

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS X DI SEKOLAH MA MIFTAHUL ULUM BETTET PAMEKASAN**Dias Ansori¹, Akhmad Fathir²**^{1,2}Universitas Islam Maduraelferoby@gmail.com¹, fathir0akhmad@gmail.com²**Abstrak**

Kurangnya minat belajar siswa pada materi pembelajaran dikarenakan cara penyampaian materi yang diterapkan oleh guru membosankan serta kurang berinovasi dan kreatif saat mengelola kelas. Minat siswa memainkan peran penting dalam mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Semakin tinggi minat siswa, semakin aktif mereka dalam belajar. Namun Ketika kecendrungan minat belajar siswa rendah akan berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar siswa.. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh *Game Based Learning* terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di MA Miftahul Ulum Bettet Pamekasan pada semester Genap tahun ajaran 2023/2024. Siswa kelas X-F dengan jumlah 23 (kelas eksperimen) dan siswa X-E dengan jumlah 22 siswa (kelas kontrol) menjadi subyek dalam penelitian ini. Data minat belajar siswa didapatkan dari hasil nilai angket yang dilakukan pada awal pertemuan dan ahir pertemuan. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-ANOVA dengan bantuan SPSS 22. Hasil uji-ANOVA diperoleh hasil yaitu nilai sig < 0,05 dengan perolehan 0,000 < 0,05 maka HO ditolak dan H1 diterima. Dari hasil tersebut memperlihatkan bahwa minat belajar siswa kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi dari pada siswa kelas kontrol. Hal ini memberikan kesimpulan *Game based learning* memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, *Game Based Learning*, Kuantitatif, Minat Belajar

Abstract

Students' lack of interest in learning material is due to the teacher's boring way of delivering the material and lack of innovation and creativity when managing the class. Student interests play an important role in encouraging students to participate actively in the learning process. The higher the students' interest, the more active they are in learning. However, when students' interest in learning tends to be low, it will have an impact on students' low achievement of learning outcomes. This research aims to explain the influence of Game Based Learning on students' interest in learning. This research is quantitative research. The samples in this study were class X-F and class X-E. Data on student interest in learning was obtained from the results of questionnaire scores conducted at the beginning of the meeting and at the end of the meeting. Hypothesis testing was carried out using the ANOVA test with the help of SPSS 22. The results of the ANOVA test showed that the sig value was <0.05 with a gain of 0.000 <0.05, so HO was rejected and H1 was accepted. These results show that the learning interest of experimental class

students is significantly higher than that of control class students. This provides the conclusion that game based learning has a significant influence on students' interest in learning.

Keywords: *Learning Model, Game Based Learning, Quantitative, Interest In Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia; inti dari pendidikan adalah proses pembelajaran. Pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Oleh karena itu, guru harus mampu menyusun pelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran kepada setiap siswa. Realita dilapangan, biasanya dalam satu kelas Siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda baik dalam hal kemampuan awal siswa, cara berpikir, daya tangkap, metode belajar, minat belajar, dan tingkat partisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga guru harus memiliki kemampuan untuk menyusun pembelajaran yang sesuai dengan sifat siswa untuk mencapai tujuan proses pembelajaran (Gusti et al., 2023).

Berdasarkan laporan dari progame for international student assessment (PISA) tahun 2018, pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke 74 dari 79 Negara. Laporan ini menunjukkan rendahnya kualitas pendidikan siswa di Indonesia dalam bidang matematika, sains dan literasi (Hewi. et al. 2020). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat kesalahan metode saat pembelajaran yang menyebabkan kurangnya minat untuk belajar, karna metode sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran (Widiana, 2022).

