

PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBASIS *CLASSPOINT* TERHADAP KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA MAHARDIKA SURABAYA

Nabila Oktavia Nur Laila

Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Surabaya

Email: nabilaoktavia.20004@mhs.unesa.ac.id

Corry Liana

S1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Surabaya

Email: corryliana@unesa.ac.id

Abstrak

Keadaan pembelajaran sekarang memang masih ditemukan pembelajaran satu arah atau terfokus kepada guru sehingga mengakibatkan peran peserta didik di kelas menurun. Hal ini berdampak terhadap keaktifan peserta didik di kelas yang kurang aktif sehingga hasil belajar yang diperoleh juga tidak maksimal salah satunya di SMA Mahardika Surabaya. Oleh karena itu, solusi yang dapat ditawarkan oleh peneliti yaitu penerapan model pembelajaran dengan *gamed based learning* berbasis *classpoint* untuk menarik keaktifan peserta didik di kelas. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-experimental bentuk one shot case study yang berfokus pada satu kelas eksperimen. Teknik pengambilan data yaitu menggunakan angket respon penggunaan model *gamed based learning* berbasis *classpoint*, lembar keterlaksanaan pembelajaran, dan lembar kerja peserta didik. Teknik analisa data menggunakan uji statistik dengan uji prasyarat dan dilanjutkan uji hipotesis. Adanya uji hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh dan persentase penggunaan model terhadap keaktifan peserta didik di kelas. Adapun hasil yang ditemukan yaitu *games based learning* berbasis *classpoint* memiliki pengaruh terhadap keaktifan peserta didik dengan hasil uji hipotesis di X-2 SMA Mahardika melalui uji regresi menghasilkan probabilitas sig 2 tailed $0,00 < 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh signifikan penggunaan model *games based learning* berbasis *classpoint* terhadap keaktifan peserta didik. Hal ini didukung dengan hasil hitung F hitung $> F$ tabel yaitu $78,3 > 4,49$. Selain itu, besar pengaruh dari penerapan model *games based learning* berbasis *classpoint* dapat diketahui sebesar 83%.

Kata Kunci : Pembelajaran Sejarah, Games Based Learning Classpoint, Keaktifan

Abstract

Learning today is still found to be one-way learning. The situation or focus on the teacher results in the role of students in the class decreasing. This has an impact on the activity of students in classes who are less active so that the learning outcomes obtained are also not optimal, one of which is at SMA Mahardika Surabaya. Therefore, the solution that researchers can offer is implementing a learning model with classpoint-based gamed learning to attract active students in class. This research uses quantitative methods with a pre-experimental design in the form of a one shot case study that focuses on one experimental class. The data collection technique is using a response questionnaire using the classpoint-based gamed learning model, learning implementation sheets, and student worksheets. The data analysis technique uses statistical tests with prerequisite tests and continued with hypothesis testing. Hypothesis testing is used to determine the influence and percentage of model use on student activity in class. The results found were that classroom-based games based learning had an influence on student activity with the results of hypothesis testing at X-2 Mahardika High School through regression tests producing a 2 tailed sig probability of $0.00 < 0.05$, which means there is a significant influence of using the games based model. Classpoint-based learning on student activity. This is supported by the calculated results $F_{count} > F_{table}$, namely $78.3 > 4.49$. Apart from that, the magnitude of the influence of implementing the classpoint-based games based learning model can be seen at 83%.

Keyword : History Learning, Gamed Based Learning Classpoint, Activity

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada Abad 21 menuntut peserta didik untuk memperoleh ilmu, pengetahuan, pembentukan sikap dan karakter secara mandiri. Keaktifan belajar siswa merupakan tema mendasar yang harus di pahami serta dilakukan pengembangan oleh semua guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran aktif berkaitan dengan tindakan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini ditandai dengan adanya keterlibatan peserta didik dalam bertanya, menyelesaikan tugas, mengajukan pendapat, dan bekerja sama dengan yang lain. Menurut Sardirman (2011), keaktifan belajar adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental tidak dapat dipisahkan, yaitu berbuat dan berpikir. Sedangkan menurut Mulyasa (2007), Keaktifan belajar adalah suatu tingkah laku yang didorong oleh kemauan untuk belajar karena adanya suatu tujuan yang ingin dicapai sehingga didalam kegiatan pembelajaran, peserta didik dituntut untuk selalu aktif dalam mengolah dan memproses perolehan belajarnya. Maka dari itu, keaktifan belajar menjadi dasar utama karena sangat mempengaruhi akan hasil suatu proses pembelajaran, salah satunya pada mata pelajaran Sejarah.

