



Game-Based Learning dalam Pembelajaran BIPA di Assalihinah School Pattani Thailand

Wakhidatus Salma¹, Maulfi Syaiful Rizal²

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Brawijaya

wakhidatussalma@student.ub.ac.id¹, maulfi_rizal@ub.ac.id²

DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v8i2.991>

First received: 18-09-2023

Final proof received: 30-09-2023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah penerapan model pembelajaran Game-Based Learning (GBL) dalam pembelajaran BIPA di tingkat sekolah menengah Thailand. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain lapangan yang menerapkan teknik observasi partisipatif sebagai metode pengumpulan data, serta objek penelitian ini adalah Sekolah Assalihinah Pattani, Thailand. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui kegiatan pembelajaran model GBL, peserta didik mengikuti pembelajaran dengan menerapkan media permainan menghasilkan kegiatan yang menyenangkan dan menciptakan iklim pembelajaran yang baik. Pembelajaran GBL tersebut menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, yakni selain menyenangkan juga bermakna. Kegiatan pembelajaran juga berjalan dengan aktif sehingga meningkatkan komponen berpikir kritis dan kreatif pada peserta didik sesuai dengan pembelajaran tingkat tinggi atau high Ordinary Thinking Skill (HOTS). Kegiatan kerja sama antar peserta didik dan bagaimana cara mereka merekonstruksi materi yang telah diberikan kepada permainan yang disediakan juga terlibat secara aktif. Selain berkaitan dengan pendidikan, kegiatan pembelajaran ini juga memiliki manfaat pada internasionalisasi bahasa di mana model pembelajaran harus diperhatikan dengan seksama untuk lebih menarik minat pemelajar bahasa asing terhadap pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata kunci: game-based learning; pembelajaran menyenangkan dan bermakna; Pemelajar BIPA; Assalihinah School Pattani Thailand

ABSTRACT

This research aims to examine the application of the Game-Based Learning (GBL) learning model in BIPA learning at the Thai secondary school level. This research uses a qualitative approach with a field design that applies participatory observation techniques as a data collection method, and the object of this research is the Assalihinah Pattani School,

Thailand. The research results show that through GBL model learning activities, students participate in learning by applying game media, producing fun activities, and creating a good learning climate. GBL learning produce learning that is fun and meaningful. Learning activities also run actively to increase critical and creative thinking components at students through high-level learning or High Ordinary Thinking Skills (HOTS). Collaborative activities between students and how they reconstruct the material that has been given in the games provided are also actively involved. Apart from being related to education, this learning activity also has benefits in language internationalization where the learning model must be carefully considered to attract more interest from foreign language students in learning Indonesian.

Keywords: game-based learning; joyful and meaningful learning; foreign language students; Assalihiyah School Pattani Thailand

1. PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran dipengaruhi faktor eksternal peserta didik. Faktor eksternal tersebut salah satunya adalah metode pembelajaran, metode pembelajaran bersifat fleksibel sesuai dengan kondisi peserta didik di dalam kelas. Metode pembelajaran haruslah dipilih dengan bijak untuk menciptakan kegiatan belajar yang efektif. Metode pembelajaran menurut Sudjana (dalam Romadoni, (2019) adalah perencanaan menyeluruh yang bertujuan untuk menyajikan sebuah materi dalam pembelajaran dengan bahasa yang teratur, tidak bertentangan, dan sesuai dengan pendekatan tertentu. Metode pembelajaran dilakukan dengan aksiomatis dan prosedural atau jelas dan menerapkan langkah-langkah.

Pembelajaran merupakan proses yang kompleks, dipengaruhi oleh hubungan antara pengajar, peserta didik, dan media pembelajaran yang digunakan sehingga mempengaruhi keberhasilan dari kegiatan pembelajaran (Satwika, Laksmiwati, & Khoirunnisa, 2018). Adaptasi pengajar dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu keharusan, di mana mempertimbangkan ketertarikan peserta didik akan suatu hal dalam lingkungannya yang dapat memberikan fokus pada kegiatan pembelajaran. Masa sekarang peserta didik lebih menyukai kegiatan bermain sambil belajar, karena kegiatan belajar menjadi lebih kreatif, praktis dan tentunya menyenangkan. Metode pembelajaran tersebut dapat menggunakan *Game-Based Learning* atau GBL, yakni metode pembelajaran dengan merancang khusus sebuah permainan untuk membantu proses pembelajaran (Santoso, 2011).

