GRAVITASI
Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains
Vol (8) No (02) Edisi Desember Tahun 2025

https://ejurnalunsam.id/index.php/JPFS

Pengaruh *Game-Based Learning* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa: Sebuah Kajian Literatur

Putri Rahma[1], M. Hidayat[1], Erlida Amnie[1]

[1]Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Jambi
Jln. Raya Jambi Muara Bulian Km 15, Desa Mendalo Darat, Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi, Propinsi Jambi,36361
Email Korespondensi: putrirahmaa38@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana penerapan Game-Based Learning (GBL) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan media digital seperti Blooket dan Wordwall. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas, terutama pada mata pelajaran sains yang sering dianggap sulit dan cenderung berpusat pada guru. Dalam penerapannya, GBL menggabungkan unsur permainan ke dalam proses belajar sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, mendorong kerja sama, serta memacu semangat siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan menelaah 15 artikel yang diterbitkan pada periode 2019-2025. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis isi untuk melihat pengaruh GBL terhadap keaktifan dan motivasi belajar siswa. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media Blooket dan Wordwall mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, serta hasil belajar siswa. Kedua media tersebut membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa, serta selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka dan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

Kata kunci: Blooket, Wordwall, Game-Based Learning, Keaktifan Belajar

ABSTRACT

This study aims to examine how Game-Based Learning (GBL) can improve student learning engagement through the use of digital media such as Blooket and Wordwall. This research is motivated by the low level of student engagement in classroom learning, particularly in science subjects, which are often considered difficult and tend to be teacher-centered. In its implementation, GBL incorporates game elements into the learning process, making the learning atmosphere more engaging, encouraging collaboration, and encouraging students to actively participate. This study used a literature review method with a descriptive qualitative approach, reviewing 15 articles published between 2019 and 2025. The data obtained were analyzed using content analysis techniques to determine the effect of GBL on student learning engagement and motivation. The results of the study indicate that the use of Blooket and Wordwall media can improve student participation, motivation, and learning outcomes. Both media help create more interactive and student-centered learning, and are aligned with the principles of the Independent Curriculum and the needs of 21st-century education.

Keywords: Blooket, Wordwall, Game-Based Learning, Learning Activity

A. PENDAHULUAN

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah, yang ditandai dengan kecenderungan sebagian siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif terhadap penjelasan guru tanpa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti mengajukan pertanyaan, berdiskusi, maupun menyampaikan pendapat. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa praktik pembelajaran yang dominan berorientasi pada guru belum optimal dalam mendorong partisipasi aktif, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta membangun tanggung jawab belajar siswa. Padahal, keterlibatan aktif siswa merupakan unsur penting dalam membangun pemahaman yang bermakna dan meningkatkan hasil belajar. Perkembangan karakteristik generasi digital menuntut guru untuk merancang pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu melibatkan siswa secara aktif serta selaras dengan konteks dan kebutuhan belajar mereka. Kurikulum Merdeka menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran, sekaligus membuka peluang bagi guru untuk mengembangkan dan menerapkan strategi pembelajaran yang mendorong keaktifan, kolaborasi, dan suasana belajar yang bermakna (Afriani et al., 2025).

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga pada sejauh mana siswa berperan aktif dalam proses belajar. Pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa dilibatkan langsung dalam menemukan konsep melalui kegiatan yang menuntut interaksi, eksplorasi, dan refleksi terhadap pengalaman belajar mereka. Keterlibatan aktif ini membantu siswa memahami materi secara mendalam serta menemukan rasa percaya diri untuk mengemukakan pendapat. Oleh karena itu, strategi pembelajaran perlu diarahkan untuk menciptakan suasana yang mendorong siswa berpartisipasi, bekerja sama, dan mengonstruksi pengetahuan secara mandiri maupun kolaboratif.

Salah satu model yang dinilai efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah *Game-Based Learning* (GBL). Konsep ini diperkenalkan oleh Prensky (2001), yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran dapat ditingkatkan melalui interaksi unsur permainan digital sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dan menumbuhkan keterlibatan siswa. Permainan memiliki struktur alami untuk mendukung proses belajar karena mengandung unsur tantangan, interaksi, serta umpan balik langsung yang dapat memotivasi siswa untuk berpikir, strategi, dan berpartisipasi aktif. Dengan demikian, GBL bukan sekadar aktivitas hiburan, melainkan strategi pedagogis yang memadukan kesenangan dengan proses berpikir reflektif dan kolaboratif.

