

EFEKTIVITAS STRATEGI GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN ANTUSIASME DAN KEAKTIFAN SISWA DALAM LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL

Wahyu Dwi Ningtyas¹, Vivi Rahmawati², Nining Solekah³

Universitas mahasarasawati

Email: wahyudwiningtyas4@gmail.com

Abstrak

Antusiasme dan keaktifan siswa yang rendah perlu ditingkatkan agar tujuan dari layanan klasikal yang diberikan dapat terpenuhi. Perilaku yang menandai antusiasme dan keaktifan siswa dikatakan baik saat mengikuti layanan klasikal ditunjukkan dengan sikap berani bertanya, mengungkapkan pendapat, bersemangat saat berinteraksi di kelas dan menyelesaikan tugas dengan baik. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa dengan menggunakan strategi game-based learning. Metode penelitian ini berupa penelitian tindakan bimbingan konseling tipe eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa kelas IX-C yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, angket evaluasi mandiri dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dan komparatif. Berdasarkan hasil analisis data ditemukan peningkatan antusiasme dan keaktifan siswa sebesar 20,84% jika dibandingkan dengan data awal 63,54%. Peningkatan level merupakan akumulasi hasil dari prasiklus ke siklus I dan siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi game based learning dapat meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal.

Kata kunci: Antusiasme, Game-based learning, Keaktifan

Abstract

The low enthusiasm and engagement of students must be improved to achieve the objectives of classical guidance. Positive indicators of enthusiasm and engagement include the willingness to ask questions, express opinions, show excitement during class interactions, and complete tasks effectively. This research aimed to enhance students' enthusiasm and engagement through a game-based learning strategy. The study utilized an experimental type of counseling action research, involving 32 students from class IX-C. Data collection techniques included observation, self-evaluation questionnaires, and documentation. The data were analyzed descriptively and comparatively. Results indicated a 20,84% increase in student enthusiasm and engagement, rising from an initial 63,54%. This improvement reflects the cumulative outcomes from pre-cycle to cycles I and II. Thus, it can be concluded that the game-based learning strategy effectively enhances students' enthusiasm and engagement in classical guidance.

Keywords: Engagement, enthusiasm, game-based learning

1. PENDAHULUAN

Layanan Bimbingan dan Konseling (BK) memiliki peran esensial dalam pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal melalui program yang membantu mengatasi berbagai masalah, termasuk dalam bidang pribadi-sosial dan perencanaan karier (Sofyati Halmahera et al., 2024). Meskipun layanan bimbingan klasikal diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam mengatasi masalah dan mencapai tujuan perkembangan yang positif, kenyataannya masih banyak ditemui tantangan yang harus dihadapi. Tantangan tersebut seperti materi yang kurang relevan atau menarik, strategi klasikal yang monoton dan suasana kelas yang kurang

memfasilitasi interaksi siswa. Tantangan tersebut mengakibatkan kurangnya antusiasme dan keaktifan siswa dalam mengikuti layanan klasikal. Hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 4 Kediri menunjukkan bahwa siswa di kelas IX-C cenderung pasif dan merasa bosan dengan metode konvensional yang diterapkan, sehingga efektivitas layanan bimbingan klasikal menjadi berkurang.

Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam strategi layanan bimbingan klasikal. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah Game-Based Learning (GBL), yang memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Oktavia, 2022). Menurut Gee (2003), GBL memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Tobias menekankan bahwa game dapat meningkatkan proses kognitif, transfer keterampilan dan meningkatkan sikap positif terhadap pembelajaran (Tobias et al., 2014). Penekanan lain terhadap penerapan metode game-based learning adalah efektivitas permainan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, karena siswa dihadapkan pada tantangan yang memerlukan strategi dan keputusan yang tepat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa GBL tidak hanya fokus pada penyampaian informasi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan kognitif dan sosial siswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan hasil bahwa menggunakan game sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme, keterlibatan yang tinggi, ketekunan dan siswa secara sukarela bersedia menghabiskan waktu dalam bermain game dengan tujuan mempelajari materi belajar (Huizenga et al., 2017). Penelitian oleh Hamari et al. (2016) menunjukkan bahwa GBL dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa secara signifikan. GBL dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, karena mereka merasa terhibur dan tertantang saat berpartisipasi dalam permainan. Hal ini dapat terjadi karena pembelajaran berbasis game dan pembelajaran menyenangkan lebih menekankan pada desain ulang aktivitas pembelajaran agar lebih bermakna dan menarik (Plass et al, 2020). Penelitian oleh Nugroho dan Widiastuti (2023) menunjukkan bahwa penerapan

