

**PENERAPAN METODE *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN
GATHER TOWN DALAM MATA KULIAH PEMBELAJARAN
KETERAMPILAN BERBAHASA MEMIRSA**

Iis Siti Salamah Azzahra¹, Teti Sobari², Alfa Mitri Suhara³

¹⁻³ IKIP Siliwangi

¹ salamahazzahra@ikipsiliwangi.ac.id , ² tetisobari@ikipsiliwangi.ac.id ,

³ alfa.mitri@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

Online learning provides new challenges for students and lecturers. Adaptation of old learning to learning with new styles tends to still use conventional digitalized teaching techniques. At the same time, all aspects of learning such as cognitive, affective, and psychomotor in carrying out and assessing need to be converted to a new style according to the development of the times. The old teaching techniques of pre-pandemic learning were considered boring, unattractive, and had difficulty focusing in cyberspace. This also happened in the Indonesian Language and Literature Education Study Program, IKIP Siliwangi. Students responded in the survey that learning was boring, while these courses needed practice to be equipped in the field so that researchers looked for alternatives to increase activeness, interest in learning, and new insights in student learning by using the game-based learning method with the help of the Gather Town platform. The purpose of this research is to increase activeness, interest in learning, and to accelerate audience's language skills using interactive learning media in video conferences. This research uses Classroom Action Research (CAR), data collection techniques using observation sheets and questionnaires. Based on the results of data analysis has increased from cycle to cycle by showing the final result is an average of 90 in the very good category. The data shows that there is a significant difference in student activity which can be concluded that the use of game-based learning methods assisted by gather town is effective in increasing student activity that is integrated in learning viewing language skills.

Keywords: *Gather Town, Game Based Learning, Interactive Learning, Viewing*

Abstrak

Pembelajaran daring memberikan tantangan baru untuk mahasiswa maupun dosen. Adaptasi pembelajaran lama ke pembelajaran dengan gaya baru cenderung masih memakai teknik pengajaran konvensional yang didigitalisasi. Pada saat yang sama segala aspek pembelajaran seperti kognitif, afektif, dan psikomotor dalam melaksanakan maupun menilai perlu dikonversi dengan gaya baru sesuai dengan perkembangan masa. Teknik pengajaran lama pembelajaran pra pandemi dinilai membosankan, kurang menarik, dan kesulitan fokus dalam ruang maya. Hal tersebut terjadi juga di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP Siliwangi. Mahasiswa memberikan tanggapan dalam survei bahwa pembelajaran dirasa membosankan, sementara mata kuliah tersebut perlu praktik untuk bekal di lapangan sehingga peneliti mencari alternatif untuk meningkatkan keaktifan, minat belajar, dan insight baru dalam pembelajaran pada mahasiswa dengan menggunakan metode *game based learning* berbantuan *platform* Gather Town. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan, minat belajar, maupun mengakselerasi keterampilan berbahasa memirsa dengan media pembelajaran interaktif dalam video konferensi. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi, angket, catatan lapangan, tes dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data mengalami peningkatan dari siklus ke siklus dengan menunjukkan hasil akhir rata-rata 90 dalam kategori sangat baik. Data menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan terhadap keaktifan mahasiswa yang dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode

game based learning berbantuan *gather town* efektif meningkatkan keaktifan mahasiswa yang terintegrasi dalam pembelajaran keterampilan berbahasa memirsa.

Kata Kunci: *Gather Town*, *Game Based Learning*, Pembelajaran Interaktif, Memirsa

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa menjadi komponen penting dalam berbagai ranah kehidupan termasuk dari ranah pendidikan, sosial, ekonomi, kesehatan, maupun teknologi digital. Kemajuan teknologi yang begitu pesat dari waktu ke waktu memungkinkan untuk terus meningkatkan keterampilan berbahasa dalam dunia baik nyata maupun maya. Dalam hal ini Carolino (2018) mengungkapkan bahwa internet sebagai bagian dari kemajuan teknologi telah memberi sebuah *challenge* dan pengaruh yang begitu kuat khususnya dalam dunia pendidikan. Semua sistem terintegrasi dalam satu wadah yang dapat diperoleh *stakeholder* sebagai bagian dari program unggulan masing-masing jenjang pendidikan, termasuk perguruan tinggi.

