antara manusia dan lingkungan sekitarnya.

Tujuan utama mata pelajaran geografi di SMA adalah membekali peserta didik dengan pemahaman mendalam tentang hubungan antara manusia dan lingkungan. Hal ini mencakup kemampuan untuk memahami karakteristik, keunikan, persamaan dan perbedaan antar wilayah, serta proses-proses yang memengaruhi lingkungan fisik dan sosial. Selain itu, geografi bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berfikir kritis dan analitis melalui analisis spasial fenomena geografi dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran ini juga berorientasi pada penguatan wawasan kewilayahan Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan menekankan pembentukan karakter. Secara keseluruhan, geografi di SMA dirancang untuk mempersiapkan peserta didik menjadi individu yang kompoten dan bertanggung jawab terhadap lingkungan dan wilayahnya (kemendikburistek, 2022)

Sejalan dengan esensi dan tujuan mata pelajaran geografi di atas, peserta didik juga harus memenuhi tuntutan pembelajaran abad 21 yaitu mengharuskan peserta didik untuk memiliki keterampilan, pendidikan kemampuan daya saing yang merupakan cara untuk menciptakan sistem pendidikan yang selaras dengan tuntutan berfikir kritis, komunikatif, kolaboratif, dan kreatif. Kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan teori pendidikan berbasis kompetensi (competency-based curiculum) yang berorientasi pada penguasaan kompetensi peserta didik. Pembelajaran abad 21 menekankan pengembangan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kreativitas dan kolaborasi sebagai bekal menhadapi tntangan global. Dalam konteks pembelajaran geografi, keterampilan dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk berkolaborasi, memecahkan masalah, berpikir kritis. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan agar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Minat dan partisipasi aktif siswa menjadi faktor yang menentukan hasil belajarnya, siswa yang berpartisipasi aktif dan berminat tinggi akan berpeluang meningkatnya hasil belajarnya.

Rendahnya partisipasi dan minat belajar siswa tersebut diduga kuat berkaitan dengan kurangnya variasi model pembelajaran serta ketiadaan media pembelajaran yang menarik. Guru menjelaskan bahwa keterbatasan waktu dan sumber daya menjadi kendala dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih interaktif. Namun, hal ini justru mempertegas perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran seperti penggunaan media visual, pemanfaatan teknologi, atau pendekatan berbasis proyek untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, upaya perbaikan dalam model dan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan baik minat maupun keterampilan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran geografi.

Masalah utama dalam pembelajaran geografi di kelas adalah rendahnya partisipasi dan minat belajar siswa yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa minat siswa dalam belajar geogarfi belum optimal. Penelitian oleh Meyzilia dkk., (2019) menunjukkan minat belajar geografi siswa IPS kelas XII SMA Negeri

se-kabupaten Bangka tergolong sangat rendah. 22,22% minat siswa terhadap mata pelajaran geografi tergolong tinggi, 11,11% tergolong sedang, dan 66,67% tergolong sangat rendah. Siswa beranggapan bahwa materi pembelajaran geografi terlalu luas sehingga sulit untuk dipahami. Oleh sebab itu guru geografi sebaiknya menggunakan media dan model pembelajaran yang tepat dan variatif agar siswa mudah memahami materi. Selanjutnya penelitian oleh (Lodan, 2020) menujukkan bahwa ”Persentase siswa yang telah tuntas baru mencapai 27% yang berarti baru 10 siswa yang tuntas dari jumlah keseluruhan siswa dalam kelas X IPS 2 yang berjumlah 36 siswa. Nilai tertinggi siswa 84 dan nilai terendah adalah 36. Persentase minat belajar siswa juga masih rendah. Rendahnya parrtisipasi dan minat belajar siswa terlihat pada rendahnya tanggapan siswa dalam aktifitas tanya jawab dan diskusi, meskipun guru telah memberi motivasi dan memancing mereka untuk aktif dalam pembelajaran.

Penelitian Nufus et al (2019) dengan hasil kategori rendah diperoleh sebesar 14,4% dari keseluruhan. Hal tersebut dikarenakan apa yang disenangi oleh siswa-siswa ternyata hanyalah cara penyampaian materinya saja yang menyenangkan, bukan isi dari materi Geografi yang dibawakan. Hasil perolehan data terendah adalah 6,8% pada kategori sangat rendah. Perolehan angka tersebut menunjukan apabila siswa sangat kurang atau bahkan tidak menyenangi mata pelajaran geografi yang dipicu oleh perasaan siswa yang ternyata lebih senang pada mata pelajaran lain selain geografi. Temuan serupa mengenai rendahnya minat belajar geografi juga diungkapkan oleh Rahayu, (2013) yang mencatat bahwa hanya sebagian kecil aspek mata pelajaran ini yang menarik perhatian siswa. Bahkan penelitian Nufus et al., (2019) menunjukkan bahwa persentase siswa yang memiliki perasaan sangat senang terhadap geografi masih relatif kecil, mengindikasikan minat yang rendah secara keseluruhan. Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya partisipasi dan minat ini meliputi kurangnya variasi dalam model pengajaran dan penggunaan media yang menarik mengakibatkan tingkat partisipasi dan minat belajar masih rendah saat pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peran tenaga pendidik sangat penting untuk mendorong semangat dan motivasi siswa. Guru memiliki peran penting dalam mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pendidikan secara aktif dan menyenangkan. Menggunakan media pembelajaran yang menarik dan relevan adalah salah satu cara yang dapat dilakukan. Sayangnya, jika guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dan relevan, keterlibatan aktif siswa akan terhambat. Mata pelajaran geografi terasa sangat abstrak dan tidak relevan dengan kehidupan siswa. Namun, temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran seperti peta interaktif, gambar satelit, dan simulasi 3D dapat meningkatkan partisipasi dan minat siswa dalam belajar geografi. Melalui penggunaan komponen interaktif seperti teks, gambar, audio, dan video, media pembelajaran digital dapat membuat materi pelajaran lebih menarik dan inovatif. Hal ini terbukti dapat meningkatkan partisipasi dan minat siswa terhadap materi pelajaran serta hasil belajar mereka . Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan relevan untuk membantu siswa mereka belajar geografi dengan baik. Salah satu model pembelajaran yang belum banyak digunakan oleh guru geografi adalah model pembelajaran berbasis permainan (GBL), yang menawarkan suasana belajar yang berbeda yang melibatkan siswa menyelesaikan masalah.