Inovasi pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing sangat penting dilakukan karena bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam menguasai pemahaman pembelajaran bahasa Indonesia (Purwono & Asteria, 2021). Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia pada penutur asing yakni peserta didik di Assalihiyah School menggunakan GBL patut untuk digunakan, mengingat peserta BIPA didominasi oleh anak-anak karena pada jenjang SMP dan SMA. GBL tidak hanya menciptakan kegiatan yang menyenangkan namun juga berkaitan dengan menciptakan pembelajaran *joyful and meaningful*, karena kegiatan pembelajaran yang menyenangkan pastinya akan menciptakan pembelajaran yang memiliki makna

tersendiri pada peserta didik sehingga menciptakan pemahaman materi yang lebih efektif dan terciptanya iklim belajar yang baik. Selain itu, menurut Kiki (dalam Santoso, 2011) GBL memiliki kecocokan untuk diaplikasikan dalam pembelajaran di masa sekarang karena menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kerja sama antar teman baik, dan menumbuhkan pemikiran dalam penyelesaian masalah dengan cepat.

Penelitian terdahulu yang relevan dari Mardiah (2015) membahas mengenai *Game-Based Learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yakni pembelajaran berbasis game lebih baik dari pada pembelajaran lama sebelum mengenal GBL. Penelitian oleh Dewi dan Listiowarni (2019) mengenai implementasi GBL pada pembelajaran bahasa Inggris yang hasilnya berupa GBL mendukung kegiatan menulis, membaca, dan berbicara bahasa Inggris. Penelitian selanjutnya dari Farida, Ulfa, dan Kuswandi (2022) juga membahas GBL yakni mengenai pengembangannya dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di mana pembelajaran berbasis game layak untuk diterapkan dalam pembelajaran kosakata.

Dari uraian di atas dapat dilihat bahwa masih belum ada kajian yang secara komprehensif mengenai pembelajaran menggunakan GBL pada pembelajaran BIPA jenjang SMP dan SMA. Padahal di sisi lain pembahasan tersebut layak dikaji guna menelaah dengan lebih dalam bagaimana cara menyampaikan materi dengan menciptakan pembelajaran bahasa yang menyenangkan bagi pembelajaran BIPA. Melalui hasil kajian dalam penelitian ini diharapkan pengajar BIPA dapat bersinergi dengan memanfaatkan metode-metode pembelajaran dengan maksimal sehingga menciptakan pembelajaran menyenangkan sekaligus bermakna.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif bertujuan mengarahkan untuk mendeskripsikan secara rinci dalam memahami suatu konteks dengan mendalam yang terjadi di lapangan studi (Nugrahani, 2014). Sedangkan metode deskriptif digunakan untuk menjelaskan situasi sosial yang diteliti dengan menyeluruh, luas, dan mendalam. Data dalam penelitian ini adalah hasil observasi pemelajar BIPA dalam pembelajaran menggunakan *Game-Based Learning*. Adapun data tersebut diperoleh dari sumber data penelitian ini yakni jenjang SMP dan SMA. Metode utama yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode simak-libat-catat, dikarenakan peneliti terlibat dalam kegiatan yang diteliti yakni menjadi pengajar. Analisis data dilakukan dengan menggunakan *Analysis Interactive Model* oleh Miles, Huberman, dan Saldana (2014), yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan atau verifikasi data. Teknik uji keabsahan data pada penelitian ini adalah peningkatan ketekunan, yaitu bentuk peningkatan ketekunan melakukan pengecekan secara berulang mengenai benar tidaknya data dengan cara mengamati terus menerus dan membaca berbagai referensi dan penelitian terdahulu untuk menghasilkan wawasan peneliti (Mekarisce, 2022).

3. PEMBAHASAN

Penerapan Game-Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Assalihinah School, Pattani, Thailand

Pembelajaran dengan mengedepankan *joyfull learning* merupakan hal yang harus diperhatikan pengajar dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan iklim kelas yang baik. Pada dasarnya *joyfull learning* merupakan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan dengan mementingkan kegembiraan peserta didik (Mustopa, Wekke, & Hasyim, 2019). Selain itu, kegiatan pembelajaran juga harus bermakna atau *meaningful learning*, di mana pengajar harus menghadirkan situasi nyata dalam pembelajaran untuk menciptakan hubungan antara pengetahuan dan penerapan dalam kehidupan masyarakat. Mengacu pada hal tersebut, model pembelajaran yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang mengedepankan kesenangan peserta didik adalah model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL).