Dalam sudut pandang lain, kemajuan teknologi telah menginvasi berbagai ruang kelas terutama sejak terjadinya pandemi beberapa tahun ke belakang. Peserta didik termasuk mahasiswa dan dosen telah terbiasa menggunakan Komputer maupun gawai dalam mencapai tujuan capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman. Hal ini selaras dengan generasi saat ini yang terkategori sebagai generasi milenial dan Z memasuki fase usia produktif sangat dekat dan menghabiskan waktunya dalam dunia digital sehingga sangat mempengaruhi berbagai aspek kehidupannya termasuk dalam cara belajar dan bekerja sesuai dengan pernyataan Ramadani dkk (2020).

Kemendikbudristek merespons fenomena yang terjadi dengan memberikan arahan baru dalam kurikulum bernama paradigma baru yang memberikan ruang teknologi dan internet sebagai sumber belajar. Insan perguruan tinggi dalam hal ini mahasiswa maupun dosen diberikan keleluasaan dalam memperoleh, mengembangkan, dan mengkreasikan segala sumber belajar dalam *Big Data* sebagai penunjang seperti media pembelajaran maupun gudang data ilmu. Dalam hal ini dibutuhkan kecakapan maupun keterampilan dalam mengakomodasi pergeseran kurikulum dengan sebuah keterampilan berbahasa yang melingkupi kegiatan yang berlangsung dalam pembelajaran. Keterampilan memirsa menjadi sebuah keterampilan yang wajib dimiliki selain empat keterampilan berbahasa lain seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Huri dkk (2021) memberi sudut pandang bahwa keterampilan tersebut berupa respons terhadap perkembangan pesat teknologi agar bisa adaptif. Dalam hal ini pembelajaran yang dulunya

berlangsung dalam kelas secara fisik bergeser ke pembelajaran via daring berbasis internet dengan berbantuan aplikasi ataupun video konferensi. termasuk di dalamnya jenis komunikasi yang erat dengan keterampilan berbahasa yang ikut bergeser dari pendengaran ke penglihatan secara kompleks dari segi visual, audio, efek, pemaknaan seperti melihat video, infografis dan lain sebagainya. Berdasarkan hasil analisis sejalan dengan penelitian Pranoto (2020) mengungkapkan bahwa pembelajaran jarak jauh atau daring memberi *effort* baru untuk meningkatkan layanan dengan menggunakan berbagai jenis aplikasi yang bisa saling terkoneksi mengecek aktivitas riil siswa seperti Google Meet, Zoom, Google Classroom, akan tetapi sama halnya dengan hasil penelitian penulis bahwa kecenderungan siswa merasa jenuh terhadap media, platform, maupun cara belajar daring. Mubarakah dkk (2020) menyebutkan pembelajaran jarak jauh dengan metode daring semua komponen dituntut untuk lebih kreatif. Sementara itu, Hardjito (2020) penggunaan internet diharapkan mampu memberi sumbangsih positif dalam menyelenggarakan pembelajaran dengan dukungan media yang efektif. Untuk itu, tenaga pendidik yang terhubung dalam insan perguruan tinggi seperti dosen perlu mencoba berbagai media pembelajaran yang diharapkan mampu mengintegrasikan proses pembelajaran didukung dengan internet untuk mencapai proses komunikasi interaktif antara dosen dengan guru sebagaimana disyaratkan dalam satu kegiatan terstruktur mencapai CPL maupun CPMK.