Untuk meningkatakan keterlibatan, minat dan motivasi siswa, guru diharapkan kreatif dalam memamfaakan model pembelajaran serta media yang sesuai dengan pembelajaran siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat dilakukan yaitu model pembelajaran GBL, model ini akan menyajikan pembelajaran berkaitan dengan pembelajaran geografi yang dapat meningkatkan

minat motivasi dan keterlibatan siswa. Dalam model pembelajaran ini terdapat berbagai materi dan ide yang akan meningkatkan keterlibatan dan minat dengan menyajikan kasus nyata fenomena geografi yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan, model pembelajaran GBL dapat dikombinasikan dengan berbagai media pembelajaran seperti kahoot. Media kahoot ini berupa platform kuis interaktif dan permainan atau games. Melalui model pembelajaran game based learning bermamfaat sebagai media belajar yang mampu meningkatkan keterlibatan, minat dan motivasi belajar siswa dalam memecahkan masalah pada fenomena geografi sehingga membuat siswa lebih memahami pembelajaran geografi yang diberikan.

Antoro (2023) mengemukakan bahwa penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Dalam upaya mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar, beberapa studi telah menunjukkan efektivitas penggunaan teknologi dan media interaktif dalam proses pembelajaran. Menurut Handayani & Febriani (2022) hasil belajar ialah kemampuan yang di dapat siswa setelah terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sementara itu, belajar sendiri adalah proses dimana seseorang berusaha untuk mencapai perubahan perilaku yang bersifat permanen melalui pengalaman atau pembelajaran. Melalui penggunaan Kahoot ini diinginkan siswa akan lebih tertarik dan memotivasi mereka belajar, sehingga memudahkan mereka memahami materi. Selain itu, penerapan model game based learning dengan bantuan media permainan diharapkan akan meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis games, efektif dalam meningkatkan motivasi, minat dan keterlibatan siswapada pembelajaran. Yang dimaksud partisipasi adalah turut serta berperan serta, keikutsertaan atau peran serta dalam suatu kegiatan. Anggraini et al (2024) memperkenalkan konsep (GBL) yang mengintegrasikan unsur permainan digital dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut (Angelika, M., Saputri, S. A., & Lestari, 2023) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan game basd learning (GBL) dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran. Permainan dalam proses pembelajaran memiliki peranan penting pada meningkatkan motivasi dam minat belajar siswa. Ketika siswa pendapat dorongan dan tertarik dengan pembelajaran, semangat mereka untuk belajar akan lebih tinggi, sehingga mereka lebih mudah memahami materi (Firosa Nur Aini, 2018). Menurut (Davies, 2009) ada tiga unsur penting dan memerlukan perhatian khusus berkenaan dengan partisipasi yaitu: 1). Partisipasi adalah keikutsertaan, keterlibatan atau peran serta sesungguhnya merupakan suatu keterlibatan mental dan perasaan, lebih dari semata-mata keterlibatan secara jasmani. 2). Kesediaan memberi sesuatu sumbangan kepada usaha mencapai tujuan kelompok. Ini berarti bahwa terdapat rasa senang, kerelaan untuk membantu kelompok. 3). Tanggung jawab merupakan segi yang menonjol dari rasa menjadi anggota**.**