Mata Pelajaran Sejarah merupakan satu diantara beberapa mata Pelajaran wajib yang berada di bangku SMA/ sederajat. Sejarah menjadi mata Pelajaran yang penting dipelajari dikarenakan dapat memupuk semangat patriotisme para peserta didik. Selain itu, Sejarah juga mengajarkan banyak pesan moral dengan bertujuan agar Sejarah tidak terulang kembali. Akan tetapi, saat ini mata Pelajaran Sejarah menjadi mata Pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik, hal ini dikarenakan kebanyakan proses pembelajaran Sejarah hanya dilakukan dengan metode ceramah yang dilakukan oleh guru. Sehingga, para peserta didik tidak terlibat aktif dalam pembelajaran tersebut. Keaktifan peserta didik sangat minim, sehingga cenderung merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Isaleha (2021) yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Peer Lesson* Terhadap Keaktifan Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Aceh Barat Daya" memaparkan bahwanya pembelajaran Sejarah yang berlangsung di SMAN 10 Aceh Barat Daya cenderung pasif, sehingga para peserta didik tidak dapat mengekspresikan ide dan gagasannya dengan baik¹. Proses belajar dilakukan dengan cara menulis dan menyalin catatan dari buku cetak atau bekerja secara kelompok. Bahan atau materi yang diterima oleh peserta didik menjadi sama dan kurang bervariasi. yang

diberikan oleh peserta didik juga sedikit sekali. Hal ini mengakibatkan lemahnya rasa ingin tahu dari peserta didik dan membuat suasana belajar menjadi tidak optimal.

Kajian Anuar ahmad dan Nelson Jingga (2015) dalam "Pengaruh Kompetensi Kemahiran Guru Dalam Pengajaran Terhadap Pencapaian Akademik Pelajar Dalam Mata Pelajaran Sejarah" menyebutkan bahwa masih banyak guru Sejarah yang belum menguasai aspek Kemahiran pengajaran². Mayoritas guru masih melakukan pembelajaran dengan berpusat pada guru dan bergantung pada buku teks sebagai sumber utama pengajaran. Dalam pendekatan tradisional dan "*chalk and talk*" kurang relevan untuk saat ini dikarenakan siswa tidak dilibatkan secara aktif.

Beberapa penelitian terdahulu di atas memiliki beberapa persamaan, yakni melihat adanya pengaruh keaktifan siswa maupun guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, persamaan lain adalah adanya pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru menjadi alasan menurunnya keaktifan dan efektifnya proses pembelajaran. Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian tersebut dapat dilihat dari subjek penelitian, jenis dan metode penelitian, serta tempat penelitian. Penelitian terdahulu memakai guru sebagai subjek penelitian, sedangkan pada penelitian ini subjeknya adalah siswa. Penelitian terdahulu menggunakan metode dan jenis penelitian yang melibatkan pendekatan observasi serta studi literatur. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis eksperimen.

Game-based Learning (GBL) merupakan satu diantara metode pembelajaran dengan menerapkan permainan di dalamnya agar menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. *Game-based Learning* merupakan sebuah sistem dalam pembelajaran yang mengadopsi sebuah permainan untuk kebutuhan minat kognitif dan motivasi belajar. Menurut Connolly, *game-based learning* berarti menerapkan permainan dalam konteks Pendidikan dengan adanya batasan- batasan atau *rules* yang ditetapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Game-based learning* dapat menjadi salah satu cara dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang sanggup menaikkan keikutsertaan peserta didik didalam berkolaborasi. Dalam penelitian ini, proses belajar-mengajar memakai permainan berbasis *classpoint*.

Classpoint adalah sebuah platform yang memudahkan proses pembelajaran digital antara guru dengan peserta didik. Pada dasarnya, *classpoint* adalah sebuah aplikasi yang terhubung dengan *Powerpoint*, akan tetapi fitur yang diberikan membuat *classpoint* lebih interaktif dan menyenangkan. *Classpoint* dapat digunakan sebagai media permainan maupun

¹ Isaleha, Isaleha, Nurashiah Nurashiah, and Sufandi Iswanto. "Efektivitas Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Peer Lesson* Terhadap Keaktifan Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Aceh Barat Daya." *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities* 4, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.24815/jr.v4i2.21696>

² Anuar Ahmad, and Nelson Jingga. "Pengaruh Kompetensi Kemahiran Guru Dalam Pengajaran Terhadap Pencapaian Akademik Pelajar Dalam Mata Pelajaran Sejarah." *Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik* Bil 3, no. 2 (2015).

presentasi yang memuat materi pembelajaran dengan lebih menarik. Hal ini diharapkan dapat melatih kemampuan siswa secara efektif, efisien, dan menyenangkan.

Penggunaan *game* sebagai media pembelajaran dapat membantu tingkat keaktifan para peserta didik. Dengan adanya pemanfaatan *game*, peserta didik tidak hanya dituntut untuk menyelesaikan permainan tetapi juga harus menguasai dan memahami materi secara menyeluruh. Dalam penelitian Sartika & Octafianti (2019) yang berjudul "Pemanfaatan Kahoot Untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel" menunjukkan bahwa penerapan GBL dengan media Kahoot menciptakan pembelajaran yang menarik serta sanggup meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam kelas³. Sejalan dengan kajian tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Perdana (2020) dalam "Students Perception of Utilizing Kahoot In Indonesian Language Learning" turut menunjukkan bahwasanya penggunaan media berbasis *game* sangat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran⁴. Kedua penelitian di atas berbantuan Kahoot! sebagai media pembelajaran.