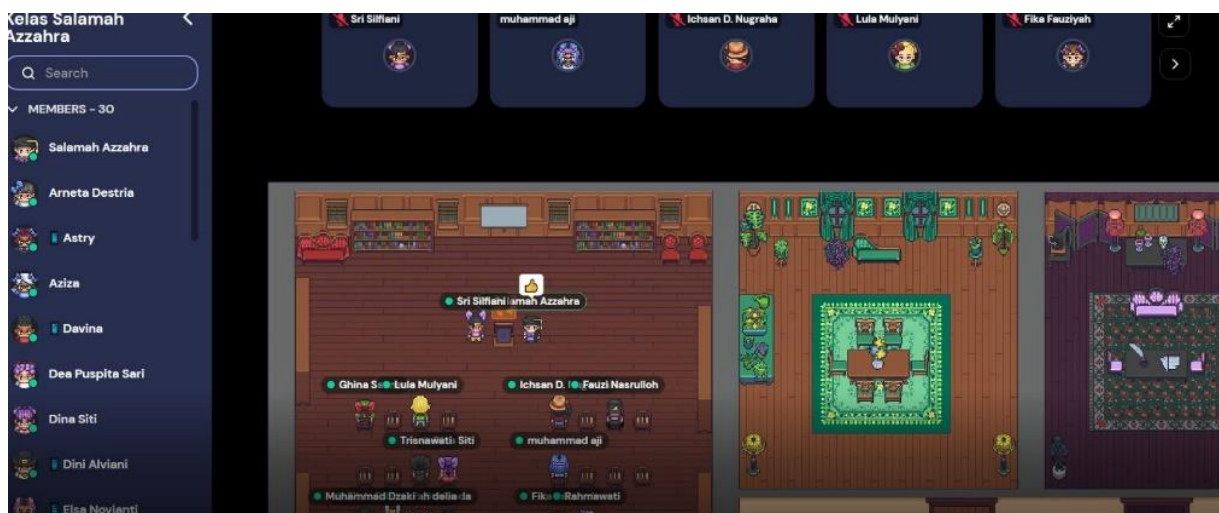
***Game Based Learning* Berbantuan Gather Town sebagai Solusi Pembelajaran Interaktif**

Berdasarkan hasil analisis lapangan konsep penelitian ini bertolak ukur pada *Game Based Learning* yang merupakan sebuah metode pembelajaran berbasis permainan dalam pelaksanaannya meminjam prinsip jenis konsep permainan tertentu lalu diterapkan dalam kehidupan nyata untuk dimainkan menurut Trybus (2015). Menurut wibawa dkk (2021) *Game Based Learning* merupakan metode suatu pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar serta dibantu oleh teknologi serta menampilkan beberapa pencapaian ketika telah menyelesaikan kuis tersebut. Berdasarkan hasil diskusi dapat disimpulkan *Game Based Learning* sebuah metode yang menawarkan solusi bermain sambil belajar dengan berbagai dukungan media dan tekniknya. Ryan Dellos (2015) melihat bahwasannya permainan dapat menjadi alat bantu peserta didik baik siswa maupun mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan memirsa dan berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan. Pada tahun pembelajaran di awal pandemi hingga 2021 akhir pembelajaran di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP Siliwangi masih minim penggunaan aplikasi interaktif untuk menarik perhatian mahasiswa. Dosen hanya menggunakan media statis dari berbagai jenis aplikasi seperti

powerpoint, modul, buku cetak ataupun buku digital dalam membelajarkan mahasiswa di video konferensi. Hasil evaluasi dalam kegiatan pembelajaran mahasiswa berkecenderungan tidak interaktif, tidak bisa menjawab ataupun mematikan kamera karena menganggap pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia kurang menyenangkan dan membosankan.