Azizah, (2021) mengatakan, banyak siswa pada mata pelajaran biologi kurang aktif dan tidak tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, dan sering menganggap mata pelajaran biologi sulit terlihat dari siswa dengan akademik tinggi memperoleh rata-rata keseluruhan indikator dengan persentase sebesar 69,06%. Kurangnya minat belajar siswa pada materi pembelajaran dikarenakan cara penyampaian materi yang diterapkan oleh guru membosankan serta kurang berinovasi dan kreatif saat mengelola kelas (M Yasin et al., 2023). Menurut M Yasin et al., (2023) minat siswa memainkan peran penting dalam mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Semakin tinggi minat siswa, semakin aktif mereka dalam belajar. Namun Ketika kecendrungan minat belajar siswa rendah akan berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar siswa

Hal serupa juga terlihat dari hasil wawancara pada siswa kelas X MA Miftahul Ulum Bettet Pamekasan Tahun Ajaran 2023/2024, pada tanggal 17 Desember 2023, dimana siswa

tidak berminat, tidak aktif dan merasa bosan dengan mata pelajaran biologi dan menginginkan pembelajara belajar sambil bermain. Upaya untuk mengatasi hal tersebut dengan menggunakan model pembelajaran yang berbasis permainan salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*. Menurut Azan & Wong (2008) dalam (Asmaka R A, 2019) model pembelajaran *Game Based Learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Gusti et al. (2023) menjelaskan Pada hakikatnya, seorang anak memiliki kodrat untuk bermain, sehingga dalam proses pembelajaran akan sangat baik jika dilaksanakan dengan menerapkan suatu permainan. Pembelajaran yang dikemas dalam permainan akan membuat siswa merasa nyaman, tertarik dan senang sehingga siswa mendapatkan suatu pembelajaran yang bermakna.

Salah satu permainan yang bisa digunakan dalam *Game Based Learning* yaitu permainan ular tangga. Menurut Wati (2021) Permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang didasarkan pada permainan tradisional, tetapi dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. permainan ini digunakan Sebagai media informasi, untuk menyampaikan tujuan pembelajaran. Sedagkan menuurut Anjani (2012) dalam Kholipah & Pritandhari (2020) Ular Tangga merupakan permainan papan yang dimainkan oleh beberapa orang. Papan permainan terdiri dari kotak-kotak kecil yang berisi ular dan tangga dibeberapa kotak yang menyambung ke kotak lain. Permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif karena sifatnya yang menyenangkan dan sederhana dapat membuat siswa semangat untuk bermain. Oleh karena itu, permainan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif, menarik dan interaktif bagi siswa (Kholipah & Pritandhari, 2020).

Penelitian ini sebelumnya pernah di teliti oleh Puspita Sari (2022) pada kelas X MIPA mata pelajaran kimia menunjukkan ada pengaruh dan dampak positif pada model pembelajara *game based learning* Terhadap minat belajar siswa, dengan adanya peningkatan minat belajar siswa. Penelitian lain dilaporkan oleh Widianana (2022) yang menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran *game based learning* bisa meningkatkan minat siswa dalam belajar dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep. Selain itu, penelitian lain menemukan bahwa permainan adalah kegiatan yang sangat disukai oleh siswa. Oleh karena itu, permainan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar (Zahranisa et al., 2023a). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game adalah salah satu opsi pembelajaran yang menarik.

Penelitian sebelumnya sudah menunjukkan bagaimana *game based learning* mempengaruhi minat belajar siswa. Tapi, penelitian sebelumnya hanya terbatas pada sekolah umum. Sebab itu, penelitian ini akan mengungkap penelitian yang serupa, tetapi berpusat pada sekolah berbasis pondok pesantren, di mana siswa memiliki karakteristik yang berbeda dari siswa di sekolah umum. Sehubungan dengan judul penelitian ini adalah “**Pengaruh model pembelajaran *game based learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X di sekolah MA Miftahul Ulum Bettet Pamekasan**”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, pada penelitian ini sesudah data terkumpul semua, data di analisis dengan analisis data yang bersifat kuantitatif (Sugiyono, 2013).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif menggunakan data primer berupa hasil jawaban langsung dari angket yang telah diisi oleh siswa di kelas X MA Miftahul Ulum Bettet Pamekasan. Dalam Penelitian ini, peneliti ingin mengetahui pengaruh antara *game based learning* (variable bebas) terhadap minat belajar siswa (variable terikat) MA Miftahul Ulum Bettet Pamekasan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data penelitian diperoleh dari data kelas sampel, yaitu kelas X Putra Miftahul Ulum Bettet Pamekasan dengan jumlah siswi 45. Data yang telah diperoleh pada penelitian ini meliputi data nilai angket minat belajar siswa yang dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 1 Deskriptis Statis Angket Minat Belajar Siswa