Kajian yang dilakukan oleh Dian Hadiyani Sundari, Iskandar, dan Muhlis (2021) dalam "Penerapan Media Presentasi *Classpoint* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta" menunjukkan adanya peningkatan perolehan hasil belajar peserta didik⁵. *Classpoint* memiliki fitur yang memungkinkan peserta didik melakukan tanya jawab dengan bermacam tampilan yang menarik, diantaranya adalah bentuk *multiple choice*, *word cloud*, *short answer*, *slide drawing*, *image upload* dan *whiteboard background*. Selain itu, pencatatan dan penilaian selama pembelajaran dapat terekam otomatis¹⁴. Selain kajian tersebut, terdapat pula kajian yang dilakukan oleh Nico Dwi Kurniawan dan Ika Yatri (2022) dalam "Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi *Classpoint* pada Materi Indahnya Keragaman di Negeriku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa *classpoint* dapat membuat memudahkan pengguna dalam memainkannya karena peraturan telah disesuaikan di dalam aplikasi⁶.

Persamaan dari beberapa kajian di atas adalah adanya fakta bahwanya penerapan *game-based learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan para siswa. Selain itu, penerapan *game* dalam proses pembelajaran memudahkan guru dalam mengelola kelas. Akan tetapi, terdapat pula perbedaan dari beberapa penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu beberapa media yang digunakan dan juga model pemanfaatannya. Didalam kajian terdahulu, masih banyak menggunakan Kahoot! untuk mendukung proses pembelajaran *GBL*. Selain itu, terdapat pula penelitian yang menggunakan *classpoint* hanya untuk media presentasi virtual. Sedangkan dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah *classpoint* yang difungsikan sebagai media kuis interaktif berkelompok. Pemanfaatan sebagai kuis interaktif berkelompok diharapkan dapat meningkatkan keaktifan seluruh siswa di kelas tanpa terkecuali.

Berdasarkan pada variable yang telah dipilih dalam penelitian ini, kegiatan eksperimen penelitian dilaksanakan di SMA Mahardika Surabaya. Hal ini didasarkan pada hasil observasi yang telah dilaksanakan dengan temuan bahwa guru dalam pembelajaran Sejarah masih menggunakan cara konvensional yaitu ceramah. Sehingga mengakibatkan proses pembelajaran menjadi stagnan dan membosankan, selain itu menjadikan siswa kurang aktif terlibat dalam pembelajaran. Temuan kedua adalah hasil tes diagnostic yang diberikan pada setiap siswa. Hasil tes diagnostic menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa memiliki tipe kinestetik dan disusul dengan visual. Hal ini sangat tidak sejalan dengan penggunaan metode ceramah yang cocok digunakan hanya kepada siswa auditorik.

Berangkat dari permasalahan diatas, peneliti memberikan Solusi dengan menerapkan *game-based learning* berbasis *classpoint*. Penerapan metode *GBL* diharapkan dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan efektif serta mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan *classpoint* yang difungsikan sebagai media kuis interaktif berkelompok dengan memuat materi dalam bentuk pertanyaan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan kualitas pembelajaran Sejarah. Oleh karena itu, peneliti memilih judul "Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbasis *Classpoint* Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Mahardika Surabaya".

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain *pre experimental* jenis *one shot case study*. Penelitian kuantitatif berfokus pada angka-angka yang kemudian diolah menggunakan analisis untuk menjawab hipotesis permasalahan⁷. Penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu variabel (X) Model *Game Based Learning Classpoint* dan variabel terikat (Y) Keaktifan. Adapun penelitian ini

³ Sartika, and Mira Octafianti. "Pemanfaatan Kahoot Untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel." *Journal On Education* 1, no. 3 (2019).

⁴ Perdana, Indra, Rinda Eria Solina Saragi, and Eric Kunto Aribowo. "Students' Perception of Utilizing Kahoot In Indonesian Language Learning." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 08, no. 02 (2020).

⁵ Sundari, Dian Hadiyani, and Iskandar; Muhlis. "Penerapan Media Presentasi *Classpoint* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 3, no. 3 (2021).

⁶ Kurniawan, Nico Dwi, and Ika Yatri. "Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi *Classpoint* Pada Materi Indahnya Keragaman Di Negeriku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.48502>.

⁷ Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, hlm 7

berfokus menggunakan 1 kelas eksperimen yaitu X-2 SMA Mahardika Surabaya yang mendapatkan perlakuan model *game based learning classpoint* dan mendapatkan postes tanpa pretes karena berfokus pada hasil setelah penerapan model. Adapun kelas X-2 berjumlah 19 peserta didik.