Adapun fakta-fakta di atas dosen membutuhkan upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut agar mahasiswa mampu meningkatkan interaksi didasarkan karakter baik sebagai seorang calon guru, keaktifan, dan mengimplementasikan keterampilan baru yang dibutuhkan sesuai tantangan zaman berupa keterampilan memirsas kritis. Mulyadi dan Wikanengsih (2022) mengungkapkan bahwa memirsas kritis dapat diimplementasikan dengan berbagai strategi. Emperador (2020) memerinci berbagai strategi dalam kegiatan memirsas kritis, yaitu 1) menganalisis teks, sudut pandang, dan bias, 2) menganalisis teks dalam konteks sosial politik, 3) membaca gambar dan pesan yang terkandung di dalamnya, 4) mengidentifikasi bias dalam kosakata dan ekspresi, 5) memahami simbol, dan 6) menganalisis atau mengevaluasi asumsi, keyakinan, dan praktik sosiobudaya. Dalam pelaksanaannya, keterampilan memirsas ini dapat mengikuti enam fase, seperti yang dikemukakan Evans (Huri, 2021) berikut. Pertama, fase awal yang ditandai dengan cara memberikan makna ketika terjadi interaksi dengan teks multimoda, seperti ilustrasi, warna, dan mimik. Kedua, fase dini yang ditandai dengan pemahaman atau respons peserta didik terhadap teks multimoda sederhana yang sudah dikenal dan strukturnya sudah dapat diprediksi. Ketiga, fase eksplorasi yang ditandai dengan pengintegrasian strategi dalam memahami, mengenali, dan menafsirkan isi, tujuan, dan bentuk teks multimoda. Keempat, fase konsolidasi yang ditandai dengan bentuk integrasi strategi dalam menafsirkan teks multimoda yang lebih kompleks. Dalam hal ini, peserta didik sudah memahami bahwa teks multimoda tersebut dikonstruksi untuk tujuan, konteks, dan audiensi. Implementasi ini membutuhkan dukungan dari berbagai jenis media lain yang memberikan pengalaman nyata agar mahasiswa mampu melaksanakan pembelajaran dengan baik. Fase ke lima adalah fase mahir. Fase ini ditandai dengan sikap kritis terhadap teks multimoda dan menyadari bahwa teks tersebut dikonstruksi dengan tujuan tertentu. Bahkan, peserta didik dapat memberikan makna lain sebagai bentuk interpretasi yang sudah memperhatikan kelompok atau ideologi tertentu. Fase ke enam dari keterampilan memirsas adalah fase tingkat lanjut. Dalam fase ini, peserta didik dapat mengevaluasi teks multimoda yang kompleks dengan berbagai cara, memahami hubungan antar teks, dan menganalisis secara sistematis dengan argumentasi dalam bentuk penilaian.

Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode *Game Based Learning* dengan platform Gather Town untuk meningkatkan keaktifan, partisipasi, interaksi, maupun mengakselerasi keterampilan berbahasa yang kompleks pada mata kuliah pembelajaran keterampilan berbahasa materi memirsa kelas A2 PBSI 2021. Gather Town sendiri merupakan sebuah platform adalah sebuah platform kelas virtual dengan peta 2 dimensi yang menggabungkan teknologi *video call* dan permainan 2D, memungkinkan pengguna berjalan-jalan dan berbicara dengan orang lain seakan-akan merasakan nyata berada di kelas berbantuan avatar/ karakter pemain yang dipilih untuk menjadi peserta didik atau mahasiswa dalam dunia maya, dengan kata lain miniatur metaverse. Mahasiswa melangsungkan pembelajaran dalam dunia maya hampir sama dengan zoom namun memiliki beberapa fitur unggulan diantaranya pemilihan avatar sebagai identitas mahasiswa untuk bisa mobile di kelas sesuai peta petunjuk di info grafis sebagai implementasi keterampilan berbahasa memirsa. Setelah mempraktikkan alur petunjuk peta info grafis yang disediakan dosen, selanjutnya mahasiswa diajak untuk berada dalam ruang kelas virtual untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan berbagai pemaparan dan kuis berupa *challenge* dari masing-masing sub bab yang diajarkan. Penelitian ini dirancang untuk mengetahui tingkat keaktifan dan minat belajar mahasiswa dalam pembelajaran keterampilan berbahasa dengan menggunakan metode *Game Based Learning* berbantuan platform Gather Town, mengetahui sistem pembelajaran interaktif yang lebih baik dibandingkan dengan model ataupun metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan keaktifan, karakter, dan minat belajar.