Penerapan GBL semakin berkembang seiring kemajuan teknologi digital melalui berbagai platform interaktif seperti *Blooket* dan *Wordwall*. Kedua media tersebut terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan khususnya dalam proses pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penelitian Rahmita et al. (2019) menunjukkan bahwa penggunaan *Blooket* dapat meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa melalui permainan berbasis kuis sementara Amaliyah et al. (2024) menemukan bahwa *Wordwall* efektif dalam menumbuhkan kreativitas dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Namun Riskayanti (2024) menegaskan bahwa efektivitas GBL masih bergantung pada kesiapan guru, rancangan permainan serta pengelolaan waktu pembelajaran. Perbedaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengaruh GBL terhadap keaktifan belajar siswa belum sepenuhnya konsisten, sehingga diperlukan kajian literatur untuk meninjau lebih dalam faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Seiring meningkatnya tuntutan pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan dan kemandirian siswa, diperlukan pemahaman yang lebih mendalam mengenai strategi pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara nyata dalam proses belajar. *Game-Based Learning* (GBL) dipandang sebagai pendekatan yang relevan karena mengintegrasikan unsur permainan ke dalam pembelajaran untuk mendorong partisipasi dan keterlibatan siswa. Namun, kajian sebelumnya

menunjukkan bahwa dampak GBL terhadap keaktifan belajar siswa belum sepenuhnya konsisten karena sebagian penelitian masih berfokus pada capaian hasil belajar atau menilai efektivitas media secara terpisah dari proses pembelajaran di kelas. Kondisi ini mengindikasikan adanya keterbatasan pemahaman mengenai bagaimana keaktifan belajar siswa terbentuk melalui interaksi siswa, guru, dan media pembelajaran, khususnya pada jenjang SMP. Oleh karena itu, artikel ini mengkaji penelitian yang relevan secara kualitatif untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan penerapan GBL dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis sekaligus menjadi acuan praktis bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang partisipatif, kontekstual, dan selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka *(literature review)* dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Studi literatur sebagai metode penelitian yang dilakukan melalui penelusuran, pengkajian, dan analisis terhadap berbagai sumber ilmiah guna memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai topik yang dikaji (Munib & Wulandari 2021). Pendekatan ini digunakan untuk menyajikan secara terstuktur temuan-temuan penelitian sebelumnya yang relevan, sehingga dapat menjadi landasan dalam merumuskan kesimpulan teoretis serta rekomendasi yang bersifat praktis (Charismana et al., 2022).

Objek kajian meliputi 15 artikel ilmiah, jurnal, dan prosiding yang membahas penerapan *Game-Based Learning* (GBL) melalui media digital seperti *Blooket* dan *Wordwall,* dengan fokus pada peningkatan keaktifan belajar siswa. Artikel yang dianalisis dipilih berdasarkan kriteria inklusi, yaitu terbit pada periode 2019–2025, membahas penerapan GBL atau penggunaan media *Blooket*/*Wordwall*, menyoroti aspek keaktifan belajar siswa, serta tersedia dalam bentuk full-text.

Proses penelitian mencakup beberapa tahap, yaitu: (1) identifikasi kata kunci seperti *Game-Based Learning*, *Blooket, Wordwall,* keaktifan belajar siswa; (2) seleksi artikel berdasarkan judul dan abstrak; (3) screening untuk menghapus artikel duplikat atau yang tidak dapat diakses penuh; serta (4) pemilihan artikel akhir yang sesuai dengan kriteria untuk dianalisis lebih lanjut.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis isi *(content analysis)* dengan membaca dan menelaah isi artikel secara menyeluruh, mengelompokkan temuan berdasarkan media yang digunakan (*Blooket* atau *Wordwall*), serta mensintesis hasil untuk menemukan pola, persamaan, perbedaan, dan implikasi penerapan GBL terhadap keaktifan belajar siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil studi literatur menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan *(Game-Based learning)* dengan memanfatakan media *Blooket* dan *Wordwall* mampu memberikan pengaruh yang baik terhadap keaktifan, motivasi dan hasil belajar. Penelitian ini menelaah berbagai hasil studi yang mengkaji penggunaan kedua media tersebut sebagai sarana pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga menengah. Berdasarkan telaah 15 artikel ilmiah yang diterbitkan pada periode 2019-2025 dan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), kuasi-eksperimen, dan penelitian pengembangan (R&D), penerapan GBL terbukti mendukung pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Secara keseluruhan, pendekatan ini mencerminkan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pemahaman pembelajaran melalui pengalaman belajar. ringkasan hasil kajian tersebut disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan artikel penelitian tentang efektivitas