Nilai Angket				
Kelas	Awal Pertemua n Mean	Std. Deviatio n	Ahir Pertemua n Mean	Std. Deviatio n
Kls Eksperimen	39.73	3.744	51.82	3.862
Kls Kontrol	44.57	6.563	40.91	4.400
Total	42.20	5.849	46.24	6.869

Pada tabel 1 dari hasil angket minat belajar siswa awal dan ahir pertemuan ada perbedaan yaitu pada kelas eksperimen mengalami peningkatan ($39.73 < 51.82$), Sedangkan pada kelas kontrol mengalami penurunan ($44.57 > 40.91$).

Tabel 2 Uji Normalitas

Kls				Statistic	df	Sig
Hasil Angket	Awal	Pertemuan	Kls.179	23	.055	
	Kontrol					
	Akhir	Pertemuan	Kls.119	23	.200*	
	Kontrol					
Eksperimen	Awal	Pertemuan	Kls.165	22	.121	
	Eksperimen					
	Akhir	Pertemuan	Kls.092	22	.200*	
	Eksperimen					

Tabel 2 Menunjukkan bahwa semua sebaran data hasil angket minat belajar siswa di kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dikarenakan nilai sig,0,055 lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$).

Tabel 3 Uji Homogenitas

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil	Based on Mean	.686	1	43	.412
Angket	Based on Median	.504	1	43	.482
	Based on Median	.504	1	41.795	.482
	and with adjusted df				
	Based on trimmed mean	.653	1	43	.423

Pada Tabel 3 dari uji homogenitas angket minat belajar siswa menunjukkan bahwa signifikasi minat belajar siswa 0,412 ($p > 0,05$) yang menunjukkan bahwa variabel minat belajar siswa memiliki varian yang sama (Homogen).

Setelah hasil uji normalitas dan homogenitas sudah berdistribusi normal dan homogen. Sehingga data tersebut dapat dilakukan uji hipotesis menggunakan uji ANOVA menggunakan aplikasi SPSS versi 25.0 *for windows*. Ringkasan hasil uji hipotesis dengan uji ANOVA dapat dilihat pada Tabel 4

Tabel 4 Uji Hipotesis

Dependent Variable: Nilai Angket Sebelum

Source	Type III Sum of Squares	Mean Square	F	Sig.
KLS	263.184	263.184	9.112	.004
Error	1242.016	28.884		
Total	81643.000			
Corrected Total	1505.200			

a. R Squared = .175 (Adjusted R Squared = .156)

Dependent Variable: Nilai Angket Sesudah

Source	Type III Sum of Squares	Mean Square	F	Sig.
KLS	1337.212	1337.212	77.798	.000
Error	739.099	17.188		
Total	98311.000			
Corrected Total	2076.311			

a. R Squared = .644 (Adjusted R Squared = .636)

Pada tabel 4 menunjukkan bahwa *Game Based Learning* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa, dimana pada hasil angket sesudah nilai $\text{sig} = 0,000$ ($\text{sig} < 0,005$).

Pembahasan

Hasil dari analisis data pada penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan minat belajar siswa antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *game-based learning* dan siswa yang menggunakan pembelajaran secara konvensional. Hal ini dapat dilihat pada hasil angket minat belajar siswa. Yang mana pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* mengalami peningkatan ($39.73^{51.82}$) sedangkan pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional berbasis ceramah mengalami penurunan ($44.57^{40.91}$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa yang diajarkan dengan menggunakan *game based learning* lebih berminat dan senang untuk belajar dibandingkan siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional berbasis ceramah, Perbedaan tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap minat belajar biologi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mansur (2021) bahwa ada pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap minat belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran biologi.

Model pembelajaran *game based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa karena dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* akan membuat siswa senang dan semangat untuk belajar (Siahaan, 2021). Suasana yang menyenangkan ini membuat siswa antusias terhadap materi ekosistem sehingga membuat siswa berminat untuk belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Aniuranti, Tsani and Wulandari (2021) bahwa dengan pembelajaran *game based learning* dapat membuat siswa senang dalam menerima pelajaran biologi karena mereka dapat belajar sambil bermain dan berasal dari keinginan mereka. Selain itu Puspita sari (2022) mengatakan bahwa model pembelajaran *game based learning* berpengaruh positif terhadap minat belajar dan kemampuan siswa kelas X.

Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan Model pembelajaran *game based learning* ini dibutuhkan peran guru untuk memfasilitasi hal-hal yang dibutuhkan pada saat kegiatan belajar mengajar. Guru berperan untuk menciptakan kondisi yang kondusif dan mendukung bagi siswa, agar terciptanya pembelajaran yang bermakna. Untuk dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran *game based learning* terhadap minat belajar siswa mengalami peningkatan terlihat dari hasil angket minat belajar siswa, yang mana pada angket awal memperoleh nilai 39.73 meningkat menjadi 51.82 pada angket ahir di kelas eksperimen. Hal ini tidak lepas dari peran sintaks dari *game based learning* itu sendiri, meliputi : 1). Menjelaskan game sesuai dengan topik 2). Menjelaskan konsep 3). Menjelaskan aturan permainan 4). Bermain game 5). Merangkum pengetahuan 6). Melakukan refleksi Hannawita & Listiani, (2023).

Tahap pertama yang dilaksanakan yaitu menentukan permainan yang akan digunakan, yaitu menggunakan game ular tangga. Pemilihan media game ular tangga ini dilakukan sebelum proses pembelajaran, karena itu guru telah mempersiapkan dan memasukkan 30 soal biologi dengan topik ekosistem ke dalam game ular tangga yang berbentuk kartu soal untuk dijawab oleh siswa pada saat memainkan permainan. Karena topik yang dibawakan tersebut, maka pada langkah kedua guru menekankan konsep dari materi ekosistem.

Tahap ketiga, menjelaskan aturan bermain. Pada kegiatan ini Guru menjelaskan aturan permainan kepada peserta didik yang disajikan dalam LKS, siswa memahami dan mencermati. Sebelum melaksanakan langkah keempat, yakni bermain game, guru mengelompokkan siswa menjadi 6 kelompok. Setelah itu game ular tangga dimainkan, semua kelompok yang mendapat bagian melempar dadu diberikan kartu soal untuk dijawab, hal ini yang membuat siswa merasa senang dan tertantang untuk menjawab soal, dikarenakan ketika jawaban salah maka kelompok lain boleh mengoreksi dan menjawab soal itu yang nantinya yang bisa menjawab bisa melangkah 1 langkah kedepan. Pada saat game dimainkan tercipta suasana yang menyenangkan dan bersemangat yang bisa memecah kebekuan dan kekakuan pada saat pembelajaran, sesuai dengan yang dikatakan Redy W. & Made D.S., (2020b).

Langkah kelima, yaitu merangkum pengetahuan yang telah diperoleh atau yang sudah dipelajari. Selanjutnya guru dan siswa melakukan refleksi. Berdasarkan penerapan *game based learning* berbantuan game ular tangga ini, ditemukan hasil dan pengaruh terhadap minat belajar siswa. Di mana minat belajar siswa yang sebelumnya kurang, menjadi semakin baik. Siswa semakin banyak berinteraksi, belajar, bertanya, menjawab, serta bersemangat. Pada saat penerapan game, keaktifan dan minat siswa juga terdorong. Siswa berdiskusi untuk menjawab pertanyaan dari kartu soal yang ada dan bekerja sama dengan teman di kelompoknya, Hal ini sesuai dengan pendapat Aniuranti, Tsani and Wulandari (2021).

Berdasarkan semua sintaks di atas, terlihat bahwa selama proses pembelajaran siswa memiliki aktivitas belajar dan minat yang tinggi karena peserta merasa belajar sambil bermain

selama proses pembelajaran. Kesenangan peserta didik selama proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa. Yang mana pada hasil angket minat belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* mengalami peningkatan (39.73[^]51.82) sedangkan pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional berbasis ceramah mengalami penurunan (44.57^v40.91). dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan *Game Based Learning* terhadap minat belajar siswa kelas X MA Miftahul Ulum Bettet Pamekasan.