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan pengamatan kondisi di X-2 SMA Mahardika dengan menyesuaikan model pembelajaran yang akan diterapkan. Metode observasi juga digunakan untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *game based learning* berbasis *classpoint*.

b. Metode Angket atau Kuisioner

Angket merupakan suatu lembar yang berisikan pertanyaan atau pernyataan tentang topik tertentu yang diberikan kepada subjek penelitian untuk mendapatkan informasi tertentu. Angket dimanfaatkan untuk mengetahui informasi tentang pengalaman peserta didik dalam penerapan model *Game Based Learning* dan *Classpoint*. Selain itu, angket digunakan untuk mengetahui Tingkat perkembangan keaktifan siswa dalam Pelajaran Sejarah. Pengisian angket oleh peserta didik dapat dievaluasi untuk mengetahui.

Apabila data sudah terkumpul maka langkah selanjutnya yaitu analisis data. Dengan melakukan uji instrumen terlebih dahulu sebelum menyebar angket dengan tes validitas dan reliabilitas. Kemudian teknik analisa data untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengukur persebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel yang berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas, jika sebaran data berdistribusi normal maka dapat menggunakan statistic parametric. Dimana terdapat 2 kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas. Jika $\text{sig (2-tailed)} > 0,05$ maka disimpulkan H_0 diterima dan H_a ditolak dan berdistribusi normal. Sebaliknya apabila $\text{sig (2-tailed)} < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima dan sampel tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menganalisa atau mengetahui ada tidaknya homogenitas dari data kedua kelompok sampel. Terdapat kriteria dalam melakukan pengambilan keputusan uji homogenitas *levene* yaitu jika $\text{Sig} > 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 diterima dan H_a ditolak terdapat perbedaan variabel dari kedua data atau homogen (terdapat pengaruh). Sebaliknya apabila $\text{Sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima maka tidak terdapat perbedaan diantara 2 sampel atau variabel tersebut atau tidak homogen (tidak ada pengaruh yang dihasilkan)

3. Uji Hipotesis dengan *One Sample T Test*

Uji ini dilakukan untuk menjawab hipotesis penelitian dengan memastikan data yang digunakan sudah sesuai atau signifikan. Uji ini dapat diketahui dengan melihat nilai sig 2 tailed yang harus kurang dari 0,05.

4. Uji regresi Linear Sederhana

Uji ini dilakukan untuk mengetahui persentase antara variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini yang termasuk variabel bebas yaitu model pembelajaran *game based learning* berbasis *classpoint*, sedangkan variabel terikat yakni keaktifan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai 29 April 2024 dan selama 2 minggu dengan tatap muka di SMA Mahardika Surabaya. Setelah memberikan pembelajaran menggunakan model *game based learning* berbasis *classpoint* maka penulis memberikan instrumen penelitian seperti angket keterlaksanaan model pembelajaran, angket respon penggunaan model *classpoint*, dan angket keaktifan untuk menjawab hipotesis yang diteliti.

2. Hasil Instrumen Angket

a. Instrumen Lembar Observasi Keterlaksanaan *Classpoint*

Lembar observasi keterlaksanaan merupakan instrumen pendukung untuk mengukur penerapan pembelajaran di kelas. Keterlaksanaan pembelajaran diamati oleh guru sejarah kelas X-2 SMA Mahardika Surabaya yang dilaksanakan selama masa penelitian. Keterlaksanaan pembelajaran dilaksanakan selama 2 kali pertemuan tatap muka. Hasil dari lembar observasi keterlaksanaan pertemuan 1 dan 2 mendapatkan rata-rata sebesar 94,9% dan termasuk kategori **Sangat Baik**.

b. Angket Respon Penggunaan Model *Game Based Learning* Berbasis *Classpoint*

Angket respon digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap model yang digunakan dalam pembelajaran. Angket respon peserta didik diberikan di akhir pertemuan dengan diisi sebanyak 19 peserta didik. Dalam penelitian ini mendapatkan presentase sebesar 82,3% dan mendapatkan kategori **Sangat Baik**.

c. Hasil Angket Keaktifan Peserta Didik

Angket keaktifan peserta didik digunakan untuk melihat perkembangan keaktifan belajar peserta didik ketika penerapan model *game based learning* berbasis *classpoint*. Dengan adanya angket ini pengajar dapat mengetahui tingkat keaktifan masing-masing peserta didik. Angket ini mendapatkan presentase sebesar 80,5% dan termasuk kategori **Sangat Baik**.