No	Fokus Penelitian	Penulis	Ringkasan Temuan Utama
1	Pengaruh media *Blooket* terhadap keaktifan dan motivasi belajar IPA SMP	Adiningsih & Sulur (2024)	*Blooket* meningkatkan fokus, motivasi, dan keaktifan siswa melalui kuis kompetitif yang interaktif
2	Pengaruh penggunaan *Blooket* terhadap hasil belajar dan partisipasi siswa	Azmi et al. (2025)	Terjadi peningkatan signifikan hasil belajar dan partisipasi siswa disertai umpan balik cepat
3	Inregrasi *Blooket* dalam pembelajaran kontekstual terhadap aktivitas kognitif siswa	Riskayanti (2024)	Integrasi *Blooket* dalam pembelajaran kontekstual meningkatkan aktivitas kognitif dan partisipasi siswa.
4	Efektivitas *Blooket* terhadap minat dan motivasi belajar siswa	Ariyani & Jasiah (2024)	Minat dan motivasi belajar siswa meningkat melalui sistem skor dan tantangan permainan.
5	Pengaruh *Blooket* terhadap keberanian berpendapat dan kerja sama siswa SD/MI	Astindari et al. (2024)	Keberanian berpendapat dan kerja sama antarsiswa meningkat selama pembelajaran
6	Pemanfaatan *Blooket* berbasis gamifikasi untuk meningkatkan antusiasme belajar	Johni et al. (2024)	Variasi mode permainan mengurangi kejenuhan dan meningkatkan antusiasme belajar
7	Penggunaan *Blooket* untuk meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi belajar	Febriana & Pujosusanto (2023)	Kompetisi sehat mendorong konsentrasi dan keterlibatan aktif siswa.
8	Pengaruh permainan *Blooket* terhadap kolaborasi dan komunikasi siswa	Andani (2025)	*Blooket* meningkatkan kolaborasi, komunikasi siswa, serta keberanian dalam bertanya dan menyampaikan pendapat
9	Pemanfaatan *Wordwall* sebagai media evaluasi untuk meningkatkan keaktifan siswa SD	Furliana et al. (2023)	*Wordwall* menjadikan evaluasi lebih menarik dan meningkatkan partisipasi aktif siswa.
10	Penggunaan *wordwall* dalam model GBL untuk penguatan keterampilan abad ke-21	Putra et al. (2024)	*Wordwall* melatih berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital melalui pembelajaran interaktif.
11	Implementasi *Wordwall* terhadap keaktifan dan kreativitas belajar siswa SMP	Amaliyah et al. (2024)	Penggunaan *Wordwall* meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa serta mengurangi kebosanan belajar
12	Pengaruh *Games-Based Learning* terhadap keaktifan belajar dan kolaborasi siswa SMA	Silvia et al. (2024)	*Game-Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran.

13	Dampak GBL terhadap motivasi dan pemahaman konsep sains siswa SD	Widiana (2022)	GBL efektif meningkatkan motivasi, minat belajar, dan pemahaman konsep siswa.
14	Penerapan GBL dalam pembelajaran biologi terhadap keaktifan siswa SMA	Jayantika & Putri (2023)	Keaktifan siswa meningkat secara signifikan melalui interaksi dan diskusi kelompok berbasis permainan.
15	Pendekatan gamifikasi berbasis GBL terhadap keterlibatan belajar siswa	Mahmud & Tamuri (2023)	Gamifikasi berbasis GBL mendorong keterlibatan aktif, motivasi, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Pembahasan

Game-Based Learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran inovatif yang menggabungkan unsur permainan digital ke dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi. Penerapan GBL sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa, sehingga relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 serta karakteristik generasi digital yang terbiasa dengan teknologi. Pendekatan ini memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi sebagai subjek aktif yang berinteraksi dengan materi, guru, dan teman sebaya.