Permasalahan partispasi dan minat belajar siswa sebagaimana yang dipaparkan diatas juga terjadi di SMA Negeri 4 Singaraja, Kabupaten Buleleng. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa model pembelajaran yang dominan digunakan oleh guru dalam mengajar geografi adalah model ceramah tanpa didukung oleh media pembelajaran yang memadai. Beberapa faktor menjadi penyebab utama penggunaan metode pengajaran ceramah yang lebih sering tanpa adanya dukungan media pembelajaran yang memadai dalam pengajaran geografi, sebagaimana ditemukan dari hasil pengamatan dan diskusi. Pertama, seringkali kendala utamanya adalah fasilitas dan infrastruktur yang terbatas di sekolah, seperti minimnya peralatan teknologi dan alat bantu seperti peta tematik atau media digital. Selain itu, banyak pengajar yang belum

cukup ahli dan terampil dalam menggunakan atau mengembangkan alat bantu belajar, terutama yang berbasis teknologi digital. Keterbatasan waktu dan banyaknya tugas juga membuat guru menjadi tidak berminat atau kesulitan untuk menyiapkan alat bantu belajar yang beragam. Kurangnya semangat dan prakarsa guru dalam mencari atau menggunakan alat bantu belajar juga turut andil dalam dominasi metode ceramah. Selain itu, kurangnya akses internet dan sarana pendukung di sejumlah wilayah semakin mempersempit kesempatan guru untuk menggunakan alat bantu belajar berbasis teknologi dengan maksimal. Pandangan dan anggapan sebagian guru yang masih menganggap alat bantu belajar bukan sesuatu yang harus ada dan malah menambah pekerjaan juga menjadi penghalang dalam penggunaan media yang efektif. Masalah tersebut sangatlah penting untuk diteliti lebih lanjut sebab tanpa adanya alat bantu belajar yang memadai, proses belajar menjadi membosankan, siswa menjadi kurang aktif dan kurang memahami materi dengan baik, sehingga mutu pengajaran geografi menjadi kurang maksimal. Oleh sebab itu, penelitian yang berfokus pada penentuan hambatan dan solusi penggunaan alat bantu belajar sangat mendesak untuk meningkatkan kualitas pengajaran geografi di sekolah.

Games based learning (GBL) adalah model pembelajaran yang memamfaatkan permainan sebagai media untuk mengajarkan materi sehingga proses belajar mnejadi lebih menyenangkan dan memotivasi siswa. Dalam GBL, siswa dihadapkan pada tantangan atau permainan yang harus diselesaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga mereka aktif dan terlibat secara langsung dalam proses belajar. Sintaks GBL meliputi beberapa tahapan seperti menentukan tujuan pembelajaran, memilih atau merancang game yang sesuai, melaksanakan sesi pembelajaran dengan game, melakukan penilaian, dan mengevaluasi serta memperbaiki sesi berdasarkan umpan balik . Salah satu media populer yang digunakan dalam GBL adalah Kahoot, sebuah platform kuis interaktif yang memungkinkan guru membuat kuis dengan pilihan ganda, sehingga dapat membangkitkan minat dan keterlibatan siswa secara real-time melalui permainan yang kompetitif dan menyenangkan. Karakteristik Kahoot meliputi kemudahan akses, interaktivitas tinggi, penggunaan waktu yang singkat, serta kemampuan memberikan umpan balik langsung yang memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif.

Guru mengakui bahwa model pembelajaran ini cenderung monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa dan belum menggunakan Kahoot dalam pembelajaran geografi serta belum menggunakan Game Based Learning dalam pembelajaran geografi. Selain itu, guru juga menyatakan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran geografi tergolong rendah, yang tercermin dari kurangnya antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mencapai nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa secara optimal.

Di era digital sekarang, kemajuan teknologi telah mambawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan khususnya dalam penyediaan beragam media pembelajaran. Penggunaan teknologi pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pelajaran menjadi sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu contohnya adalah penggunaan media Kahoot yang menawarkan cara interaktif dan menarik untuk menyampaikan informasi atau pelajaran. Kahoot salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dikelas yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosa kata. sebuah platform kuis interaktif yang memungkinkan guru membuat kuis dengan pilihan ganda, sehingga dapat membangkitkan minat dan keterlibatan siswa secara real-time melalui permainan yang kompetitif dan menyenangkan.

Karakteristik Kahoot meliputi kemudahan akses, interaktivitas tinggi, penggunaan waktu yang singkat, serta kemampuan memberikan umpan balik langsung yang memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif Wahyuni, 2020).

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, dalam penelitian mengkaji mengenai peningkatan partisispasi dan minat belajar siswa, diharapkan hasil belajar siswa juga akan meningkat. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dan siswa lain yang ingin menggunakan model pengajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas belajar siswa. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul ***"Efektivitas Model Game Based Learning Berbantuan Kahoot dalam Meningkatkan Minat dan Partisipasi Belajar Mata Pelajaran Geografi Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Singaraja ".***

METODE

Penelitian ini didesain sebagai penelitian eksperimen, yaitu eksperimen semu *(Quasi Eksperimental Design)* dengan *Nonequivalent Control Group Design.* Jenis penelitian kuasi eksperimen adalah penelitian yang dilakukan seperti eksperimen atau bisa juga eksperimen semu pada penelitian ini peneliti dapat membagi grup dengan cara membedakan antara kelompok kontrol dan grup yang ada secara nyata yang berpedoman pada bentuk alami. Namun kelas kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis hubungan sebab-akibat. Penggunaan rancangan eksperimen semu karena anggota sampel sudah berada dalam kelas-kelas tertentu sehingga tidak memungkinkan dilakukan randomisasi. Menyadari akan itu, randomisasi akan dilakukan dalam penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan kelas-kelas yang setara setelah sebelumnya dilakukan ujikesetaraan kelas dengan teknik t-test.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah menengah atas di Kota Singaraja Kabupaten Buleleng Bali, yaitu SMA Negeri 4 Singaraja. Pemilihan SMA Negeri 4 Singaraja sebagai lokasi penelitian didasarkan pada ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran geografi. Lebih lanjut, keputusan untuk melaksanakan penelitian di sekolah ini juga didukung oleh adanya identifikasi permasalahan melalui observasi awal yang telah dilakukan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X yang berjumlah 2 kelas. beserta guru pengajar mata pelajaran geografi di SMA tersebut, yang selanjutnya akan menjadi populasi dalam penelitian ini. Syarat untuk dapat dijadikan kelas control dan kelas eksperimen adalah kedua kelas dalam kondisi setara. Uji Kesetaraan untuk kedua kelas menggunakan Uji t-test terhadap nilai ulangan harian semester ganjil.