GBL dalam bimbingan klasikal dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa GBL tidak hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar. Penelitian oleh Setiawan dan Prasetyo (2022) menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui GBL menunjukkan peningkatan keterlibatan yang signifikan dibandingkan dengan metode

pembelajaran konvensional yang menggunakan metode ekspositori. Dengan demikian, penerapan GBL dalam layanan bimbingan klasikal di SMP Negeri 4 Kediri diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan produktif terutama dalam konteks pelaksanaan bimbingan klasikal.

Penggunaan strategi game-based learning dapat diwujudkan dalam bentuk modifikasi permainan konvensional dan permainan modern yang terintegrasi dengan teknologi. Pada penelitian ini penggunaan game-based learning menggunakan aplikasi ZEP Quiz. ZEP Quiz adalah platform kuis berbasis metaverse yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif (Ardiansyah, 2025). Pada ZEP Quiz, terdapat berbagai jenis model membuat pertanyaan seperti pilihan ganda, isian singkat, dan OX (benar/salah). Hal menarik pada platform ini terletak pada tersedianya berbagai peta dan avatar yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta terdapat fitur AI yang membantu dalam pembuatan pertanyaan secara cepat dan efisien.

Selain memanfaatkan platform Zep Quiz, strategi pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) juga diterapkan untuk memodifikasi permainan konvensional “Truth or Dare” dengan menyesuaikan aturan permainan sesuai dengan topik layanan yang diberikan. Secara fundamental, game-based learning mengacu pada penerapan prinsip-prinsip tertentu dari permainan dalam konteks kehidupan nyata untuk meningkatkan keterlibatan pengguna (Trybus, 2015). Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi game-based learning dapat diterapkan untuk permainan yang tidak melibatkan akses teknologi atau perangkat lunak. Permainan catur, monopoli, scavenger hunt dan truth or dare juga bisa digunakan sebagai sarana penerapan strategi. Pemilihan model permainan yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik siswa yang ada di kelas tersebut. Permainan yang sulit dipahami dan tidak menarik justru akan menghambat pencapaian tujuan layanan bimbingan klasikal yang diberikan.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa melalui penerapan metode Game-Based Learning dalam layanan bimbingan klasikal. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan layanan BK yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital, serta mengatasi tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan layanan bimbingan di sekolah.

2. METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah action research, yang secara sederhana diartikan sebagai bentuk penelitian terhadap suatu tindakan yang telah dilaksanakan sesuai dengan rancangan. Penelitian tindakan dalam setting pendidikan dijelaskan sebagai sistem inquiri yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang berbagai praktik dalam pembelajaran (McNiff, 1991). Dalam setting bimbingan dan konseling penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK) dilakukan oleh guru BK/Konselor pada layanan dasar atau responsif, dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar konseli mengalami peningkatan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik (Setiawan, 2018).

Desain penelitian tindakan bimbingan konseling dalam hal ini mengadopsi model penelitian tindakan dari Kurt Lewin yang meliputi: Planning, Acting, Observing dan Reflecting (Ishak, 2021). Pada tahap perencanaan (planning) hal yang disiapkan adalah Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan Konseling (RPLBK) berikut media dan strategi GBL yang akan diterapkan. Pada Tahap tindakan merupakan kegiatan pelaksanaan tindakan layanan klasikal yang direncanakan sesuai dengan RPLBK yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap observasi dilakukan pengamatan selama proses pemberian layanan klasikal dengan strategi game based learning. Observasi dilakukan dengan cara siswa mengisi angket evaluasi mandiri dan peneliti mencatat temuan dan hasil pada lembar observasi. Pada tahap refleksi dilakukan kegiatan berupa analisis terhadap data yang diperoleh dari hasil tindakan dan observasi yang telah dilakukan. Penelitian berlangsung selama dua siklus dengan tahapan dan penerapan strategi tindakan yang sama.