Secara teoretis, efektivitas GBL dalam meningkatkan keaktifan belajar dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme dan teori kognitif multimedia. Mahmud & Tamuri (2023) menyatakan bahwa permainan edukatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan melalui eksplorasi, pengalaman langsung, dan keterlibatan emosional. Sejalan dengan itu, Widiana (2022) menegaskan bahwa unsur naratif, visual, dan interaktif dalam GBL mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman konsep. Kondisi ini mendorong siswa untuk lebih fokus, antusias, dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Media *Blooket* sebagai salah satu bentuk penerapan GBL menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan belajar terjadi karena adanya mekanisme permainan yang memicu keterlibatan siswa secara berkelanjutan. Azmi et al. (2025) dan Adiningsih & Sulur (2024) melaporkan bahwa kuis kompetitif dan umpan balik cepat dalam *Blooket* mendorong siswa lebih fokus dan aktif berpartisipasi. Sistem poin, *leaderboard*, dan tantangan permainan terbukti meningkatkan motivasi dan semangat kompetitif siswa (Ariyani & Jasiah, 2024). Selain itu, integrasi *Blooket* dalam pembelajaran kontekstual juga meningkatkan aktivitas kognitif siswa karena mereka dituntut untuk berpikir cepat dan memahami materi sebelum menjawab pertanyaan (Riskayanti, 2024). Variasi mode permainan seperti *Gold Quest* dan *Battle Royale* membantu mengurangi kejenuhan belajar dan menjaga konsentrasi siswa (Johni et al. 2024; Febriana & Pujosusanto, 2023) sedangkan interaksi dalam permainan mendorong keberanian siswa untuk berpendapat dan bekerja sama (Andani 2025; Astindari et al. 2024).

Sementara itu media *Wordwall* meningkatkan keaktifan belajar melalui penyajian aktivitas evaluatif yang interaktif dan variatif. Furliana et al. (2023) menyatakan bahwa *Wordwall* membuat kegiatan evaluasi lebih menarik dan tidak monoton, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif. Putra et al. (2024) menambahkan bahwa penggunaan *Wordwall* melatih kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital melalui aktivitas berbasis permainan. Amaliyah et al. (2024) juga menunjukkan bahwa tampilan visual dan variasi soal pada *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi

dan fokus siswa, sehingga berdampak positif terhadap keaktifan dan hasil belajar.

Secara umum, berbagai penelitian menunjukkan bahwa GBL meningkatkan keaktifan belajar karena mampu memadukan mativasi intrinsik, interaksi sosial, dan keterlibatan kognitif dalam satu pengalaman belajar. Silvia et al. (2024) mencatat bahwa GBL berkontribusi sebesar 9,5% terhadap peningkatan keaktifan belajar, mencakup aktivitas lisan, visual, mendengar, dan bergerak. Jayantika & Putri (2023) juga menemukan peningkatan keaktifan siswa dari 52% menjadi 85% melalui pembelajaran berbasis permainan. Namun demikian, keberhasilan GBL sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam mengelola aktivitas permainan agar tetap selaras dengan tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, penerapan GBL melalui media *Blooke*t dan *Wordwall* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif, adaptif, dan berkelanjutan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Sintesis terhadap artikel-artikel yang dianalisis menunjukkan bahwa GBL tidak hanya meningkatkan motivasi dan hasil belajar, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang bermakna melalui keterlibatan aktif siswa. Temuan ini menegaskan bahwa *Game-Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 karena mampu mendorong partisipasi aktif, kolaborasi, serta pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan kajian terhadap 15 artikel ilmiah yang diterbitkan pada periode 2019-2025, secara umum, penggunaan strategi *Game-Based Learning* (GBL) melalui media *Blooket* dan *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Integrasi unsur permainan ke dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berorientasi pada siswa, sehingga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam berbagai aktivitas pembelajaran.

Kajian ini mengemukakan bahwa GBL merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 serta selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Pemanfaatan media *Blooket* dan *Wordwall* tidak hanya meningkatkan minat dan partisipasi siswa, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, kerja sama, dan kemandirian belajar melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan GBL dapat diposisikan sebagai salah satu strategi inovatif bagi guru dalam mengoptimalkan proses pembelajaran berbasis teknologi di kelas.