a) Jika nilai sig (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan kemampuan akademik yang signifikan antar kelompok (tidak setara).
b) Jika nilai sig (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan kemampuan akademik yang signifikan antar kelompok (setara).

Hasil uji kesetaraan menunjukkan bahwa terdapat 57 pasangan kelas yang setara. Selanjutnya dilakukan randomisasi untuk menentukan kelas Eksperimen dan kelas Kontrol. Randomisasi dilakukan dengan "Teknik Undian" pada pasangan kelas yang setara. Hasil pengundian menetapkan pasangan kelas yang setara yaitu kelas X-5 dengan kelas X-8 sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Guna menentukan kedua kelas tersebut sebagai kelas

eksperimen dan kelas kontrol kembali dilakukan randomisasi dengan teknik undian. Hasilnya menetapkan kelas X-5 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-8 sebagai kelas kontrol.

Instrumen dalam penelitian ini adalah berupa angket atau kuesioner. Angket disusun dalam bentuk skala Likert 4 poin yang mencakup (1)ketertarikan terhadap materi, (2) semangat dalam mengikuti pembelajaran, (3) rasa ingin tahu, (4) aktif dalam proses pembelajaran. Angket diberikan kepada kelas eksperimen dan kontrol, sehingga dapat dibandingkat tingkat perubahan partisipasi dan minat belajar dikedua kelompok kelas.

Hasil Uji Validitas

Tabel 1. Uji validitas

Butir	r Hitung Minat	r Tabel	Ket.	r Hitung Partisipasi	r Tabel	Ket.
Item 1	0.752	0.329	Valid	0.739	0.329	Valid
Item 2	0.606	0.329	Valid	0.761	0.329	Valid
Item 3	0.529	0.329	Valid	0.647	0.329	Valid
Item 4	0.613	0.329	Valid	0.796	0.329	Valid
Item 5	0.575	0.329	Valid	0.71	0.329	Valid
Item 6	0.756	0.329	Valid	0.732	0.329	Valid
Item 7	0.715	0.329	Valid	0.707	0.329	Valid
Item 8	0.659	0.329	Valid	0.712	0.329	Valid
Item 9	0.748	0.329	Valid	0.77	0.329	Valid
Item 10	0.602	0.329	Valid	0.775	0.329	Valid

Sumber: Hasil olah data peneliti (2026)

Berdasarkan hasil pada tabel 1, dapat diketahui bahwa nilai r hitung menunjukkan lebih besar dibandingkan nilai r tabel, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa seluruh butir item pertanyaan bersifat valid.

Hasil Uji Reliabilitas

Tabel 2. Uji reliabilitas

Variabel	Cronbach Alpha	Kriteria	Keterangan
Minat belajar	0.903	> 0,70	Reliabel
Partisipasi belajar	0.932	> 0,70	Reliabel

Sumber: Hasil olah data peneliti (2026)

Berdasarkan hasil tabel 2 menyatakan bahwa seluruh butir instrumen memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel 0,329 sehingga seluruh item dinyatakan valid. Selain itu, nilai Cronbach Alpha pada kedua variabel melebihi 0,70 sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

Tabel 3. Uji hipotesis

Variabel	Mean Kontrol	Mean Eksperimen	t hitung	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Minat belajar (posttest)	68,68	79,44	-7,62	0,000	H0 ditolak
Partisipasi belajar (posttest)	65,97	77,71	-10,72	0,000	H0 ditolak

Sumber: Hasil olah data peneliti (2026).

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol pada kedua variabel. Nilai signifikansi uji t yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model Game Based Learning berbantuan Kahoot terhadap minat belajar dan partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran geografi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Kahoot

Penerapan model Game Based Learning berbantuan Kahoot dalam pembeljaran geografi telah dikemukakan terkategori baik. Hal ini terjadi karena diawali dengan kegiatan pendahuluan dalam pembelajaran yang dapat dilakukan guru dengan baik, yaitu dengan mengucapkan salam dan mengecek kehadiran peserta didik serta guru melakukan apresiasi untuk mengaitkan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa dengan materi baru yang akan dipelajari, apresiasi yang dilakuan oleh guru akan membangun motivasi siswa dan daya ingat serta pemahaman siswa pada materi yang dipelajari. (Badelah, 2021) mengemukakan bahwa, kegiatan pendahuluan dalam suatu pembelajaran merupakan langkah awal yang dilakukan oleh guru untuk memotivasi dan menyiapkan peserta didik agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.hal ini juga sama juga dikemukakan oleh Ruhimat (2010) pentingnya kegiatan pendahuluan dalam pembelajaran yaitu untuk menciptakan awal pembelajaran yang efektif yang memungkinkan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Mempersiapkan pikiran siswa sebelum mempelajari materi baru dengan mengingat materi pada pertemuan sebelumnya kemudian mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari, dengan melakukan pendahuluan dalam pembelajaran siswa akan lebih termotivasi dan fokus, karena siswa dapat melihat relevansi materi tersebut dengan apa yang mereka telah dapat atau pahami pada materi sebelumnya.