3. Hasil Uji Hipotesis

Setelah melakukan pengambilan data maka langkah selanjutnya yaitu menjawab hipotesis dengan teknik analisa data olah data SPSS sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas yaitu melihat persebaran data yang digunakan dalam penelitian. Syarat dalam uji normalitas yaitu data harus normal dengan sig > 0,05. Adapun hasil dari uji normalitas sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Normalitas Angket Respon Games Based Learning Classpoint dan Keaktifan

		Tests of Normality					
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai	GBL_Classpoint	.175	19	.129	.949	19	.381
	Keaktifan	.212	19	.025	.920	19	.111

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa hasil pengujian Shapiro Wilk dinyatakan berdistribusi normal dengan taraf signifikansi yang diperoleh lebih dari 0,05. Adapun nilai Signifikansi yang diperoleh sebesar 0,381 > 0,05 pada model GBL berbasis classpoint dan 0,111 > 0,05 pada angket keaktifan peserta didik.

b. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu normalitas dan dinyatakan berdistribusi normal maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis menggunakan regresi. Data yang digunakan dinyatakan terdapat pengaruh apabila nilai signifikansi 2 tailed bernilai < 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima yang menandakan adanya pengaruh yang ditimbulkan

Tabel 2. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

ANOVA ^b						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	86.737	1	86.737	78.375	.000 ^a
	Residual	17.707	16	1.107		
	Total	104.444	17			

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

Berdasarkan data di atas diketahui nilai signifikansi sebesar 0,00 < 0,05 yang menandakan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima sehingga dapat diketahui adanya pengaruh yang ditimbulkan setelah penerapan model games based learning berbasis classpoint terhadap keaktifan peserta didik. Selain itu, hal ini juga dibuktikan melalui hasil F hitung < F tabel. Dimana pada data di atas diketahui Ftabel terletak pada kolom 1 baris 16 yang bernilai 4,49. Sedangkan nilai F hitung 78,3 > 4,49 yang menandakan adanya pengaruh yang signifikan.

c. Hasil Uji Presentase

Hasil presentase digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan dari penerapan model pembelajaran Games Based Learning berbasis classpoint terhadap keaktifan peserta didik. Presentase ini dapat diketahui melalui hasil uji Regresi pada tabel awal yang dilihat lewat hasil R Square atau besar presentase yang diperoleh. Adapun hasil ini dilihat lewat uji spss 16.00 sebagai berikut

Tabel 3. Hasil Uji Presentase

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.911 ^a	.830	.820	1.052

a. Predictors: (Constant), X

Berdasarkan hasil uji spss di atas dapat diketahui nilai R bernilai 0,911 yang menandakan hubungan antara kedua variabel dikatakan kuat. Kemudian pada R Square diketahui nilai sebesar 0,830 yang menandakan presentase yang dihasilkan sebesar 83% yang dapat dikategorikan “Sangat Baik”. Sedangkan pada 17% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian dari yang dilakukan oleh peneliti

B. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisa di lapangan diketahui kondisi kelas X-2 SMA Mahardika Surabaya adalah peserta didik yang cenderung bosan terhadap pembelajaran sejarah. Akibat rasa bosan ini peserta didik cenderung kurang aktif ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan pembelajaran umumnya dilakukan dengan ceramah sedangkan peserta didik mudah mengantuk dan bosan terhadap materi yang penuh hafalan. Keaktifan merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas yang ada di kelas karena pada dasarnya keaktifan bermula dari kegiatan kecil peserta didik. Proses pembelajaran pada hakekatnya mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik di kelas melalui pengalaman belajar. Menurut Sardiman (2011: 100) keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Hal ini sejalan dengan teori siberlik yang mementingkan proses belajar dengan aksi dan juga aspek kognitif (Erlita, 2022). Penerapan konsep ini terlihat ketika peserta didik mengerjakan classpoint dengan saling terburu-buru demi nilai poin yang tinggi. Keaktifan dari peserta didik di kelas juga mencerminkan teori konstruktivisme yang terlihat ketika peserta didik aktif mengembangkan pengetahuan mereka secara bebas (Wahab & Rosnawati, 2021)

Adanya tahapan eksplorasi, pemfokusan, tantangan, dan penerapan dalam model pembelajaran membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan mudah memberikan respon ketika pembelajaran. Salah satunya

menggunakan model *Games Based Learning* berbasis *classpoint*. Dimana kegiatan tersebut berfokus pada peserta didik melatih keaktifan ketika mengerjakan penugasan bersama teman kelompok dengan bermain game yang santai dan tidak membosankan. Hal ini juga diungkapkan guru sejarah SMA Mahardika Surabaya bahwa sebelumnya belum menerapkan model pembelajaran *games based learning* berbasis *classpoint* sehingga juga membuat penasaran mengenai model yang akan digunakan. Selama proses penerapan di kelas nampak peserta didik cenderung lebih aktif, santai dan antusias ketika mulai pembagian kelompok dalam mengerjakan penugasan dengan mencari sumber atau informasi mengenai materi yang dicari dan kemudian di upload di *classpoint*. Dalam hal inilah peserta didik nampak aktif dengan berburu menyelesaikan penugasan lebih dulu untuk mendapatkan point lebih besar daripada kelompok lainnya.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Elena Xeni (2015) bahwa peserta didik dikatakan aktif jika melakukan sesuatu seperti menulis, membaca buku paket ataupun literatur lain, siswa berani bertanya mengenai materi yang belum dipahami, mengungkapkan pendapat, mengamati, mengobservasi, mempraktekkan, dan menganalisis. Kegiatan tersebut tercermin ketika pelaksanaan model pembelajaran *games based learning* berbasis *class point* dengan berburu nilai tinggi dibandingkan dengan kelompok lainnya.