Meskipun hasil kajian menunjukkan temuan yang konsisten, penelitian ini masih terbatas pada analisis literatur dan belum menguji penerapan GBL secara langsung di kelas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan studi empiris guna mengonfirmasi temuan ini dalam praktik pembelajaran. Selain itu, penerapan GBL secara terpadu dengan mengombinasikan keunggulan *Blooket* dan *Wordwall* dapat menjadi langkah efektif untuk terus meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

E. DAFTAR PUSTAKA

Adiningsih, K. R., & Sulur. (2024). Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran Ipa Pada Siswa Kelas VII Smp Negeri 3 Malang Kata Kunci Efektivitas Blooket IPA. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, *4*(4), 1–9.

Afriani, F., Nelmira, W., Novrita, S. Z., & Suci, P. H. (2025). *Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Tekstil Kelas XI Busana SMKN 1 Lembah Gumanti 1*. *4*(1), 557–567.

Amaliyah, L. N., Azka, B. A., Alfaris, M. R., & Nur, D. M. M. (2024). Implementasi Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP 4 Bae Kudus. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan Dan Pembelajaran*, *2*(01), 01–02. https://doi.org/10.70294/mwjy1c59

Andani, D. (2025). Penggunaan Permainan Blooket Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Institut Agama Islam Negeri

palangka Raya. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, *2*(1), 533–542.

Ariyani, N., & Jasiah, J. (2024). Efektivitas Game Blooket pada Model Borg and Gall terhadap Minat Belajar Siswa di MTs Hidayatul Muhajirin. *Yasin*, *4*(6), 1816–1828. https://doi.org/10.58578/yasin.v4i6.4500

Astindari, T., Jannah, R., Muhtar, W., Dewi, S. N., & Aditia, M. (2024). Penerapan Pembelajaran Interakttif Melalui Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Game Blooket Tingkat Sd / Mi *Journal of Community Empowerment and Innovation*, *3*(2), 64–72.

Azmi, S. U., Mulyadiprana, A., & Setiadi, P. M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Games Blooket Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sumber Daya Alam. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(September).

Charismana, D. S., Retnawati, H., & Dhewantoro, H. N. S. (2022). Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, *9*(2), 99–113. https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333

Fairuz Mahmud, S., & Halim Tamuri, A. (2023). Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Tinta Artikulasi Membina Ummah*, *9*(1), 2023–2105.

Febriana, N., & Pujosusanto, A. (2023). Pengembangan Latihan Soal Keterampilanmembaca Bahasa Jerman Kelas Xi Sma Semester Ii Di Media Blooket. *E-Book Journal Laterne*, *12*(02), 2.

Furliana, D., Restian, A., & Supradana, A. (2023). Wordwall Sebagai Media Evaluasi Asesmen Today Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pembelajaran Ipas Kelas 4 Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(1), 3752–3760. https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8645

Jayantika, I. G. A. N. T., & Putri, N. M. R. P. (2023). Penerapan Game Based Learning dalam Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Kuta Utara. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, *12*(1), 54–62.

Johni, M. A., Zakir, S., Efriyanti, L., & Darmawati, G. (2024). Perancangan Kuis Digital Berbasis Gamifikasi Menggunakan Blooket pada Mata Pelajaran Informatika di SMP N 3 Bukittinggi. *Education Achievment: Journal of Science and Research*, *5*(3), 939–946.

Munib, A., & Wulandari, F. (2021). Studi Literatur: Efektivitas Model Kooperatif Tipe Course Review Horay Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, *7*(1), 160–172. https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.16154

Prensky, M. (2001). The Games Generations: How Learners Have Changed. *Computers in Entertainment*, *1*(1), 1–26. http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=950566.950596

Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Najma, A., Syafiqa, & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *12*(1), 81–95.

Rahmita, Akhir, M., & M.Agus. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform Blooket Pada Teks Deskripsi Kelas VII Di Smp Muhammadiyah Bulukumba. *Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *15*(2), 205–221. https://doi.org/10.32939/tarbawi.v15i02.466

Riskayanti, A. F. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Dengan Media Pembelajaran Blooket Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Matapelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Purwantoro 5 Malang Pendahuluan Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangk*. *1*(2), 1113–1120.

Silvia, R., Dian, D., Rosniawaty, Himmatul, K., & Wiwik, M. (2024). Penerapan Game Based Learning Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *10*(September). https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/4069/2708

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.