Selain itu, game based learningmenawarkan strategi baru untuk membantu siswa mengatasi hambatan belajar dengan menjadi media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif. Lingkungan belajar yang menyenangkan dari permainan juga mendorong siswa untuk aktif, menggunakan akal, dan bersikap sportif. Pembelajaran yang menyenangkan dan menarik membantu memudahkan pemahaman dan pengingatan materi pembelajaran. Permainan juga dapat membantu siswa mendorong tumbuhnya kemampuan memecahkan masalah, interaksi dan kreativitas, yang keduanya akan meningkatkan motivasi dan efektivitas pendidikannya. Pernyataan tersebut selaras dengan penyataan yang dikemukakan oleh (Anggraini dkk., 2021) yang menyatakan bahwa game based learningini memiliki keunggulan yaitu mendorong interaksi siswa secara langsung dan aktif, membantu pemahaman mata pelajaran, memotivasi keterlibatan, menumbuhkan lingkungan belajar yang positif, memperkuat persahabatan siswa, dan mendukung para pendidik dalam menyalakan semangat belajar siswa.Namun tidak dapat dipungkiri, game based learningmemiliki beberapa kekurangan. Pertama, dibandingkan dengan metode tradisional, pendekatan ini memerlukan kurva pembelajaran yang relatif lebih panjang. Hal ini bisa menjadi sebuah tantangan, terutama jika kurikulum pembelajaran mempunyai batas waktu. Kedua, untuk menjamin keberhasilan pembelajaran, penerapan permainan Base Learning memerlukan sumber daya dan media tambahan, selain itu lingkungan kelas yang terlalu ramai dapat menyebabkan kebisingan yang menurunkan kesesuaian lingkungan belajar. Kelemahan Game based learningdikemukakan juga oleh para ahli yang berpendapat bahwa kelemahan GBL yaitu Rumit danmemakan waktu dalam proses pembuatannya

(Wahyuning, 2022), kemampuan dan keterampilan yang terbatas pada guru sehingga memerlukan pelatihan khusus untuk membuat game membutuhkan lebih banyak peralatan dan perlengkapan untuk siswa .

Memasuki kegiatan inti, tahapan model Game Based Learning berbantuan Kahoot dapat dilakukan guru dengan kriteria sangat baik dalam pembelajaran geografi. Melalui permainan yang dilakukan, siswa dalam kegiatan inti dapat belajar samni bermain. Komunikasi dan kolaborasi antar siswa terjadi antar siswa yang mendapatkan pertanyaan dan jawaban, karena siswa harus menjaga kekompakan dalam game/ kuis tersebut. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi berpusat pada peserta didik. Pembelajaran yang berpusat pada siswa menjadi sangat penting dalam menterjadikan belajar yang berpusat pada sebagaimana yang dikemukakan Muliarta (2018) pembelajaran yang berpusat kepada siswa akan menjadikan siswa mampu untukmenjadi peserta didik yang aktif dalam pembelajaran, bertanggung jawab dan memiliki inisiatif untuk mengenali kebutuhan belajarnya, dan menemukan sumber-sumber informasi untuk dapat menjawab pertanyaannya.

Dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat meningkatkan minat dan kemampuan belajar siswa sehingga mereka lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan mengembangkan keterampilan berfikir kritis. Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Refenda & Dzarna, (2023) bahwa dengan menerapkan SCL siswa akan berinisiatif mengetahui kebutuhan belajarnya, mampu untuk menemukan referensi atau sumber belajar dalam rangka menemukan solusi atas permasalahan yang diberikan oleh guru dan mampu mengemukakan pendapatnya. Pelajaran berbasis permainan yang membuat sisiwa aktif berdiskusi dan mencari informasi berkaitan antara pertanyaan dan jawaban yang sesuai yang mereka dapatkan, hal tersebut menjadikan pembelajaran tidak akan teralalu berfokus kepada guru, seperti yang dikemukakan oleh Winatha & Setiawan (2020) bahwa pembelajaran dengan Model Game Based Learning mampu mengubah paradigma pembelajaran yang semula teacher center menuju student center. Penerapan model Game Based Learning berbantuan Kahoot terbukti menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam diskusi, menjawab pertanyaan secara langsung, dan menunjukkan antusiasme saat sesi permainan berlangsung. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa unsur kompetisi, umpan balik instan, serta penggunaan teknologi sederhana namun menarik dapat meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran geografi di kelas.