Selain itu, beberapa peserta didik lainnya juga mengungkapkan model ini cenderung tidak kaku, lebih menarik, dan juga peserta didik di kelas nampak lebih aktif dibandingkan dengan pembelajaran sejarah menggunakan model ceramah. Tentunya dengan peningkatan keaktifan peserta didik akan membawa peningkatan pada hasil akademik atau aspek kognitif dari hasil belajar yang diperoleh. Dalam penerapan model *games based learning* berbasis *classpoint* diperlukan langkah terstruktur agar mampu meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam kelas. Hal pertama yang perlu dilakukan yaitu memancing atau memberikan pertanyaan bagi peserta didik tentang materi sejarah kerajaan Islam yang diajarkan untuk mendapatkan informasi yang relevan. Kemudian setelah itu, memberikan sumber belajar berupa video yang dapat ditonton melalui ponsel masing-masing. Setelah mendapatkan informasi peserta didik kemudian dibagi menjadi beberapa kelompok untuk saling mencari informasi dan materi sejarah yang akan di *upload* di *classpoint*. Melalui hal tersebutlah, peserta didik nampak antusias dan berburu informasi untuk mendapatkan poin dibandingkan kelompok lainnya.

Selain itu, hal ini juga didukung melalui presentase penerapan pembelajaran di kelas dari model *games based learning* berbasis *classpoint* ditemukan bahwa rata-rata peserta didik mendukung model pembelajaran ini untuk diterapkan dibandingkan dengan ceramah. Adapun presentase yang diperoleh dengan menggunakan angket respon penggunaan

model sebesar 82,3% yang menandakan “Sangat Baik” atau cocok untuk diterapkan di pembelajaran sejarah di kelas pada pertemuan berikutnya. Peserta didik cenderung tertarik dengan model pembelajaran yang menggunakan aktivitas gerak tangan, atau tubuh sehingga tidak mudah mengantuk. *Games Based Learning* berbasis *classpoint* menurut peserta didik banyak menggunakan gerak seperti tindakan ketika mengerjakan bersama teman, dan aktif berdiskusi mencari materi. Selain itu, penggunaan angket keaktifan peserta didik di kelas juga membuktikan adanya peningkatan keaktifan peserta didik dengan presentase yang diperoleh sebesar 80,5% yang menandakan “Sangat Baik”.

Hasil olahdata SPSS juga membuktikan bahwa model *games based learning* berbasis *classpoint* memiliki pengaruh terhadap keaktifan peserta didik dengan hasil uji hipotesis di X-2 SMA Mahardika melalui uji regresi menghasilkan probabilitas sig 2 tailed $0,00 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima dengan maksud adanya pengaruh signifikan penggunaan model *games based learning* berbasis *classpoint* terhadap keaktifan peserta didik. Hal lain juga mendukung dengan hasil hitung F hitung $> F$ tabel yaitu $78,3 > 4,49$.

Selain itu, besar pengaruh dari penerapan model *games based learning* berbasis *classpoint* dapat diketahui sebesar 83% dari hasil R Square perhitungan uji regresi. Hal ini membuktikan bahwa peningkatan keaktifan peserta didik memiliki korelasi yang kuat sehingga menjadi rekomendasi untuk diterapkan kembali pada pertemuan selanjutnya. Namun, masih terdapat 13% dipengaruhi oleh aspek lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

Berdasarkan hasil pembahasan yang sudah dipaparkan peneliti di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *games based learning* berbasis *classpoint* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Respon peserta didik terhadap model *games based learning* juga sangat baik dengan presentase sebesar 82,3% yang menandakan model cocok untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, adapun peningkatan yang dihasilkan melalui model ini sebesar 83% dalam kategori “Sangat Baik”.

Namun demikian, keterbatasan penelitian yang sudah dilakukan hanya pada kondisi kelas yang kondusif dan siap dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan kata lain, di luar aspek penelitian masih terdapat faktor lain yang mempengaruhi penelitian.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Model *Games Based Learning* berbasis *classpoint* berpengaruh signifikan terhadap keaktifan peserta didik kelas X-2 SMA Mahardika Surabaya. Hal ini berdasarkan hasil uji regresi pada Signifikansi 2 tailed nilai $0,00 < 0,05$ yang menandakan bahwa H_0 ditolak dan

Ha diterima sehingga terdapat pengaruh yang dihasilkan. Data tersebut juga diperkuat dengan hasil angket respon peserta didik terhadap model *gamed based learning* berbasis *classpoint* yang menyatakan nilai rata-rata 82,3% dalam kategori “Sangat baik” sehingga cocok diterapkan pada kesempatan selanjutnya.