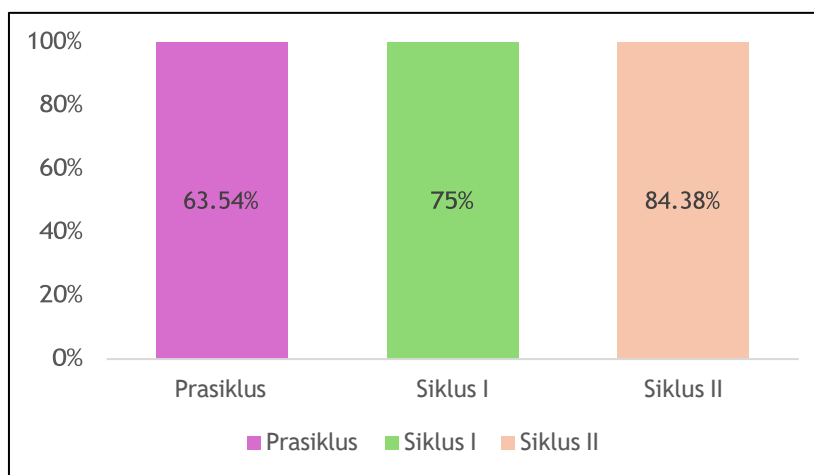
Subjek penelitian adalah siswa kelas IX-C SMP Negeri 4 Kediri yang berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 14 laki-laki dan 18 perempuan. Penelitian berlangsung kurang lebih selama 5 minggu dari bulan Januari sampai pada bulan Februari 2025. Prosedur pengumpulan data menggunakan 2 instrumen yang dikembangkan sebagai alat pengumpul data yaitu pedoman observasi dan angket. Adapun dokumentasi dijadikan sebagai pelengkap data saat kegiatan berlangsung. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif, kritis, dan komparatif. Data yang diperoleh di deskripsikan secara nyata dan diuraikan secara rinci. Data awal sebelum tindakan dan sesudah tindakan pada setiap siklusnya akan dibandingkan untuk melihat perbedaannya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dalam Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) mencakup hasil observasi, angket evaluasi mandiri dan postest. Data yang diperoleh dianalisis dan dibandingkan hasilnya untuk melihat sejauh mana strategi game-based learning dapat meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa saat layanan klasikal berlangsung. Refleksi siswa dan dokumentasi menjadi data tambahan untuk melengkapi data primer yang diperoleh. Pada bagian ini, hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel, grafik, gambar dan uraian deskriptif yang menunjukkan peningkatan antusiasme dan keaktifan siswa.

Pada hasil observasi menunjukkan adanya perbedaan kondisi antusiasme dan keaktifan siswa dari prasiklus hingga siklus II. Variasi strategi game-based learning menunjukkan adanya perbedaan signifikan yang terjadi pada siklus I dan II. Pada prasiklus strategi yang digunakan dalam layanan klasikal adalah ekspositori. Pada siklus I menggunakan GBL dengan memanfaatkan konsep permainan konvensional dan pada siklus II GBL dengan memanfaatkan platform Zep Quiz. Berikut hasil dalam bentuk grafik.



Gambar 1. Data Perbandingan Hasil Observasi

(Sumber: Microsoft Excell, 2025)