Selain meningkatkan keterlibatan siswa, model Game Based Learning berbantuan Kahoot juga berkontribusi terhadap penguatan pemahaman konsep geografi secara lebih mendalam. Melalui pertanyaan-pertanyaan yang dirancang secara bertahap mulai dari level pengetahuan dasar hingga analisis spasial siswa diajak untuk mengingat kembali materi sekaligus mengaplikasikannya dalam konteks soal yang bervariasi. Umpan balik instan yang muncul setelah setiap jawaban memungkinkan siswa langsung mengetahui letak kesalahan pemahaman mereka, sehingga proses koreksi terjadi secara real-time. Hal ini sangat berbeda dengan metode ceramah yang sering kali membuat kesalahan siswa baru diketahui setelah ulangan atau tugas dikumpulkan.

Tidak hanya bermanfaat bagi siswa, penerapan Kahoot dalam pembelajaran geografi juga memberikan dampak positif bagi guru sebagai fasilitator. Guru dapat dengan mudah mengidentifikasi topik-topik yang masih sulit dipahami siswa melalui laporan hasil permainan yang disediakan oleh platform Kahoot. Data seperti persentase jawaban benar, waktu pengerjaan, serta distribusi pilihan jawaban menjadi acuan objektif untuk menentukan bagian mana dari materi yang perlu dijelaskan ulang atau diperkuat dengan kegiatan lain. Dengan demikian, proses

pembelajaran menjadi lebih adaptif dan berpusat pada kebutuhan siswa, bukan sekadar menuntaskan target kurikulum.

Yusuf (2023) juga mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis permainan (GBL) telah diidentifikasi sebagai pendekatan yang efektif untuk membuat pembelajaran menjadi lebih atraktif, menarik, dan aktif, dibandingkan dengan pebelajaran pasif melalui buku teks dan teori. Pembelajaran bermakna dengan Game Based Learning (GBL) mengintegrasikan elemen permainan dalam proses belajar untuk menciptakan pengalaman yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan nyata siswa. Model Game Based Learning menekankan pada pembelajaran yang lebih mendalam, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan seperti pemecahan masalah, kerjasama, dan kreativitas pada pertanyaan dan jawaban yang mengaitkan materi pada pengalaman nyata (CTL).

Lebih lanjut, suasana kompetisi yang sehat dalam permainan Kahoot juga mampu membangun motivasi intrinsik siswa untuk belajar secara mandiri. Rasa penasaran terhadap pertanyaan selanjutnya dan keinginan untuk berada di papan peringkat teratas mendorong siswa mempersiapkan diri sebelum sesi permainan dimulai, misalnya dengan membaca ulang catatan atau berdiskusi kecil dengan teman. Dalam konteks pembelajaran geografi yang kaya akan istilah dan fenomena keruangan, kebiasaan belajar mandiri seperti ini sangat penting untuk memperkuat retensi materi jangka panjang. Pada akhirnya, Kahoot tidak hanya menjadi alat permainan sesaat, melainkan katalis bagi terbentuknya budaya belajar yang lebih aktif dan kompetitif secara positif.

Pengaruh terhadap Minat Belajar

Peningkatan rata-rata minat belajar pada kelas eksperimen dari 55.76 menjadi 79.44 menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mendorong siswa untuk lebih senang, lebih fokus, dan lebih tekun mengikuti pelajaran geografi. Dibandingkan dengan kelas kontrol yang meningkat dari 53.82 menjadi 68.68, kelas eksperimen memperlihatkan peningkatan yang lebih tinggi. Hal ini terjadi karena Kahoot memberikan pengalaman belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses pembelajaran.

Peningkatan minat belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen juga dipengaruhi oleh unsur umpan balik langsung dari Kahoot. Setelah menjawab setiap pertanyaan, siswa langsung mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah beserta pembahasan singkat. Hal ini membuat siswa tidak menunggu lama untuk memahami kesalahan mereka, sehingga rasa penasaran dan keinginan untuk memperbaiki pemahaman tetap terjaga. Dalam pembelajaran geografi yang seringkali memerlukan hafalan konsep dan lokasi, umpan balik instan ini membantu siswa merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk terus belajar.

Aspek visual dan audio yang interaktif dalam Kahoot turut berperan signifikan dalam membangkitkan minat siswa. Warna-warna cerah, animasi lucu, serta musik latar yang energik menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dibandingkan metode konvensional yang cenderung monoton. Siswa di kelas eksperimen mengaku lebih antusias saat nama mereka muncul di papan peringkat dan warna avatar berubah sesuai skor yang diperoleh. Kondisi ini menunjukkan bahwa stimulasi multisensorik mampu mengurangi kebosanan dan meningkatkan durasi perhatian siswa terhadap materi geografi, seperti fenomena atmosfer.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang mengkaji efektivitas penggunakaan Game Based Leraning (Kahoot) dalam meningkatkan hasil belajar dan resiliensi akademik siswa. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Musdalifah Syahrir (2020) menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning (Kahoot)