Gambar 1. Aktivitas Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning* Gather Town

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Ebbut (Wiriaatmadja, 2009) PTK merupakan kajian sistematis sebagai bentuk *regeneration* pelaksanaan praktek pendidikan oleh kelompok guru berdasarkan hasil refleksi atas hasil tindakan-tindakan sebelumnya. Penelitian ini adalah model siklus Kemmis dan Taggart yang terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen pengumpulan data adalah lembar observasi pelaksanaan proses pembelajaran daring melalui aplikasi platform Gather Town, sedangkan teknis analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kualitatif menggunakan kriteria pencapaian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil skor keaktifan dan minat belajar mahasiswa dengan menggunakan metode *Game Based Learning* berbantuan platform Gather Town dalam pembelajaran keterampilan berbahasa memirsa disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Table 1. Hasil Nilai dari Tinggi sampai Rendah

Skor Keaktifan	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Ket
High	71.3	80,5	100	
Medium	52.5	75.3	89.7	
Low	30	58.5	80,3	
Skor rata-rata kelas	51.3	71,4	90	Rata-rata meningkatkan

Penemuan awal keaktifan dan minat belajar mahasiswa dengan menggunakan metode *Game Based Learning* berbantuan platform Gather Town dalam pembelajaran keterampilan berbahasa memirsa. Perihal tersebut terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata yang diperoleh oleh peserta didik. Skor rata-rata yang diperoleh peserta didik sebelumnya 51.3 dan memperoleh rata-rata skor siklus I, yaitu 71.4, lalu siklus II 90.

Hasil yang diperoleh sebagian besar mahasiswa menunjukkan keaktifan yang lebih baik dibandingkan dengan keaktifan siswa pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran keterampilan berbahasa pada siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan mahasiswa kelas A2 2021 PBSI meningkat dan mampu memperoleh nilai persentase keaktifan yang ditargetkan

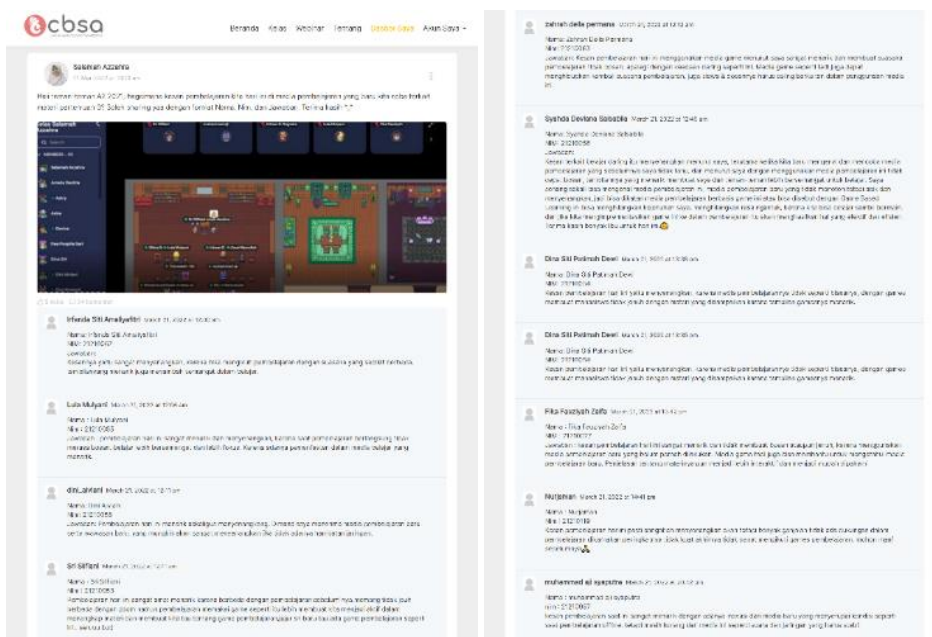
dalam mengikuti pembelajaran keterampilan berbahasa memirsa. Berdasarkan hasil observasi terhadap keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran keterampilan berbahasa dengan metode *Game Based Learning* pada siklus II, adalah sebagai berikut:

- (a) Proses pembelajaran berlangsung sesuai RPS yang sudah dirancang. Mahasiswa mampu melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik, menunjukkan keaktifan dengan partisipasi menjawab pertanyaan, menanggapi jawaban, bertanya, berdiskusi, mencoba mengemukakan pendapatnya serta senantiasa menyelesaikan tantangan tugas yang diberikan oleh dosen.
- (b) Pembelajaran keterampilan berbahasa memirsa melalui metode *Game Based Learning* berbantuan Gather Town dilaksanakan dengan sistematis. Hasil observasi dan angket menunjukkan keaktifan siswa lebih baik dan meningkat dari setiap siklusnya.
- (c) Sebagian besar mahasiswa tampak aktif yang semula di siklus pertama belum mampu berpartisipasi karena masih dalam proses memirsa kritis terhadap panduan info grafik untuk memulai pembelajaran di platform Gather Town akhirnya terbiasa dan tampak menunjukkan keahliannya dalam bersosialisasi dan berinteraksi di kelas maya.
- (d) Proses pembelajaran lebih interaktif antara dosen dan mahasiswa. Dibuktikan berdasarkan data aspek aktivitas mahasiswa meningkat dari sebelum menggunakan metode *Game Based Learning*. Mahasiswa juga lebih leluasa untuk memanifestasikan diri dalam bentuk avatar Gather Town seolah-olah berada dalam ruang kelas yang memungkinkan menggunakan berbagai alat indra serta melatih kecakapan motorik.

Pembahasan

Konsep dalam penelitian ini berpacu pada metode *Game Based Learning* berbantuan platform bernama Gather Town berlandaskan permainan yang dapat meningkatkan kesempatan setiap individu untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, bersinggungan dengan materi yang diampu dalam pembelajaran keterampilan berbahasa memirsa sehingga secara tidak langsung ada irisan yang dapat memberi pengalaman dan pembelajaran terhadap mahasiswa dalam keterampilan memirsa kritis. Dalam kegiatan memirsa kritis sudah memasuki enam fase sesuai dengan teori di media Gather Town mahasiswa juga diajak untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar seolah nyata sehingga mahasiswa perlu memposisikan bagaimana dia bersikap dalam kelas, memahami materi, menganalisis, mengevaluasi, dan melatih keterampilan berbahasa yang termasuk dalam tiga ranah kognitif,

afektif, maupun psikomotor. Ryan Dellos (2015) menyatakan bahwa pembelajaran berlandaskan permainan dapat menyelesaikan masalah, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan membuat sebuah penilaian dalam proses pembelajaran. Senada dengan itu, Huang (Pranoto, 2011) penelitian pada bidang desain pendidikan telah menunjukkan bahwa *Game Based Learning* salah satu alat yang efektif dalam pengajaran terutama dalam menjaga motivasi keberlanjutan belajar. Adapun kelebihan dari *Game Based Learning* Berbantuan Gather Town berdasarkan hasil penelitian yaitu interaktif, memacu umpan balik yang bermanfaat dan menarik, memicu semangat belajar, kecapakan motorik, daya ingat, dan menyenangkan. Selain itu, ada beberapa manfaat dari *Game Based Learning* berbantuan Gather Town ini berdasarkan hasil survei. Media pembelajaran baru yang tidak monoton, asyik dan menyenangkan, pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, serta masih banyak lagi. Hal ini berpengaruh terhadap motivasi dan minat belajar siswa untuk mencapai kompetensi sehingga berdampak terhadap peningkatan hasil belajar.