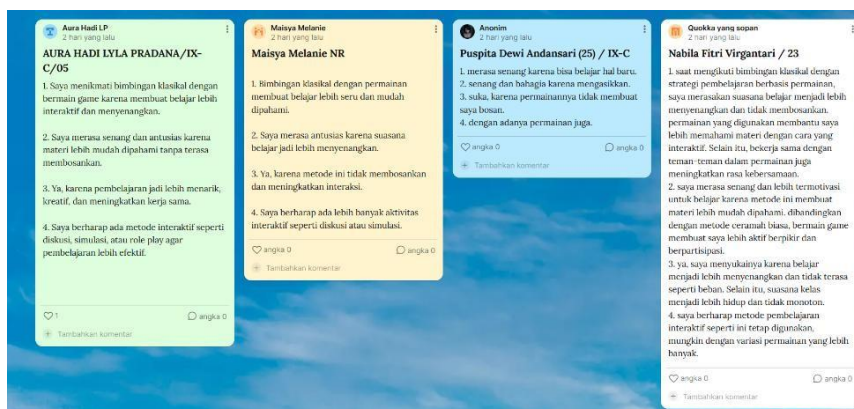
Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa strategi game-based learning menunjukkan hasil peningkatan dengan persentase antusiasme dan keaktifan siswa yang terus meningkat. Angket evaluasi mandiri berisi pernyataan yang mengidentifikasi antusiasme dan keaktifan siswa yang jawabannya dapat direfleksikan ketika layanan klasikal selesai. Fokus analisis data terletak pada persentase perbedaan hasil angket pada

setiap siklus. Berikut adalah hasil angket evaluasi mandiri dalam bentuk tabel:

Tabel 1. Data Hasil Analisis Angket

Prasiklus	Siklus I	Perubahan	Siklus II	Perubahan
63,54%	75%	6,46%	84,38%	9,38%

Sedangkan berdasarkan dari hasil postests menunjukkan persentase sebesar 85% yang berdasarkan katagori penskoran secara keseluruhan siswa kelas IX C menunjukkan sikap antusias dan secara aktif berkontribusi dengan sangat baik selama kegiatan layanan klasikal dengan strategi game-based learning. Hasil dari kegiatan refleksi yang dilakukan oleh seuruh siswa menunjukkan antusiasme dan keaktifan siswa dalam hal berpartisipasi saat layanan klasikal diberikan. Hasil refleksi berisi pernyataan pengalaman siswa selama mengikuti kegiatan layanan klasikal dengan strategi game-based learning. Dalam refleksi tersebut siswa menuliskan bagaimana perasaan yang dialami dan hal apa yang disukai dalam kegiatan layanan klasikal dengan strategi game-based learning. Data refleksi yang diperoleh dirangkum menjadi data pelengkap yang memperkuat efektivitas GBL sebagai strategi meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa. Adapun sampel hasil refleksi siswa dapat diamati dalam gambar berikut:



Gambar 2. Hasil Refleksi
 (Sumber: Padlet, 2025)

Pada penelitian ini, GBL diimplementasikan dalam bentuk permainan konvensional truth or dare dan permainan dengan memanfaatkan platform Zep Quiz. Hasil dokumentasi layanan klasikal pada siklus I dengan permainan konvensional menunjukkan hanya beberapa siswa yang dapat menunjukkan keaktifan saat layanan klasikal berlangsung. Sedangkan pada hasil dokumentasi layanan klasikal pada siklus II menunjukkan hampir seluruh siswa dapat secara aktif berpartisipasi langsung dalam

kegiatan dengan antusiasme yang tinggi. Berikut sampel gambar hasil dokumentasi.



Gambar 3. Hasil Dokumentasi Siklus I
(Sumber: Padlet, 2025)



Gambar 4. Proses Game-based Learning
(Sumber: Zep Quiz, 2025)

Pembahasan

Berdasarkan hasil dari observasi dan refleksi selama kegiatan penelitian berlangsung didapatkan hasil bahwa terdapat peningkatan antusiasme dan keaktifan siswa kelas IX C selama mengikuti kegiatan layanan bimbingan klasikal. Peneliti melakukan kegiatan prasiklus dan 2 kali siklus dengan menyebarkan pedoman observasi, angket evaluasi mandiri dan postests di akhir siklus. Kegiatan prasiklus digunakan untuk melihat dan mengamati antusiasme dan keaktifan siswa saat kegiatan layanan klasikal berlangsung sebelum diberikan tindakan. Pada prosesnya peneliti melakukan refleksi dari kegiatan prasiklus untuk menentukan topik layanan yang tepat dan strategi efektif yang akan digunakan. Melihat dari adanya kekurangan pada kegiatan prasiklus maka pada siklus I peneliti menentukan topik berdasarkan kebutuhan berupa berpikir dan bersikap positif dengan strategi game-based learning.

