

Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aswaja di SMP Plus Ma'arif Al Mushlihuun

Jajang Miptah Maulana¹, Zulfa Raihanda Haidir Madan²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Darussalam (UID) Ciamis
Email: jankmiptah@gmail.com¹, zulfaraihan28@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan tujuan untuk mengetahui penerapan metode *games based learning* dan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar pada siswa kelas 9 di SMP Plus Ma'arif Al Muslihuun. Fokus dari penelitian ini yaitu penerapan metode *games based learning* untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 9 di SMP Plus Ma'arif Al Muslihuun yang berjumlah 28 orang pada tahun pelajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I aktivitas mengajar guru berada pada kategori baik dan pada siklus kedua mengalami peningkatan menjadi kategori sangat baik. Sejalan dengan hal tersebut, minat belajar siswa kelas 9 juga mengalami peningkatan, pada siklus I berada pada kategori baik dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi sangat baik. Dari hasil dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *games based learning* untuk meningkatkan minat belajar pada siswa dinyatakan telah berhasil.

Kata Kunci: Motivasi, minat belajar, game base learning, metode pembelajaran

Abstract

The present study is classified as Classroom Action Research, which seeks to investigate the implementation of the *games-based learning* approach and its potential to enhance motivation and interest in learning among ninth-grade students at SMP Plus Ma'arif Al Muslihuun. This study centers on the utilization of *game-based learning* approaches as a means to enhance students' motivation and engagement in the learning process. This study focused on a sample of 28 ninth-grade students from SMP Plus Ma'arif Al Muslihuun during the academic year 2023/2024. The data collection methods employed in this study encompass surveys and direct observations. The findings of the study indicated that during the initial cycle, the teaching activities of the teacher were classified as satisfactory, while in the subsequent cycle, they exhibited a notable improvement, reaching the category of excellent performance. Consistent with this observation, the level of interest in learning among class 9 pupils exhibited an upward trend. Specifically, during cycle I, their interest was classified as good, however in cycle II, it escalated to rather good. Based on the findings, it can be inferred that the implementation of the *games-based learning* approach has effectively enhanced students' engagement in the learning process.

Keywords: Motivation, interest in learning, game base learning, learning methods

Pendahuluan

Pembelajaran memiliki tujuan untuk memfasilitasi atau mempermudah siswa di dalam proses belajar. Pembelajaran melibatkan proses penyampaian informasi dan aktivitas yang mendukung peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dalam konteks ini, belajar menjadi fokus utama dalam pengalaman kelas bagi peserta didik dan guru, baik di tingkat pendidikan dasar maupun menengah (Pebrianti et al., n.d.).

Namun sistem Pembelajaran yang digunakan oleh pendidik di Indonesia pada dasarnya masih menggunakan metode konvensional. Hal ini karena belum adanya kreativitas yang dilakukan oleh guru dalam penggunaan metode pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Biasanya guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan hafalan sehingga membuat peserta didik bosan mengikuti pembelajaran. Metode pembelajaran tersebut menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran (Matyas Alivio Risky Jurusan Pendidikan Sejarah & Liana, 2022) Padahal metode pembelajaran erat kaitannya dengan motivasi dan hasil belajar. Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai berpotensi dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Motivasi mempunyai peranan penting dalam pembelajaran karena dapat mengarahkan aktivitas peserta didik untuk belajar dengan sungguh-sungguh, supaya dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan (Anggraeni et al., 2017)

Pada masa remaja peserta didik lebih suka mencoba suatu hal baru dan setiap siswa pasti memiliki kecerdasan yang berbeda-beda, ada yang super aktif ada yang sedang ada juga siswa yang masih pasif. Apabila pembelajaran kurang menarik maka akan sangat berdampak dari hasil akhir pembelajaran. Sebuah fakta dilapangan menunjukkan bahwa masih adanya peserta didik yang belum ikut serta berpartisipasi secara aktif ketika proses pembelajaran berlangsung karena mereka merasa pembelajaran terkesan masih belum membangkitkan semangat mereka untuk belajar. Pemilihan metode yang tepat dapat menyelesaikan masalah tersebut sehingga pendidikan akan selalu mengalami peningkatan yang baik (Hasriadi, n.d.). Oleh karena itu, metode *game based learning* menjadi salah satu solusi terkait pemilihan metode yang cocok digunakan agar pembelajaran lebih menarik dan disamping perkembangan zaman yang semakin pesat. Game Based Learning adalah sebuah permainan (game) yang sengaja dibuat untuk keperluan edukasi sebagai penunjang media pembelajaran. Game Based Learning adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan/game yang telah dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran (Hariyadi et al., 2022). Pada umumnya, pola yang digunakan dalam media ini adalah proses pembelajaran melalui pola *learning by doing*. Dengan menggunakan Game-Based Learning kita dapat memberikan stimulus pada tiga bagian penting dalam pembelajaran yaitu Emotional, Intellectual, Psicomotoric. Game-Based Learning adalah salah satu metode pembelajaran yang dirasa cocok dengan kondisi dari generasi digital sekarang ini (Wihanry et al., n.d.)

