

Penerapan Metode Game Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 pada Mata Pelajaran PAI di SDN Kalangsari V

Titi komala¹⁾, Nada Shofi Nurfazri²⁾, Silvi Agustin³⁾, Nur Aini Farida⁴⁾, M. Makbul⁵⁾

¹⁾ Universitas Singaperbangsa Karawang

²⁾ Universitas Singaperbangsa Karawang

³⁾ Universitas Singaperbangsa Karawang

⁴⁾ Universitas Singaperbangsa Karawang

⁵⁾ Universitas Singaperbangsa Karawang

e-mail Correspondent: 2110631110064@student.unsika.ac.id¹⁾

2110631110041@student.unsika.ac.id²⁾

2110631110058@student.unsika.ac.id³⁾

nfarida@fai.unsika.ac.id⁴⁾

m.makbul@fai.unsika.ac.id⁵⁾

Info Artikel

Abstract

The quality of education in Indonesia still faces various challenges, one of which is the low motivation of students to learn. Observations in class 3 of SDN Kalangsari V show that students tend to have low motivation to learn and engage in unproductive activities during the learning process. To overcome this problem, this study examines the application of the Game Based Learning (GBL) method to improve the motivation of students to learn in Islamic Religious Education (PAI) subjects. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method with research subjects of 24 students in class 3 at SDN Kalangsari V. The research was carried out in two cycles, each consisting of the planning, action, observation, and reflection stages. The instruments used include observation sheets of student learning activities. In cycle I, the results of the observation showed that 72.83% of students were included in the active category, but there were still some aspects whose percentages were not optimal. In cycle II, after making improvements based on the reflection of cycle I, student learning motivation increased to 83.5%. The results of the study show that the application of GBL is effective in increasing student learning motivation. All aspects of learning motivation, including enthusiasm, completing assignments correctly, the ability to analyze problems, choosing the best solution, exchanging ideas, and interest in learning, experienced a significant increase from cycle I to cycle II. Thus, GBL can be an effective alternative learning method to improve student learning motivation at SDN Kalangsari V. This study

emphasizes the importance of using innovative and interactive teaching methods to create a fun learning environment that motivates students to be more active in the learning process.

Keywords: Motivation, Study, Game Based Learning

Abstrak

Mutu pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Observasi di kelas 3 SDN Kalangsari V menunjukkan bahwa siswa cenderung tidak memiliki kemauan belajar yang tinggi dan terlibat dalam aktivitas yang tidak produktif selama proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini mengkaji penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) dengan subjek penelitian sebanyak 24 siswa kelas 3 di SDN Kalangsari V. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas belajar siswa. Pada siklus I, hasil observasi menunjukkan bahwa 72,83% siswa termasuk dalam kategori aktif, namun masih terdapat beberapa aspek yang persentasenya kurang optimal. Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus I, motivasi belajar siswa meningkat menjadi 83,5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan GBL efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Seluruh aspek motivasi belajar, termasuk antusiasme, penyelesaian tugas dengan benar, kemampuan menganalisis masalah, pemilihan solusi terbaik, pertukaran ide, dan minat belajar, mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian, GBL dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Kalangsari V. Penelitian ini menegaskan pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Motivasi, Belajar, *Game Based Learning*.

PENDAHULUAN

Salah satu permasalahan mutu pendidikan di Indonesia adalah rendahnya mutu proses pembelajaran seperti metode mengajar guru yang tidak tepat, kurikulum, manajemen sekolah yang tidak efektif dan kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Realita di lapangan menunjukkan bahwa siswa tidak memiliki kemauan belajar yang tinggi, baik dalam mata pelajaran PAI ataupun mata pelajaran yang lainnya. Banyak siswa merasa tidak betah dan bermalas-malasan di dalam kelas, tidak mampu memahami dengan baik pelajaran yang disampaikan oleh guru-guru mereka. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak mempunyai motivasi belajar yang kuat. Siswa masih menganggap kegiatan belajar tidak menyenangkan dan memilih kegiatan lain di luar konteks belajar seperti berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan pelajaran, sms-an dengan handphon dan menggambar-gambar buku catatan.

Rendahnya motivasi belajar siswa akan membuat mereka tertarik pada hal-hal yang negatif. Wlodsowski & Jaynes (2004:22) mengungkapkan bahwa secara harfiah anak-anak tertarik pada belajar, pengetahuan, seni (motivasi positif) namun mereka juga bisa tertarik pada hal-hal yang negatif seperti minum obat-obatan terlarang, pergaulan bebas dan lainnya.