Model pembelajaran GBL pada dasarnya memberikan pembelajaran dengan bermain agar peserta didik selain memahami materi juga tidak berada pada aktivitas yang membebani, karena dalam praktiknya kegiatan pembelajaran seringkali menjadi beban bagi peserta didik. Kegiatan yang diciptakan dalam GBL mengharuskan peserta didik berada pada kegiatan kreatif, inovatif, dan kritis sehingga dapat menciptakan iklim yang baik di dalam pembelajaran. Selain itu, pembelajaran berbasis GBL juga meningkatkan interaksi peserta didik sehingga dapat bermanfaat dalam kecerdasan interpersonal. Sahidun (2018) menyatakan bahwa kecerdasan interpersonal anak meningkat melalui kegiatan bermain.

Penerapan metode pembelajaran *Game-Based Learning* di Assalihinah School dilakukan pada jenjang SMP dan SMA dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sejatinya pembelajaran ini merupakan pembelajaran BIPA bagi penutur asing. Sebelum masuk pada kegiatan bermain, pengajar terlebih dahulu memberikan materi dan penjelasan yakni nama buah dan warna buah. Kemudian guru menulis beberapa nama buah beserta warna di papan tulis yang kemudian peserta didik harus mencocokkan buah dengan warnanya. Kegiatan game ini memanfaatkan media lagu, peserta didik diharuskan untuk melingkar dan menggunakan spidol sebagai penentu game. Pengajar akan menyetel lagu anak-anak dalam bahasa Indonesia dan peraturannya apabila lagu tersebut berhenti pada salah satu anak berarti diharuskan untuk mencocokkan buah dengan warna. Kegiatan ini selain juga menciptakan kesenangan saat peserta didik saling melemparkan spidol mengikuti lagu yang berjalan juga memberikan pemahaman materi, karena otomatis peserta didik akan mempelajari dengan seksama materi yang diberikan sebelumnya.

Kegiatan permainan sambil belajar selanjutnya dalam pengajaran BIPA adalah mengenai materi permintaan maaf. Kegiatan pertama adalah pengajar memberikan materi dan kemudian memperagakannya. Kegiatan ini mengharuskan peserta didik untuk membentuk kelompok yang masing-masing kelompok berisi 4-5 peserta didik. Masing-masing kelompok akan diberikan instruksi yang juga berkaitan dengan

pemahaman bahasa Indonesia mengenai tata letak, namun pengajar memberikan lawan kata di mana apabila pengajar memberikan instruksi untuk maju berarti peserta didik harus mundur. Hal tersebut juga merupakan permainan sambil belajar dalam mengingat tata letak dengan lawan kata. Kelompok yang salah dalam bergerak atau tidak sesuai dengan lawan kata yang diberikan oleh pengajar maka memiliki keharusan untuk mempraktikkan materi permintaan maaf di depan teman kelas.



Gambar 1. Game pada Materi Permintaan Maaf

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kegiatan game dalam pembelajaran selanjutnya adalah mencocokkan gambar buah, nama buah, dan warna buah melalui media yang telah disediakan oleh pengajar. Dalam kegiatan ini peserta didik diharuskan untuk membentuk kelompok. Terlebih dahulu pengajar memberikan instruksi pada peserta didik dalam pengerjaan game tersebut. Peserta didik diberikan media kertas bergambar yang kemudian peserta didik harus menggunting gambar buah, warna, dan nama buah yang kemudian dicocokkan dengan sesuai. Pada kegiatan ini, kerja sama kelompok merupakan hal utama karena pengajar memberikan waktu 40 menit dalam mencocokkan semuanya ke dalam kertas yang disediakan.

Tabel 1. Langkah Kegiatan



Media Kertas

Kertas untuk menempelkan guntingan warna, nama buah, dan gambar buah.

Kegiatan 1

Menggunting warna dan menempelkan di kertas yang tersedia.

Kegiatan 2

Menggunting buah dan ditempelkan di kertas sesuai dengan warnanya.

Kegiatan 3

Menggunting buah dan ditempelkan sesuai dengan warna dan nama yang sebelumnya sudah ditempelkan.



Gambar 2. Proses Pengerjaan dengan Kelompok

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penerapan *Game-Based Learning* tidak hanya menciptakan pemahaman materi terhadap pembelajaran BIPA namun juga menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan. Pasti peserta didik juga mendapatkan kegiatan pembelajaran yang bermakna sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran GBL ini juga merupakan kegiatan yang mendekatkan peserta didik belajar bahasa Indonesia pada kegiatan di masyarakat seperti permintaan maaf, mengerti jenis-jenis warna, dan buah. Kegiatan GBL ini diharapkan dapat diteruskan pada pembelajaran umum pada Assalihyah School sehingga akan meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan iklim kelas yang baik.