Siklus I peneliti membahas topik bidang pribadi tentang berpikir dan bersikap positif dalam kehidupan sehari-hari. Siklus I berlangsung selama 2JP dengan durasi 40 menit per jamnya. Saat siklus I peneliti menyampaikan materi dengan metode ekspositori dan melakukan diskusi tanya jawab setelahnya untuk melihat pemahaman siswa terkait materi yang diberikan. Setelah kegiatan inti selesai seluruh siswa diarahkan untuk bermain truth or dare. Dalam permainan ini siswa akan diberi tantangan atau pertanyaan yang berkaitan dengan topik yang diberikan. Tujuannya agar siswa dapat mempraktikkan secara langsung bagaimana berpikir dan bersikap secara positif dalam kehidupan sehari-hari. Selama kegiatan berlangsung ditemukan jumlah siswa yang berpartisipasi dalam game meningkat sejumlah 16 siswa jika dibandingkan pada kegiatan prasiklus yang hanya 13 siswa yang antusias dan aktif mengikuti layanan klasikal. Siswa kebanyakan masih fokus terhadap permainan dan terlihat belum memiliki inisiatif secara mandiri untuk bertanya atau berpendapat. Dikarenakan waktu yang terbatas maka tidak semua siswa bisa berpartisipasi dalam kegiatan permainan sehingga peneliti melihat perlu adanya tindakan lebih lanjut untuk meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa. Tindakan tersebut diwujudkan dalam siklus II sekaligus menerapkan hasil refleksi pada siklus I dan melihat lebih lanjut apakah game-based learning dapat meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa.

Pada siklus II dilakukan tindakan dan layanan dengan durasi yang sama di siklus I. Peneliti melakukan layanan bimbingan klasikal dengan memberikan materi nilai-nilai dalam kehidupan bermasyarakat. Peneliti menyampaikan materi dengan cara ekspositori singkat dan memberikan beberapa soal studi kasus untuk diselesaikan secara berkelompok. Setelah diskusi selesai masing-masing kelompok mempresentasikan hasilnya ke depan kelas. Selama kelompok mempresentasikan hasil diskusi, peneliti melakukan pengamatan terkait antusiasme dan keaktifan setiap anggota kelompok. Selanjutnya peneliti membagikan link Zep Quiz kepada ketua kelas untuk di sebarkan keseluruhan kelas. Siswa memainkan game labirin dengan quest menjawab pertanyaan pada laman Zep Quiz sebagai dengan tujuan melihat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Selama permainan berlangsung ditemukan lebih banyak siswa berpartisipasi secara aktif dan antusias. Rasa penasaran terhadap permainan yang dimainkan membuat sebagian besar siswa terdorong untuk bertanya. Disisi lain ketika permainan selesai dan seluruh siswa menyelesaikan quest, peneliti melakukan refleksi

kegiatan. Selama proses refleksi kegiatan siswa diajak untuk menyampaikan apa saja pengalaman yang diperoleh, pelajaran apa yang dapat diambil, apa yang perlu dikembangkan atau direncanakan kedepannya setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal dengan strategi game-based learning. Sejumlah 27 siswa di kelas IX C mampu menyampaikan hasil refleksinya secara langsung tanpa paksaan. Hal ini terlihat dari perilaku mereka yang seketika mengangkat tangan ketika dipersilahkan untuk menyampaikan refleksi. Sebelum kegiatan berlangsung siswa diminta untuk mengisi postets dan menuliskan hasil refleksinya pada laman padlet dan google form yang sudah disebarlinknya oleh ketua kelas.