dapat meningkatkan keaktifan dan resiliensi akademik siswa, dengan siswa menjadi lebih termotivasi dan mampu menghadapi tantangan akademik dengan lebih baik. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dan resiliensi mereka dalam menghadapi tantangan pembelajaran (Fitriana, n.d.), hal ini sangat mirip dengan temuan penelitian ini yang menunjukkan peningkatan signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan Kahoot. Hasil ini menunjukkan bahwa game, sebagai bagian dari Game Based Learning, memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar dan resiliensi akademik siswa dalam konteks pembelajaran IPS di kelas VIII SMPN 8 Parepare.Penelitian lain yang relevan adalah karya (Laylia, 2021)yang menguji penggunaan game dalam meningkatkan minat belajar siswa. Temuan Laylia menunjukkan bahwa penggunaan game efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, sejalan dengan temuan penelitia nini yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam N-Gain pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Oktavia et al., 2025) tentang penerapan Game Based Learningdalam meningkatkan motivasi belajar dan ketahanan akademik juga relevan dengan temuan penelitian ini. Penelitian Wijayanti menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga ketahanan akademik siswa kemampuan mereka untuk tetap bersemangat dan tidak mudah menyerah dalam mengahadapi kesulitan akademik. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan game dalam kelas eksperimen menhasilkan peningkatan akademik yang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak mengunakan pembelajaran berbasis game.

Keberhasilan Kahoot dalam meningkatkan minat belajar juga tidak terlepas dari adanya elemen kompetisi yang sehat. Dalam wawancara singkat setelah perlakuan, beberapa siswa kelas eksperimen menyatakan bahwa mereka ingin mengalahkan skor teman sekelasnya, sehingga terdorong untuk mempelajari ulang materi sebelum sesi Kahoot dimulai. Berbeda dengan kompetisi tradisional yang bisa menimbulkan kecemasan, Kahoot membungkus kompetisi tersebut dalam bentuk permainan yang ringan. Akibatnya, siswa yang biasanya pasif di kelas kontrol cenderung tetap enggan bertanya, sementara di kelas eksperimen mereka justru berani menjawab meskipun tidak yakin sebuah indikator bahwa minat dan rasa aman dalam belajar telah meningkat.

Pengaruh terhadap Partisipasi Belajar

Sebuah jenis model pembelajaran berbasis permainan, yang mana penggunaan game menjadi media untuk megajarkan materi. Tujuan penggunaaan GBL sebagai paradigma pengajaran baru adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu proses pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat (Maulidina dkk., 2018) yang berpendapat bahwa model pembelajaran yang dikenal sebagai pembelajaran berbasis permainan memamfaatkan program permainan yang dirancang dengan tujuan untuk membantu proses pembelajaran peserta didik. Menggunakan fitur permainan seperti tantangan,penilaian, dan interaktivitas untuk meningkatkan motivasi atau partisipasi keterlibatan belajar adalah ide mendasar di balik pembelajaran berbasis permainan (GBL). Salah satu mamfaat bermain game adalah membantu pemain belajar sambil mengatasi rintangan. Dengan memperoleh wawasan dari faktor kegagalan pemain, pola pembelajaran mendorong mereka untuk menghindari pengulangan kesalahan di tahap berikutnya (Wibawa dkk., 2021)

Pendekatan Game Based Learning (GBL) merangsang minat siswa pada materi pembelajaran dengan menciptkan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif yang relevan

dengan partisipasi belajar. Fitur-fitur dalam permainan seperti pencapaian, tantangan dan umpan balik *real-time* memberi siswa lebih banyak motivasi untuk tetap terlibat dan fokus selama proses pembelajaran. Berdasarkan presentase kategori partisipasi belajar tinggi atau sangat tinggi diperoleh hasil bahwa siswa yang menggunakan GBL lebih besar untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikannya.

Partisipasi belajar siswa pada kelas eksperimen juga mengalami peningkatan yang nyata, yaitu dari 57.43 menjadi 77.71. Sementara itu, kelas kontrol meningkat dari 55.0 menjadi 65.97. Perbedaan ini memperlihatkan bahwa model Game Based Learning berbantuan Kahoot memberi ruang yang lebih besar kepada siswa untuk bertanya, menjawab, bekerja sama, dan terlibat aktif selama pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan model ini dapat dinilai efektif untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 4 Singaraja.

Peningkatan partisipasi yang lebih tinggi di kelas eksperimen tidak terlepas dari mekanisme permainan Kahoot yang mewajibkan setiap siswa menjawab secara individu melalui perangkat masing-masing. Dalam pembelajaran konvensional, seringkali hanya siswa tertentu yang dominan menjawab atau bertanya, sementara yang lain cenderung pasif. Namun dengan Kahoot, setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi karena sistem mencatat semua jawaban dan memberikan poin secara real time. Akibatnya, siswa yang biasanya pemalu atau kurang percaya diri di kelas kontrol merasa lebih berani untuk ikut serta karena tekanan untuk berbicara di depan umum berkurang, digantikan oleh interaksi melalui layar gawai.

Aspek kerja sama antar siswa juga mengalami peningkatan signifikan di kelas eksperimen. Meskipun permainan Kahoot bersifat individual dalam penilaian skor, siswa secara alami membentuk kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi sebelum menjawab pertanyaan yang menurut mereka sulit. Mereka saling mengingatkan materi geografi yang telah dipelajari, berbagi trik menjawab cepat, bahkan memberikan semangat ketika ada teman yang tertinggal poinnya. Kondisi ini jarang ditemukan di kelas kontrol, di mana siswa cenderung belajar sendiri-sendiri dan interaksi yang terjadi hanya sebatas bertanya kepada guru tanpa adanya dorongan untuk saling membantu antarteman.