Hasil Penarapan *Game-Based Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Assalihyah School, Pattani, Thailand

Penggunaan metode *Game-Based Learning* (GBL), peserta didik di Assalihyah School memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna melalui kegiatan bermain sambil belajar. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia selain sebagai pengajaran bahasa asing juga menciptakan pemikiran yang efektif. Kegiatan yang ada di GBL dimulai dengan pengajar memberikan materi hingga bagaimana peserta didik dapat merekonstruksi pemahaman yang diberikan oleh pengajar hingga pada kegiatan untuk mempraktikkan pemahaman peserta didik melalui kegiatan bermain. Kegiatan pembelajaran tersebut selain memberikan suasana yang menyenangkan, secara langsung juga memberikan pemahaman materi tanpa terbebani.

Kegiatan berbasis game ini diikuti peserta didik dengan antusias, di mana setiap kegiatan dilakukan dengan lebih tenang tanpa paksaan karena bagi mereka kegiatan belajar tersebut memberikan pengaruh positif pada ketertarikan peserta didik terhadap materi dan juga bagaimana pemahaman mereka. Banyak peserta didik yang memberikan testimoni bahwa kegiatan pembelajaran yang diikuti menciptakan suasana belajar yang menumbuhkan semangat dan banyak peserta didik yang menunggu waktu pembelajaran berikutnya. Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa peserta didik merasa bahwa belajar adalah hal yang menyenangkan dan tidak

menakutkan. Karena bagi mereka banyak mata pelajaran yang dalam mengikutinya merasa mereka tegang.

Pemilihan media GBL juga menjadi perhatian khusus pengajar, di mana latar belakang peserta didik yang berada di lingkup asrama sehingga pengajar memilih media non-digital di dalam kelas guna menumbuhkan kerja sama yang lebih kuat diantara peserta didik. Kegiatan bermain sederhana seperti mencocokkan sudah sangat menarik perhatian peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, sehingga kerja sama antar peserta didik berjalan dengan baik. Sarana dan prasarana digital yang juga kurang memadai seperti tidak adanya lcd juga menjadi faktor utama pengajar menggunakan media non-digital.

Perlu diketahui bahwa model pembelajaran *Game-Based Learning* tidak hanya meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran BIPA, namun peserta didik juga aktif dalam setiap kegiatan yang ada di dalam pembelajaran dengan permainan yang disediakan oleh pengajar yang juga membawa peserta didik mempraktikkan materi di dalam kehidupan sehari-hari seperti ucapan permintaan maaf, sapaan waktu, dan lainnya. Safitri (2022) berpendapat bahwa model pembelajaran *Game-Based Learning* meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang aktif tersebut meningkatkan komponen berpikir kritis dan kreatif peserta didik, sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran pemikiran tingkat tinggi atau *high ordinary thinking skill* (HOTS), kerja sama, rekonstruksi materi dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi di Assalihiyah School Pattani, Thailand selaku objek penelitian didapati hasil bahwa model pembelajaran *Game-Based Learning* menggunakan media permainan memiliki pengaruh yang positif dalam pembelajaran BIPA. Pembelajaran bahasa asing terutama bagi anak-anak tentunya memerlukan pendukung motivasi dalam menarik perhatian dan minat dalam mengikuti pembelajaran sehingga dalam memahami materi pembelajaran lebih efektif dan menghasilkan iklim belajar yang baik. Fahzira dkk (2020) berpendapat bahwa iklim belajar dipengaruhi oleh perhatian dan minat peserta didik. Selain itu, motivasi belajar memiliki fungsi yang sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran bahasa (Kusuma, 2018).

Selain pada hal pendidikan, pembelajaran BIPA di Assalihiyah School, Pattani, Thailand juga merupakan bentuk internasionalisasi bahasa Indonesia, di mana menurut Ningrum, Waluyo, Winarni (2017) kegiatan internasionalisasi bahasa menyebabkan bertambahnya peminat pelajar asing untuk mengikuti program BIPA. Dalam hal ini bagaimana proses pembelajaran terjadi merupakan hal yang sangat penting mengingat dalam panyampaian materi adalah hal yang harus diutamakan dalam proses pemilihan metode guna menciptakan pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia kepada penutur asing harus diperhatikan dengan seksama, penuh dengan rancangan, dan didukung oleh pihak sekolah bahkan badan bahasa Indonesia karena selain memberikan pengajaran bahasa Indonesia juga dapat mengenalkan budaya indonesia kepada pihak luar.

4. SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran Game-Based Learning, peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dapat belajar dengan situasi menyenangkan, memiliki ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran yang meningkatkan motivasi peserta didik sehingga menciptakan iklim belajar yang baik. Pembelajaran dengan metode GBL di Assalihinah School Pattani, Thailand. Kegiatan GBL yang diberikan pada peserta didik Assalihinah School adalah pada materi (a) permintaan maaf; (b) mencocokkan buah dan warna; dan (c) mengenal buah, warna, dan nama buah pada jenjang SMP dan SMA. Model pembelajaran GBL di kelas, peserta didik menerapkan dalam keseharian mereka seperti saat bertemu dengan pengajar mempraktikkan pembelajaran permintaan maaf. Dilihat bahwa kegiatan pembelajaran yang terjadi sebagai bentuk pembelajaran joyful and meaningful learning.

Dapat dikatakan bahwa pembelajaran GBL diterima dengan baik oleh peserta didik karena mendapatkan perhatian penuh dari peserta didik dilihat dari bagaimana mereka mengikuti pembelajaran dengan situasi menyenangkan dan bagaimana mereka ingin segera bertemu dengan pembelajaran bahasa lagi. Metode GBL di Assalihinah School Pattani, Thailand menghasilkan peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan meningkatkan komponen berpikir kritis, kreatif, dan kerja sama antar peserta didik sehingga sesuai dengan pembelajaran tingkat tinggi. Selain itu, pengajaran BIPA ini juga merupakan bentuk internasionalisasi bahasa sehingga dalam kegiatan pembelajarannya pemilihan metode pembelajaran harus diperhatikan dengan seksama.

5. REFERENSI

- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 3(2). Diakses pada laman <https://jurnal.iaii.or.id/index.php/RESTI/article/view/885/133>.
- Fahzira, A., Sulastri, S., Hardini, C. D., Fitriya, I., Arisma, R., & Susanti. (2020). *Iklim Belajar Pengelolaan Kelas yang Efektif*. Universitas Djuanda Bogor. Diakses pada laman https://www.researchgate.net/profile/Rusi-Rusmiati-Aliyyah/publication/352901655_IKLIM_BELAJAR_PENGELOLAAN_KELAS_YANG_EFEKTIF/links/60dec7d792851ca9449f0e4b/IKLIM-BELAJAR-PENGELOLAAN-KELAS-YANG-EFEKTIF.pdf.
- Farida, H., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2022). Pengembangan Mobile Game Based Learning Kosakata Bahasa Arab untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1). Diakses pada laman <https://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/21432/pdf>.
- Kusuma, E, R. (2018). Motivasi Belajar BIPA Mahasiswa Program *In-country* di Universitas Negeri Malang tahun 2017/2018. *Masters Thesis*, Universitas Negeri Malang.

- Mardiah. (2015). Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Mitra PGMI*, 1(1). Diakses pada laman <https://ejournal.staitbh.ac.id/mitra-pgmi/article/view/marpgmi>.
- Mekarisce, Arnild A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 12(3).
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3. USA: Sage Publications
- Mustopa, S., Wekke, I. S., & Hasyim, R. (2019). Penerapan Joyfull Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Tinjauan Psikolinguistik). *Jurnal Bahasa dan Linguistik*, 8(2). Diakses pada laman <https://ejournal.um-sorong.ac.id/index.php/li/article/view/463/229>.
- Ningrum, R. K., Waluyo, H. J., & Winarni, R. (2017). BIPA (Bahasa Indonesia Penutur Asing) sebagai Internasionalisasi Universitas di Indonesia. *Proceedings Education and Language International Conference*, 1(1). Diakses pada laman <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1294/1001>.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Cakra Books.
- Purwono, P.Y & Asteria, P. V. (2021). Pembelajaran BIPA dengan Aplikasi Awan Asa Berbasis Pengenalan Lintas Budaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 17(1). Diakses pada laman <https://journal.uniku.ac.id/index.php/FON/article/view/4199/pdf>.
- Romadoni, P. T.(2019). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Metode Discovery-Inquiry dalam Pembelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan Kelas Xi TKRB Smk Muhammadiyah 4 Klaten. S1 thesis*, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Safitri, N. A. (2022). Penerapan Model *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Muaro Jambi. *Skripsi*, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Sahidun, N. (2018). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Permainan Tradisional. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 1(1). Diakses pada laman <http://journal2.uad.ac.id/index.php/jecce/article/view/4>.
- Santoso, B. H. (2011). *Game-Based Learning (GBL)*. *Skripsi*, Universitas Islam Indonesia.
- Satwika, Y. W., Laksmiwati, H., & Khoirunnisa, R. N. (2018). Penerapan Model Promblematika Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 3(1). Diakses pada laman <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jp/article/view/1818>.