Metode *game based learning* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Motivasi memegang peranan penting dalam kegiatan belajar anak dan dapat memengaruhi apa, kapan, bagaimana mereka belajar, serta mendukung perkembangan proses pembelajaran. Motivasi belajar erat kaitannya dengan keberhasilan belajar siswa. Melalui motivasi belajar yang mereka miliki maka

mereka akan memiliki niat dan keinginan untuk melaksanakan proses belajar . Tingkat motivasi belajar yang tinggi cenderung memiliki semangat dan kemauan untuk mendapatkan nilai yang tinggi pula. Dengan adanya motivasi, siswa dapat mengembangkan aktivitas, keterampilan dan pengetahuannya (Jati et al., 2022). Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek itu dapat tercapai (Laras & Rifai, n.d.). Minat belajar siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar merupakan hal yang sangat penting yang harus ada pada diri peserta didik agar ia mampu belajar, karena dengan minat juga dapat menentukan prestasi belajar peserta didik itu sendiri (Kartika et al., 2019). Minat belajar dapat ditandai dengan: (a) rasa senang dan suka terhadap pelajaran; (b) perhatian dalam proses belajar mengajar; (c) keingintahuan terhadap matematika lebih dibandingkan disiplin ilmu yang lain; (d) ketekunannya dalam belajar; dan (e) kemauan untuk lebih terlibat dalam berbagai kegiatan (Matondang, 2018)

Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, merupakan salah satu usaha dalam memperbaiki kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan erat kaitannya dengan kualitas pembelajaran. Pembelajaran yang berkualitas dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Pembelajaran yang berkualitas dapat dilakukan dengan cara menggunakan metode yang interaktif, memberikan feedback yang konstruktif, dan memberikan tugas yang relevan dan menantang. Prestasi belajar siswa dapat diukur dengan cara memberikan tugas, tes, dan ulangan. Prestasi belajar ini meliputi perubahan psikomotorik, yaitu kemampuan siswa dalam menerima suatu pelajaran, serta penguasaan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang dicapai dalam belajar. Prestasi belajar yang tinggi dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran juga mempengaruhi motivasi dan minat belajar siswa. Guru yang memiliki kemampuan yang baik dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dengan cara memberikan feedback yang konstruktif dan mengenai kemajuan siswa. Guru yang memiliki kemampuan yang baik juga dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara menggunakan metode yang interaktif dan memberikan tugas yang relevan dan menantang. Dalam sintesis, motivasi dan minat belajar mempengaruhi kualitas pendidikan dengan cara meningkatkan prestasi belajar siswa. Guru dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dengan cara memberikan feedback yang konstruktif, mengenai kemajuan siswa, serta dengan memberikan tugas yang relevan dan menantang. Dengan demikian, kualitas pendidikan dapat meningkat dan siswa dapat mencapai prestasi belajar yang tinggi.

Kajian Pustaka

Konsep Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata 'motif' yang berarti sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas

tertentu demi mencapai suatu tujuan. Sedangkan motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat mendesak/dirasakan. Sardiman, (2016 : 73).

Menurut Rianto, (2005 : 53) Motivasi adalah sesuatu yang menggerakkan seseorang atau kelompok orang untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu. Santrock, (2008 : 476) Motivasi dapat berasal dari individu yang bersangkutan maupun dari luar. Motivasi berprestasi dapat dibagi menjadi dua jenis utama. Motivasi berprestasi adalah daya penggerak dalam diri siswa untuk mencapai taraf prestasi setinggi mungkin, sesuai dengan yang ditetapkan oleh siswa yang bersangkutan. Untuk itu siswa dituntut untuk bertanggungjawab mengenai taraf keberhasilan yang akan diperolehnya. Menurut James O. Whittaker, dalam Sadriman, 2016 :73 menyatakan bahwa motivasi adalah kondisi yang mengaktifkan bertingkah laku mencapai tujuan yang ditimbulkan oleh motivasi tersebut, sedangkan belajar sebagai proses di mana tingkah laku diubah melalui latihan atau pengalaman.