Melihat terdapat peningkatan persentase antusiasme dan keaktifan siswa dari prasiklus hingga siklus II dapat disimpulkan bahwa strategi game-based learning yang diterapkan dalam layanan bimbingan klasikal terbukti dapat meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa. Pada akhir kegiatan siklus II, peneliti juga memberikan postets kepada siswa kelas IX C untuk memperkuat hasil penelitian. Hasil dari postets menunjukkan persentase sebesar 85 % yang berdasarkan katagori penskoran secara keseluruhan siswa kelas IX C menunjukkan sikap antusias dan secara aktif berkontribusi dengan sangat baik selama kegiatan layanan klasikal dengan strategi game-based learning. Hasil refleksi yang siswa tulis pada laman padlet juga menunjukkan bahwa sebagian besar dari siswa di kelas IX C antusias dalam mengikuti layanan klasikal dengan strategi game-based learning.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai keefektifan strategi game-based learning untuk meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa kelas IX-C di SMP Negeri 4 Kediri dalam mengikuti kegiatan layanan klasikal, diperoleh kesimpulan bahwa, terdapat perbedaan yang cukup signifikan dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Hasil akhir berupa kumpulan data yang dianalisis dari hasil observasi, angket evaluasi mandiri, postets, refleksi dan dokumentasi menjadi data pendukung yang menunjukkan indikator ketercapaian dalam penelitian ini telah terpenuhi. Peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian ini sampai pada siklus ke II karena indikator telah terpenuhi. Dengan demikian dapat dikatakan strategi game-based learning dapat digunakan untuk

meningkatkan antusiasme dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal.

Saran yang dapat diberikan sehubungan dengan penelitian ini mencakup beberapa aspek penting. Pertama, siswa disarankan untuk meningkatkan antusiasme dan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, mengingat motivasi intrinsik memiliki pengaruh yang lebih signifikan dibandingkan motivasi ekstrinsik. Kedua, guru bimbingan dan konseling diharapkan untuk terus berinovasi dalam metode pembelajaran kreatif guna menarik minat peserta didik dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling. Terakhir, penelitian selanjutnya dianjurkan untuk melakukan pengujian kembali dengan menggunakan metode eksperimen yang lebih cermat serta menerapkan strategi pada kelompok sampel yang berbeda, sehingga data yang diperoleh dapat lebih akurat.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada guru dan staf yang ada di SMP Negeri 4 Kediri atas dukungan, kerja sama, dan kontribusinya dalam proses penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Nining Solekah, S.Pd dan Dr. Vivi Ramhawati yang telah memberikan fasilitas, arahan, serta kesempatan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Tidak lupa, penulis juga berterima kasih kepada rekan-rekan/teman-teman yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, dan bantuan selama proses penyusunan hingga penyelesaian naskah prosiding ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Boy. (2025). Membuat Asesmen Menarik dengan Platform ZEP Quiz. Diakses 23 Februari 2025 dari, <https://www.nusidoarjo.or.id/membuat-asesmen-menarik-dengan-platform-zep-quiz/2/>.
- Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. *Computers in Human Behavior*.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 3025-3034). IEEE.
- Huizenga, J. C., ten Dam, G. T. M., Voogt, J. M., & Admiraal, W. F. (2017). Teacher perceptions of the value of game-based learning in secondary education. *Computers and Education*, 110, 105–115. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.03.008>.

- Ishak. (2021). *Panduan Praktis Menulis: Penelitian Tindakan Kelas pada Kurikulum Merdeka Belajar*. CV Dimar Jaya.
- McNiff, J. (1991). *Action Research: Principles and Practice*. London: Macmillan.
- Nugroho, A., & Widiastuti, A. (2023). Implementasi Game-Based Learning dalam Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 45-60.
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *Artikel Ilmiah Online*.
- Setiawan, D., & Prasetyo, A. (2022). Efektivitas Game-based learning dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(3), 123-130.
- Setiawan, D., & Prasetyo, A. (2022). Efektivitas Game-based learning dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(3), 123-130.
- Sofyati, Halmahera, A. D., Anisa Dwi Pratanti, Dhika Chelvian Satya Benardy, & Sholikhul Huda. (2024). Pelaksanaan Bimbingan Klasikal yang Berpihak pada Peserta Didik: Tinjauan Terhadap Metode, Praktik dan Tantangan. *Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 8(2), 149–161. <https://doi.org/10.22460/quanta.v8i2.4767>.
- Tobias, S., & Fletcher, J. D. (2014). Introduction. In S. Tobias & J. D. Fletcher (Eds.), *Computer games and instruction* (pp. 3–16).
- Trybus, Jessica. (2015). "Game-Based Learning: What it is, Why it Works, and Where it's Going." New Media Institute. Diakses 23 Februari 2025 dari, <http://www.newmedia.org/game-based-learning--what-it-is-why-it-works-and-where-its-going.html>.