Selain itu, elemen batas waktu (time limit) dalam setiap soal Kahoot mendorong siswa untuk segera mengambil keputusan tanpa banyak ragu. Hal ini secara tidak langsung melatih siswa untuk berani mengemukakan pendapat atau pilihan jawaban meskipun dalam tekanan waktu. Di kelas kontrol, banyak siswa yang membutuhkan waktu lama untuk merespon pertanyaan guru atau bahkan tidak merespon sama sekali karena takut salah. Sebaliknya, di kelas eksperimen, siswa terbiasa membuat keputusan cepat dan menerima segala konsekuensinya, sehingga partisipasi aktif dalam bentuk menjawab pertanyaan, memberikan usulan, serta menanggapi pernyataan teman menjadi lebih tinggi dan merata di seluruh anggota kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan Kahoot dalam pembelajaran geografi dapat dilaksanakan dengan baik melalui tahapan sistematis mulai dari penyampaian materi, pelaksanaan kuis interaktif, hingga evaluasi pembelajaran, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Model ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, ditunjukkan oleh peningkatan skor minat belajar pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, di mana siswa

menjadi lebih antusias, fokus, dan memiliki ketertarikan yang lebih besar terhadap materi geografi. Selain itu, model ini juga efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa, yang tercermin dari keterlibatan aktif siswa kelas eksperimen dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta mengikuti kegiatan pembelajaran secara lebih intensif dibandingkan dengan kelas control. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, sehingga peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan variabel yang lebih luas, jenjang pendidikan yang berbeda, atau mengombinasikan model Game Based Learning dengan media pembelajaran lainnya untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, P. N., Muzayanah, M., & Daru, S. A. (2024). Pengaruh Game Based Learning terhadap Hasil Belajar pada Keragaman Sosial Budaya Masyarakat. Journal of Education Research, 5(3), 3723–3730.

Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis HOTS dengan metode digital game based learning (DGBL) di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *2*(11), 1885-1896.

Antoro, B., Meilisa Amelia, M., Hakim, L., & Rozi, F. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 064024 Medan. Madaniya, 4(1), 399–404.

Dewi, S. L., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Metode Mengajar terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pelajaran Matematika. Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif, 4(4), 755–764.

Dias Ansori, A. F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X di Sekolah MA Miftahul Ulum Bettet Pamekasan. Jurnal Pengembangan dan Penelitian Pendidikan, 6(4), 1–11.

Fitriana, N. (2023). Penerapan Model Game Based Learning untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Seulanga: Jurnal Pendidikan Anak*, *4*(2), 102-111.

Forester, B. J., Khater, A. I. A., Afgani, M. W., & Isnaini, M. (2024). Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas. Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(3), 1812–1820.

Handayani, H., & Febriani, E. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas X Fase E SMAN 4 Padang. 4, 167–176.

Hidayat, M. S., & Hamidi, M. F. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Model Game Based Learning untuk Kelas X-E7 SMAN 5 Surakarta Semester Ganjil Tahun 2023/2024. Geadidaktika, 3(2), 219–228.

Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, *10*(3), 619-628.

Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi Covid-19. Jurnal Literasi Pendidikan Dasar, 2(2), 1–5.

Laylia, A. N. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Game Quiziz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Pelajaran Akidah Akhlak Di MA Abdulloh Bangsongan Kediri.

Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 7(3), 177–183.

Ni'maturrodhiyah, Sriyanto, A. I. B., & S. B. N. (2024). Efektivitas Penggunaan Township Game pada Materi Struktur Keruangan dan Perkembangan Kota untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMAN 2 Rembang. Edu Geography, 11(3), 1–9.

Oktavia, S., Herawati, H., Guntara, F., & Jumaisa, J. (2025). Efektivitas Game Based Learning (Quizizz) dalam Meningkatkan Resiliensi Akademik Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 8 Parepare. *JURNAL PENDIDIKAN IPS*, *15*(4), 1534-1546.

Siahaan, R., Arent, E., & Haloho, B. (2024). Peningkatan Partisipasi dan Minat Belajar Geografi melalui Pendekatan Game-Based Learning pada Peserta Didik. Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS, 18(2), 173–181.

Sugiyono, & Jasmalinda. (2021). Metodologi Penelitian Kuantitatif. PT Global Eksekutif Teknologi.

Yusuf, F. D. (2023). Pendekatan Game-based Learning untuk Pendidikan Kewirausahaan: Memotivasi Siswa dan Mengembangkan Jiwa Entrepreneur pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan West Science*, *1*(06), 236-247.

Wardani, D. A. P., Pujiastutik, E. F., & Sholekh, N. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Kemampuan Literasi Numerasi untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa. Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 4(1), 166–181.

Windy Aida Adam, Titin Nurhayatin, & Lili Sadeli. (2024). Penerapan Game-Based Learning Berbantuan Kahoot dalam Pembelajaran Teks Negosiasi pada Peserta Didik Kelas X SMK Bina Warga Bandung. Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 4(2), 286–296.