Motivasi belajar anak-anak muda tidak akan lenyap tapi ia akan berkembang dalam cara-cara yang bisa membimbing mereka untuk menjadikan diri mereka lebih baik atau juga bisa sebaliknya. Hal inilah yang harus diperhatikan oleh orang tua dan guru.

Motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif/daya menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan tertentu. Dalam hal belajar motivasi diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa untuk melakukan serangkaian kegiatan belajar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tugas guru adalah membangkitkan motivasi anak sehingga ia mau melakukan serangkaian kegiatan belajar.

Motivasi siswa dapat timbul dari dalam diri individu (motivasi intrinsik) dan dapat timbul dari luar diri siswa/motivasi ekstrinsik (Usman, 2008). Motivasi intrinsik yaitu, motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar. Karena dalam setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.¹⁰ Bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya, maka ia secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Dalam aktivitas belajar motivasi intrinsik sangat diperlukan, terutama belajar sendiri. Seseorang yang tidak memiliki motivasi intrinsik sulit sekali melakukan aktivitas belajar secara terus menerus. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik selalu ingin maju dalam belajar. Keinginan itu dilatarbelakangi oleh pemikiran yang positif, bahwa semua mata pelajaran yang dipelajari sekarang akan dibutuhkan dan sangat berguna kini dan mendatang.

Adapun motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya rangsangan dari luar. Motivasi ekstrinsik bukan berarti motivasi yang tidak diperlukan dan tidak baik dalam pendidikan, motivasi ekstrinsik diperlukan agar siswa mau belajar. Berbagai cara diperlukan agar siswa termotivasi untuk belajar. Guru maupun orang tua seharusnya bisa membangkitkan minat siswa atau anaknya dengan memanfaatkan motivasi ekstrinsik dalam berbagai bentuk. Kesalahan penggunaan bentuk-bentuk motivasi ekstrinsik bukan berfungsi sebagai pendorong, tetapi menjadikan siswa malas belajar. Meskipun telah diketahui, bahwa motivasi memberi semangat kepada individu dalam aktivitas belajarnya maka guru maupun orang tua harus bisa menggunakan motivasi ekstrinsik dengan tepat dan benar dalam rangka menunjang proses interaksi belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di kelas 3 SDN Kalangsari V Tahun Ajaran 2023/2024, ditemukan kurangnya motivasi belajar, jadi peneliti ingin menerapkan metode *Game Based Learning* dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas 3 di SDN Kalangsari V sehingga perlu dilaksanakan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 pada Mata Pelajaran PAI di SDN Kalangsari V”. Adapun tujuan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 3 di SDN Kalangsari V dengan penerapan *Game Based Learning*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang juga dikenal sebagai *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian ini dilakukan di SDN Kalangsari V, khususnya di kelas 3, dengan 24 siswa sebagai subjek. Tujuan penelitian ini adalah untuk penerapan Metode *Game Based Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas belajar siswa.

Penerapan Metode Game Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 pada Mata Pelajaran PAI di SDN Kalangsari V

Penelitian ini dilaksanakan dengan rancangan model Hopkins yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan tahap-tahap sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap ini, rencana pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran, lembar observasi keaktifan siswa, dan perangkat pembelajaran lainnya disusun.

2. Tindakan

Pada tahap ini, penelitian dilakukan dengan menerapkan rencana pembelajaran yang telah disusun menggunakan model *Game Based Learning*.

3. Observasi

Pada tahap ini, dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Hasil observasi kemudian dianalisis untuk mengetahui keaktifan siswa.

4. Refleksi

Pada tahap ini, hasil observasi, evaluasi siswa, dan catatan lapangan dianalisis, dijelaskan, dan disimpulkan. Tujuan dari refleksi adalah untuk mengetahui kekurangan ataupun keberhasilan dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I, dan apabila terdapat kelemahan maka melalui refleksi ini akan dijadikan sebagai bahan acuan dalam memperbaiki proses pembelajaran pada siklus II. Jumlah siklus tidak dapat dipastikan karena menyangkut dengan terselesaikannya permasalahan yang dialami dalam kelas penelitian. Jika proses penelitian dapat diselesaikan dalam satu atau dua siklus, maka penelitian yang dilakukan sudah dapat diakhiri oleh peneliti. Tetapi jika proses penelitian dalam satu atau dua siklus belum dapat menyelesaikan permasalahan yang ada, dapat melanjutkan ke tahap siklus selanjutnya dengan merevisi atau memperbaiki hasil permasalahan pembelajaran yang telah dilaksanakan sebelumnya.