DAFTAR PUSTAKA

- A'isah, K., Khamidah, A., & Ahsani, E. L. F. (2023). Penerapan Model Snowball Throwing Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas V Di Mi Nu Miftahul Huda 01 Karangmalang. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 3(1), 35–43.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (Dgbl) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*.
- Apriyani, D. D., & Sirait, E. D. (2021). Pengembangan Instrumen Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika. *Sap (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(1).
- Asmaka R. A. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang Kelas Viii Smp Negeri 2 Balen*.
- Bahri Djamarah, S. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka cipta.
- Cahyaningrum, Y., Cuhanazriansyah, M. R., Hendrawan, A., & Nafi'ah, N. (2023). Implementasi Game Based Learning (Gbl) Monopoli Digital (Mondig) Dalam Pembelajaran Mahasiswa Ikip Pgrri Bojonegoro. *Jrti (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 8(1), 70. <https://doi.org/10.29210/30032935000>
- Fahira Hilda. (2023). *Pengaruh Rancangan Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*.
- Nurlina, Nurfadilah, & Aliem Bahri. (2021). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*.

- Gusti, I., Ngurah, A., Jayantika, T., Made, N., & Putri, R. P. (2023). Penerapan Game Based Learning Dalam Pembelajaran Biologi Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas Xi Mipa Sma Negeri 1 Kuta Utara. *Emasains Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, *Xii*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7900617>.
- Hannawita, E., & Listiani, T. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! Dalam Mendorong Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(1), 26–40.
- Hewi, L., Shaleh, M., & Iain Kendari, P. (2020). *Refleksi Hasil Pisa (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. *04*(1), 30–41.
- Kholipah, S., & Pritandhari, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018*. *1*(1).
- Nurjan, S. (2015). *Psikologi Belajar* (M. Wahyudi Setiawan, Ed.). Wade Group Cv. Wade Group Jl. Pos Barat Km.1 Ngimput Purwosari Babadan Ponorogo Indonesia 63491.
- Parnawi. (2019). *Bukupsikologibelajar*. Yogyakarta : Deepublish
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Antropologi*, *4*(1), 25–38.
- Redy Winatha, K., & Dedy Setiawan, M. (2020). *Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement*.
- Setiawan, A. T., & Handayani, D. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Anak-Anak Alis Sebagai Pemerkuat Karakter Bangsa Di Era Aec*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.
- Wati, A. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *2*(1), 68–73.
- Widiana, W. (2022). Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, *10*(1), 1–10.
- Zahranisa, A., Marlina, N., & Zuliani, R. (2023a). Kefektivitas Penggunaan Media

- Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Kelas Iii Sdn Sindang Panon 2. *Masaliq*, 3(5), 775–789.
- Mansur, S. (2021). Penerapan Metode game based learning Terhadap Keterampilan Proses Sains dan minat Belajar Siswa SMP. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 5(2), 140-146.
- Siahaan, K. W. A., Lumbangaol, S. T., Marbun, J., Nainggolan, A. D., Ritonga, J. M., & Barus, D. P. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri game based learning terhadap Keterampilan Proses Sains dan Penguasaan Konsep IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 195-205.
- Ainiuranti, A., Nur Tsani, M., Wulandari, Y. (2022). Menjelajahi pengaruh model kecepatan terhadap penguasaan tata Bahasa siswa dan pendapat siswa tentang penggunaannya. *Jurnal sastra dan Bahasa inggris Surakarta*, 5(1), 2621-9085.
- Supratiknyo, P. (2021). Peningkatan Hasil Belajar dan minat belajar IPA Materi Benda Terapung, Melayang dan Tenggelam Melalui Model Pembelajaran game based learning. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar dan Menengah*, 1(2),290-301.
- Yasin, M., Sarbatinil, Muzakkir, Irfan, S., Muhammadong. (2023). Menumbuhkan minat belajar siswa melalui metode pembelajaran kreatif. *journal of international multidisciplinary research*, 2 (2), 367-379.
- Azizah, N., Alberida, H. (2021). Seperti Apa Permasalahan Pembelajaran Biologi Pada Siswa SMA?. *Journal for lesson and learning studies*, 4(3), 388-395.
- Puspitasari, R., Suparman, Fahrunnisa. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8214-8226.