Gambar 2. Hasil tangkapan layar hasil survei mahasiswa di cbsa.salamahazzahra.com

SIMPULAN

Hasil penelitian penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan Gather Town dalam mata kuliah pembelajaran keterampilan berbahasa memirs kelas A2 PBSI 2021 IKIP Siliwangi dapat meningkatkan keaktifan belajar mahasiswa. Hal tersebut dapat dilihat dari tiap siklus keaktifan siswa yang meningkat terutama di siklus II berada pada kategori sangat baik (A)

dengan nilai rata-rata 90. Dapat disimpulkan bahwa Penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan Gather Town dalam mata kuliah pembelajaran keterampilan berbahasa memirsa kelas A2 PBSI 2021 IKIP Siliwangi terbukti efektif dan efisien untuk meningkatkan tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, jika seseorang mampu *addict* dengan *game* berlama-lama maka bisa diimplementasikan dalam metode pembelajaran khususnya untuk tenaga pengajar dalam mengadaptasi dari daring ke luring sehingga metode ini bisa diaplikasikan untuk mata kuliah lain dengan cara yang lebih interaktif lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Carolino, C. J., & Queroda, P. (2018). Instructional strategies and materials utilized in teaching viewing as macro-skill by english teachers. *PSU Multidisciplinary Research Journal*, 1(1).
- Emperador, X. R. (2020). Critical viewing: receptive skills in communication. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=ab-9GGIHFYQ>
- Hardjito. (2002). Internet untuk pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Edisi No. 10/VI/Teknodik/Oktober/2002. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan Depdiknas.
- Huri, D., Mulyati, Y., Damaianti, V. S., & Sastromiharjo, A. (2021). *Kajian awal keterampilan memirsa (viewing skills) dan pembelajarannya pada era digital di indonesia*. *ISoLEC Proceedings*, 5(1), 226–230.
- Mubarokah, N.S, Wikanengsih, Kamaludi, T. (2021). Penerapan metode student teams achievement division berbasis audio visual dalam pembelajaran daring menulis teks anekdot pada peserta didik kelas X SMK KESFAM. *Parole* (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia), 4 (2).
- Mulyadi, Y., Wikanengsih. (2022). Implementasi keterampilan berbahasa memirsa dalam capaian pembelajaran kurikulum prototipe mata pelajaran bahasa indonesia kelas X pada program sekolah penggerak. *Jurnal Semantik*, 11 (1). DOI 10.22460/semantik.v11i1.p47-60.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan game based learning quizizz untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi materi globalisasi kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, 4(1), 25-38.
- Rahmadani, N., Handayani, M., Rohminatin, R., & Putri, P. (2020). Pemanfaatan e-commerce bagi generasi milenial. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 3(2), 123–128. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v3i2.505>
- Ryan Dellos. (2015). Kahoot! a digital game resource for learning. *In International Journal of Instructional Technology and Distance Learning* Vol 12 49–52. Retrieved from (https://scholar.google.co.kr/citations?user=irAHXE4AAAAJ&hl=en#d=gs_md_cita-38d&p=&u=%2Fcitations%3Fview_op%3Dview_citation%26hl%3Den%26user%3DirAHXE4AAAAJ%26citation_for_view%3DirAHXE4AAAAJ%3Au5HHmVD_uO8C%26tzom%3D420)
- Trybus, Jessica. 2015. “Game-based learning: what it is, why it works, and where it’s going.” *New Media Institute*. Accessed April 6. <http://www.newmedia.org/game-based-learning--what-it-is-why-it-works-and-where-its-going.html>.

- Wibawa, A.C.P., Mumtaziah, H.Q., Sholaihah, L.A., Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *Jurnal: Integrated (Information Technology and Vocational Education)*. 3(1) 17-22.
- Wiriaatmadja, R. (2009). *Metode penelitian tindakan kelas*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.