Kriteria Penilaian:

Rentang Persentase	Kategori
86% - 100%	Sangat Tinggi
71% - 85 %	Tinggi
56% - 70%	Cukup
41% - 55%	Rendah
≤ 40%	Sangat Rendah

Menghitung

$$\frac{\text{Jumlah peserta didik}}{\text{Jumlah total peserta}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil analisis perolehan data mengenai motivasi belajar siswa kelas 3 di SDN Kalangsari V melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dari saat siklus I, sampai dengan siklus II dapat dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen Penilaian Aktivitas Siswa

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Persentase (%)	
			Siklus 1	Siklus 2
1	Keterlibatan Siswa	Siswa Menunjukkan minat dan antusiasme dalam bermain game	62	87, 50
2	Pemahaman Siswa	Siswa dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam game dengan benar.	75	83, 33
3	Keterampilan Berpikir Kritis	Siswa dapat menganalisis masalah dan menemukan solusi.	70, 83	79,16
4	Keterampilan Pemecahan Masalah	Siswa dapat memilih solusi terbaik untuk suatu masalah dan menerapkannya.	66, 66	75
5	Keterampilan Komunikasi	Siswa dapat bertukar ide dan informasi dengan baik.	79, 16	87, 5
6	Motivasi Belajar	Siswa menunjukkan minat yang tinggi	83, 33	87, 5

		dalam belajar dengan menggunakan game.		
Persentase Keaktifan Siswa			72, 83	83, 5

Berdasarkan Tabel diatas dapat diketahui bahwa perbandingan perolehan data motivasi belajar siswa dari siklus I, sampai dengan siklus II mengalami peningkatan data. Pada kondisi awal siklus 1 perolehan data yang termasuk kedalam kategori aktif dengan persentase sebesar 72,83% atau dari 24 siswa terdapat 17 orang yang memenuhi kriteria aktif, hasil tersebut menunjukkan keaktifan peserta didik masih rendah. Hasil pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan motivasi dengan perolehan jumlah siswa yang termasuk dalam kategori aktif sebanyak 20 siswa dengan persentase sebesar 83,5%, hasil tersebut mengalami peningkatan dan masuk ke kategori aktif. Selanjutnya akan dijabarkan persentase masing-masing aspek keaktifan pada setiap siklus.

Siklus I

Hasil dari siklus I sangat mempengaruhi kegiatan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya. Pada siklus ini, terdapat upaya untuk memperbaiki interaksi antara siswa dan guru dalam proses belajar. Dalam siklus ini, proses belajar dilakukan dengan hanya satu pertemuan yang berlangsung selama 60 menit menggunakan model pembelajaran berbasis permainan. Berikut adalah persentase aktivitas untuk setiap aspek pada siklus pertama.

Tabel 2. Instrumen Penilaian Siklus I

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Persentase (%)
1	Keterlibatan Siswa	Siswa Menunjukkan minat dan antusiasme dalam bermain game	62
2	Pemahaman Siswa	Siswa dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam game dengan benar.	75
3	Keterampilan Berpikir Kritis	Siswa dapat menganalisis masalah dan menemukan solusi.	70, 83

4	Keterampilan Pemecahan Masalah	Siswa dapat memilih solusi terbaik untuk suatu masalah dan menerapkannya.	66, 66
5	Keterampilan Komunikasi	Siswa dapat bertukar ide dan informasi dengan baik.	79, 16
6	Motivasi Belajar	Siswa menunjukkan minat yang tinggi dalam belajar dengan menggunakan game.	83, 33
Persentase Keaktifan Siswa			72, 83

Dari Tabel 2, hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa 73,91% atau 17 siswa telah masuk ke kategori motivasi belajar aktif. Namun, enam aspek lainnya masih memiliki persentase yang kurang maksimal dan berada dalam kategori cukup. Rincian aspek-aspek tersebut adalah: 62% siswa aktif dalam aspek antusias, 75% dalam aspek menyelesaikan tugas dengan benar, 70,83% dalam aspek menganalisis masalah, 66,66% dalam aspek memilih solusi terbaik, 79,16% dalam aspek bertukar ide, dan 83,33% dalam aspek menunjukkan minat belajar. Pada siklus I, kendala yang dialami adalah kondisi pembelajaran yang tidak kondusif, terutama saat evaluasi berupa game, yang menyebabkan suasana kelas menjadi ramai dan memerlukan perencanaan upaya untuk mengatasi masalah tersebut pada siklus berikutnya.