- Adapun presentase yang dihasilkan dari penggunaan model *games based learning* berbasis *classpoint* terhadap keaktifan peserta didik sebesar 83% yang menandakan membawa pengaruh yang kuat terhadap keaktifan peserta didik. Selain itu, nilai korelasi atau hubungan variabel juga kuat dibuktikan melalui hasil R sebesar 0,911. Angket keaktifan peserta didik juga mendukung hasil tersebut dengan prosentase angket keaktifan sebesar 80,5% yang menandakan kategori Sangat Baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah diuraikan maka terdapat beberapa saran sebagai berikut :

- Games Based Learning* berbasis *Classpoint* dapat digunakan sebagai model pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam kelas sehingga tidak mudah bosan.
- Penggunaan model *Games Based Learning* berbasis *Classpoint* diterapkan pada pembelajaran sejarah sesuai Kurikulum yang sedang dilaksanakan.
- Penggunaan model *Games Based Learning* berbasis *Classpoint* tidak hanya digunakan pada materi Sejarah Kerajaan Islam saja, namun bisa dikembangkan dengan menggunakan materi sejarah ataupun pelajaran sekolah yang lainnya.
- Penggunaan model pembelajaran *Games Based Learning* berbasis *Classpoint* harus digunakan dalam kondisi kelas yang kondusif dan siap melaksanakan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

A. Wawancara

Guru mata pelajaran Sejarah SMA Mahardika Surabaya
Peserta didik X-2 SMA Mahardika Surabaya

B. Buku

Sudjana, Nana. “Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar.” Sinar Baru Algensindo, hal 21.
Thobroni, M. “Belajar Dan Pembelajaran Teori Dan Praktik.” *Ar-Ruzz Media* 6, no.1 (2015).

C. Jurnal

Abdelrady, Abbas Hussein, and Huma Akram. “An Empirical Study of ClassPoint Tool Application in Enhancing EFL Students’ Online Learning Satisfaction.” *Systems* 10,

no. 5 (2022).
<https://doi.org/10.3390/systems10050154>.

Adipat, Surattana, Kittisak Laksana, Kanrawee Busayanon, Alongkorn Ausawasowan, and Boonlit Adipat. “Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts.” *International Journal of Technology in Education* 4, no. 3 (2021).
<https://doi.org/10.46328/ijte.169>.

Alawiyah, A, J Sukron, and M A Firdaus. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Fitrah: Journal of Islamic Education* 4, no. 1 (2023).

Alfian, Yogi. “Motivation, Learning Activity, And Learning Outcomes Of Grade V Elementary School.” *International Journal Of Educational Review* 1, no. 2 (2019).
<https://doi.org/10.33369/ijer.v1i2.8844>.

Anuar Ahmad, and Nelson Jingga. “Pengaruh Kompetensi Kemahiran Guru Dalam Pengajaran Terhadap Pencapaian Akademik Pelajar Dalam Mata Pelajaran Sejarah.” *Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik* Bil 3, no. 2 (2015).

Astuti, Nabilla Fuji, Agus Suryana, and E.Hamzah Suaidi. “Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar.” *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*

Asyafah, Abas. “Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam).” *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education* 6, no. 1 (2019).
<https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>.

Bahrus Rosyidi Duraisy. “Model-Model Pembelajaran (Empat Model Joyce and Weil),” 1999.

Bonwell, Charles C., and James A. Eison. “Active Learning: Creating Excitement in the Classroom. 1991 ASHE-ERIC Higher Education Reports.” *ASHE-ERIC Higher Education Report*, 1991.

Ciampa, K. “Learning in a Mobile Age: An Investigation of Student Motivation.” *Journal of Computer Assisted Learning* 30, no. 1 (2014).
<https://doi.org/10.1111/jcal.12036>.

Duncan, Graham. “The Pursuit Of History: Aims, Methods And New Directions In The Study Of History. Sixth Edition.” *Studia Historiae Ecclesiasticae* 42, no. 3 (2017).
<https://doi.org/10.25159/2412-4265/789>.