Siklus II

Hasil siklus II menunjukkan kurangnya aktivitas siswa dalam beberapa aspek, maka perlu adanya upaya memaksimalkan hasil yang diinginkan dicapai pada siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II terkait aktivitas siswa diperoleh hasil yang juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari hasil siklus I. Pada siklus ini pembelajaran dilaksanakan dengan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 1x60 menit menggunakan model pembelajaran *Game Based learning*. Berikut persentase masing-masing aspek motivasi belajar siswa pada siklus II:

Tabel 3. Instrumen Penilaian Siklus II

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Persentase (%)
1	Keterlibatan Siswa	Siswa Menunjukkan minat dan antusiasme dalam bermain game	87, 50

2	Pemahaman Siswa	Siswa dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam game dengan benar.	83,33
3	Keterampilan Berpikir Kritis	Siswa dapat menganalisis masalah dan menemukan solusi.	79,16
4	Keterampilan Pemecahan Masalah	Siswa dapat memilih solusi terbaik untuk suatu masalah dan menerapkannya.	75
5	Keterampilan Komunikasi	Siswa dapat bertukar ide dan informasi dengan baik.	87,5
6	Motivasi Belajar	Siswa menunjukkan minat yang tinggi dalam belajar dengan menggunakan game.	87,5
Persentase Keaktifan Siswa			83,5

Berdasarkan Tabel 3, hasil pengamatan pada siklus II terkait keaktifan siswa mengalami peningkatan menjadi 83,5% atau sebanyak 20 siswa yang telah masuk ke kategori aktif, dan pada keenam aspek persentase motivasi belajar siswa telah masuk kategori aktif atau $\geq 71\%$, dengan rincian pada aspek bertanya terdapat 87,50% siswa aktif dalam aspek antusias, 83,33% dalam aspek menyelesaikan tugas dengan benar, 79,16% dalam aspek menganalisis masalah, 75% dalam aspek memilih solusi terbaik, 87,5% dalam aspek bertukar ide, dan 87,5% dalam aspek menunjukkan minat belajar.

Berikut merupakan diagram perubahan keaktifan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*.

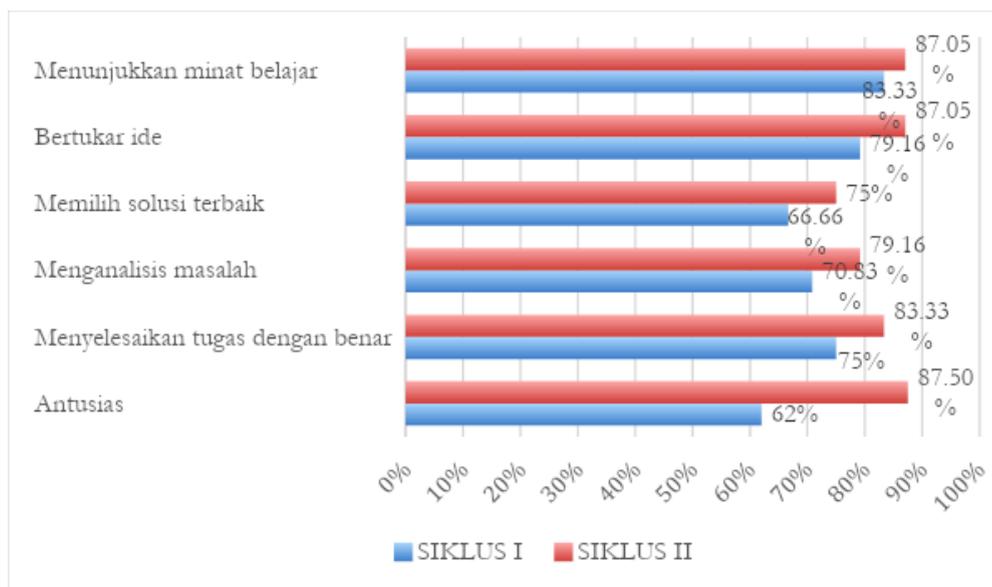


Diagram 1. Data Instrumen Penilaian Aktivitas Siswa

Pembahasan

Berdasarkan analisis data perolehan motivasi belajar siswa kelas 3 pada mata pelajaran PAI di SDN Kalangsari V melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dari siklus I hingga siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, hanya 72,83% siswa yang termasuk dalam kategori aktif, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 83,5%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Peningkatan motivasi belajar siswa juga terlihat pada keenam aspek motivasi belajar yang diamati, yaitu:

1. Antusias: Dari 62% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II.
2. Menyelesaikan tugas dengan benar: Dari 75% pada siklus I menjadi 83,33% pada siklus II.
3. Menganalisis masalah: Dari 70,83% pada siklus I menjadi 79,16% pada siklus II.
4. Memilih solusi terbaik: Dari 66,66% pada siklus I menjadi 75% pada siklus II.
5. Bertukar ide: Dari 79,16% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II.
6. Menunjukkan minat belajar: Dari 83,33% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II.

Dengan demikian dalam beberapa tahun terakhir, banyak penelitian yang mengungkapkan bahwa *Game Based Learning* sangat efektif apabila benar-benar diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan memiliki peranan penting dalam mempengaruhi motivasi peserta didik, dan mampu membuat peserta didik merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerjasama antar teman (Anjani et al., 2016). Penelitian lain juga menyebutkan, pembelajaran berbasis permainan khususnya permainan kartu dapat meningkatkan atensi, motivasi, dan rasa ingin tahu (Azizah Mashami, Andayani, & Sofia, 2014).

Metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan. Segala potensi yang dimiliki Game sebagai media sangat memungkinkan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang motivatif bagi siswa. Kemampuannya

mempengaruhi aspek kognitif dan emosional pengguna secara bersamaan dapat menjadi sebuah kekuatan sebagai media pembelajaran (U. A. Syahri, dkk 2014).

Selain itu, Game memiliki sejumlah kemampuan yang kurang dimiliki oleh metode pembelajaran lain, diantaranya aspek interaktivitas, penyediaan feedback secara langsung, representasi maya atas realitas atau virtual representation, dan pengulang-ulangan setting dan event dalam sebuah pembelajaran (R. Hidayat, 2018). Metode *Game Based Learning* memiliki nilai pembelajaran yang tinggi dimana mengasah keterampilan seperti berpikir kritis, komunikasi kelompok, dan pengambilan keputusan secara tepat.

Dengan diterapkannya model pembelajaran *Game Based Learning* tujuannya adalah untuk Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran dan Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain. Dengan demikian tujuan media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran, agar kegiatan belajar-mengajar berjalan secara efektif dan efisien serta tujuan belajar dapat tercapai sesuai dengan yang telah ditentukan sebelumnya.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 3 SDN Kalangsari V. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase siswa yang masuk ke kategori aktif dari 72,83% pada siklus I menjadi 83,5% pada siklus II. Peningkatan juga terlihat pada keenam aspek motivasi belajar yang diamati, yaitu antusias, menyelesaikan tugas dengan benar, menganalisis masalah, memilih solusi terbaik, bertukar ide, dan menunjukkan minat belajar.

Faktor-faktor yang menyebabkan keberhasilan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* ini adalah: Interaktivitas yang tinggi antara siswa dan guru, Penyediaan feedback secara langsung kepada siswa, representasi maya atas realitas atau virtual representation yang menarik bagi siswa, pengulangan-ulangan setting dan event dalam sebuah pembelajaran yang membuat siswa tidak mudah bosan, model pembelajaran *Game Based Learning* memungkinkan siswa untuk lebih banyak melakukan kegiatan belajar, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fithria ajuhri kayyis. (2021). *Urgensi Motivasi Belajar : Peran orang tua asuh dalam memotivasi dan meningkatkan prestasi belajar siswinya*. media pustaka.
- Gusti, I., Ngurah, A., Jayantika, T., Made, N., & Putri, R. P. (n.d.). *Emasains Jurnal Edukasi Matematika dan Sains Penerapan Game Based Learning dalam Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Kuta Utara*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7900617>
- Hatul Hasanah Farid. (2023). *Penerapan Model Game Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS di Kelas VIIIB MTS Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023*. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Hendrizar. (n.d.). Rendahnya Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran. *Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 44–53.