Grabinger, R. Scott, and Joanna C. Dunlap. “Rich

- Environments for Active Learning: A Definition.” *Research in Learning Technology* 3, no. 2 (2011). <https://doi.org/10.3402/rlt.v3i2.9606>.
- Hardianto, and Irwan K. “Model Pembelajaran Berbasis Game.” *Sibatik* 1, no. 1 (2017).
- Haryanti, Eka. “Cooperative Learning Tipe Think-Pair-Share (Tps) Sebagai Model Pembelajaran Sastra (Menenal Teks Puisi).” *Jurnal TAMBORA* 3, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.36761/jt.v3i1.180>.
- Hasan, Adtman A. “Model Pembelajaran CTL Berbasis IT Untuk Menguasai Mufradat Bahasa Arab.” *AL-Lisan: Jurnal Bahasa (e-Journal)* 4 (2019).
- Heriyanto, Heriyanto. “Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Struktural Nht Dan Model Pembelajaran Ekspositori.” *Jurnal Curere*, no. 1 (2018).
- Isaleha, Isaleha, Nurasiah Nurasiah, and Sufandi Iswanto. “Efektivitas Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Peer Lesson Terhadap Keaktifan Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Aceh Barat Daya.” *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities* 4, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.24815/jr.v4i2.21696>.
- Kurniawan, Nico Dwi, and Ika Yatri. “Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint Pada Materi Indahnya Keragaman Di Negeriku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.23887/jppg.v5i1.48502>.
- Malone, Thomas W. “What Makes Things Fun to Learn? Heuristics for Designing Instructional Computer Games,” 1980. <https://doi.org/10.1145/800088.802839>.
- Maula, Nadia Karima. “Analisis Peningkatan Keterampilan Problem-Solving Siswa SMP Dalam Pembelajaran Matematika Dengan IDEAL Problem-Solving Berbasis Game-Based Learning.” *JURNAL PETIK* 6, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.31980/jpetik.v6i2.764>.
- Merti, Ni Made. “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris.” *Journal of Education Action Research* 4, no. 3 (2020).
- Hasil Kali Kelarutan.” *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 3, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.23887/jpk.v3i1.20944>.
- Nur’alimah, Erlita Octiana. “Implementasi Teori Sibernetik Pada Pembelajaran Jarak Jauh Masa Pandemi COVID-19.” *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 3, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v3i1.146>.
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii.” *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. Vol. 3, 2021.
- Ontologi, Tinjauan Filsafati, and Epistemologi Dan. “Tinjauan Filsafati (Ontologi, Epistemologi Dan Aksiologi Manajemen Pembelajaran Berbasis Teori Sibernetik.” *Edukasi* 1, no. 2 (2016).
- Perdana, Indra, Rinda Eria Solina Saragi, and Eric Kunto Aribowo. “Students ’ Perception of Utilizing Kahoot In Indonesian Language Learning.” *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 08, no. 02 (2020).
- Polman, Joseph L. “Mastery and Appropriation as Means to Understand the Interplay of History Learning and Identity Trajectories.” *Journal of the Learning Sciences*, 2006. https://doi.org/10.1207/s15327809jls1502_3.
- Prenawa, Wayan Narta, Nani Setiawati, and Beta Centauri February Lahirmi. “Pengaruh Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Sman 1 Basarang Kabupaten Kapuas Tahun Pelajaran 2020/2021.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (2021).
- Purnamasari, Sulfi, Fika Rahmanita, Soffi Soffiatun, Wiwit Kurniawan, and Fiqoh Afriliani. “Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2020).
- Rini, and Ulhaq Zuhdi. “Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 1 (2021).
- Rohman, Miftahur, Zulkipli Lessy, and Nurul Faizah. “Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kurikulum KMA 183 Tahun 2019 Madrasah Ibtidaiyah.” *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 9, no. 2 (2019).
- Sartika, and Mira Octafianti. “Pemanfaatan Kahoot Untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.” *Journal On Education* 1, no. 3 (2019).
- Setiawan, Zulfa, Hari Anna Lastya, and Sadrina Sadrina. “Penerapan Tgt (Team Games

- Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli.” *Jurnal Edukasi Elektro* 5, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.41437>.
- Setiyanto, Sigit. “Pandangan Mahasiswa Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Dokumentasi Kebidanan Menggunakan CLASSPOINT.” *Journal of Innovation And Future Technology (IFTECH)* 5, no. 1 (2023).
- Simbolon, Paulina Br. “Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter.” *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah* 2, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24256>.
- “Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari.” *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP* 4, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>
- Sundari, Dian Hadiyani, and Iskandar; Muhlis. “Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta.” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 3, no. 3 (2021).
- Syaparuddin, Syaparuddin, Meldianus Meldianus, and Elihami Elihami. “Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKn Peserta Didik.” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.33487/mgr.v1i1.326>.
- Telaumbanua, Arozatulo, Detiriani Gulo, Lisman Apriliani Lahagu, Citra Kurnihati Gulo, and Ener Kenangan Kasih Gulo. “Pengaruh Penerapan Teori Belajar Sibernetik Terhadap Kemampuan Mahasiswa Mengelola Pembelajaran Berbasis Digital.” *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen* 1, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.56854/pak.v1i2.105>.
- Usman, Usman. “Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning Dalam Membentuk Kemandirian Belajar.” *Jurnal Jurnalisa* 4, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.24252/jurnalisa.v4i1.5626>.
- Utami, Dian. “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa SMA.” *JURNAL SWARNABHUMI : Jurnal Geografi Dan Pembelajaran Geografi* 3, no. 2 (2018). <https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v3i2.2597>.
- Wahab, Isnaeni. “Edu-Ling: *Journal of English Education and Linguistics* 2, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.32663/edu-ling.v2i1.643>.
- Winatha, Komang Redy, and I Made Dedy Setiawan. “Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020). <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>.
- Woo, Jeng Chung. “Digital Game-Based Learning Supports Student Motivation, Cognitive Success, and Performance Outcomes.” *Educational Technology and Society* 17, no. 3 (2014).
- Xeni, Elena. “Creating Critical Classrooms: Reading and Writing with an Edge.” *Educational Media International* 52, no. 1 (2015). <https://doi.org/10.1080/09523987.2015.1008783>.