Menurut Stagner (dalam Sardiman, 2016 :74) mengatakan bahwa motivasi manusia dibagi menjadi tiga bagian, yaitu: (1) Motivasi biologis, yaitu motivasi dalam bentuk primer atau dasar yang menggerakkan kekuatan seseorang yang timbul sebagai akibat dari kebutuhan organik tertentu seperti lapar, haus, kekuarangan udara, letih dan merasakan rasa sakit. Keperluan-keperluan ini mencerminkan suasana yang mendorong seseorang untuk mengerjakan suatu tingkah laku. (2) Motivasi emosi, seperti rasa takut, marah, gembira, cinta, benci dan sebagainya. Emosi-emosi seperti ini menunjukkan adanya keadaan-keadaan yang mendorong seseorang untuk bertingkah laku tertentu. (3) Motivasi nilai dan minat. Nilai dan minat seseorang itu bekerja sebagai motivasi yang mendorong seseorang bertingkah laku sesuai dengan nilai dan minat yang dimilikinya. Seseorang yang beragama, tingkah lakunya dipengaruhi oleh nilai yang dimilikinya. Nilai dan minat adalah motivasi yang ada hubungannya dengan struktur fisiologi seseorang.

Konsep Minat Belajar

Menurut Slameto minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketерикatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Selain itu Muhibbin Syah mendefinisikan bahwa minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Sementara itu Zakiah Darajat minat belajar adalah suatu keadaan di mana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu yang disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut. Sedangkan menurut Abdul hadits dan Nurhayati, minat belajar diartikan sebagai rasa tertarik yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar, baik di rumah, di sekolah, dan di masyarakat.

Berdasarkan pengertian di atas maka dipahami bahwa minat perlu ditumbuhkan pada siswa dalam belajar, karena dengan adanya minat siswa akan aktif untuk menerima pelajaran yang disampaikan guru. Minat juga merupakan

suatu unsur penting dalam proses belajar mengajar, tanpa adanya minat maka proses belajar mengajar tidak akan berlangsung secara efektif dan efisien.

Konsep Game Based Learning

Game based learning merupakan metode dalam pembelajaran yang dapat mewujudkan aktivitas belajar yang dapat diterapkan pada siswa Sekolah Dasar. Dengan aktivitas bermain anak dihimbau untuk bereksplorasi, menemukan dan menggunakan objek-objek yang berada disekelilingnya sebagai sumber belajar, sehingga proses belajar mengajar menjadi bermakna seperti yang dikatakan (Priyonggo, 2010 : 8) bahwa terbukti apabila pembelajaran dengan menggunakan metode game cenderung sangat efisien apabila diterapkan. Game bagi anak adalah suatu proses kreatif untuk mengeksplor kemampuan yang ada pada dirinya serta dapat mempelajari ketrampilan ataupun ide-ide baru. Dengan menggunakan game based learning kita dapat memberikan stimulus kepada siswa yang meliputi aspek emosional, intelektual dan psikomotorik.

Dengan metode game based learning siswa dapat belajar mengenai cara mengungkapkan gagasan-gagasan mereka, bertanya serta mempertanyakan berbagai persoalan terkait dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari dan memperoleh jawaban atas persoalan-persoalan yang ditanyakan (Syofnida, 2015 : 162). Selaras dengan penjelasan tersebut artinya game based learning berfungsi untuk melatih siswa dalam kemampuannya berargumen serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan emosional, sosial dan penalaran mereka dalam rangkaian aktivitas belajar. Penggunaan metode ini dapat mencairkan suasana ketegangan saat proses pembelajaran di kelas, dengan game pula guru mampu mengalihkan perhatian siswa serta dapat melatih kemampuan berfikir siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa penggunaan game based learning dapat menciptakan suasana belajar yang menarik namun tetap kondusif, dan menyenangkan sehingga siswa tidak sadar bahwa dirinya sedang belajar namun sambil bermain.

Konsep Metode Pembelajaran

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti metode digunakan untuk merealisasikan proses belajar mengajar yang telah ditetapkan. Dalam kamus bahasa Indonesia didefinisikan metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan pembelajaran adalah suatu proses untuk menuju yang lebih baik.

Supriyono mendefinisikan metode pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Sedangkan Menurut Abdurrahman Ginting, metode pembelajaran dapat diartikan cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumberdaya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar. Dengan kata lain metode pembelajaran adalah teknik penyajian yang dikuasai oleh seorang guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada murid di dalam kelas baik secara individual atau secara kelompok agar materi pelajaran

dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh murid dengan baik. Berdasarkan definisi metode pembelajaran secara umum tersebut, peneliti menyimpulkan definisi metode pembelajaran adalah langkah- langkah dan cara yang digunakan guru untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dengan jalan yang khas atau bervariasi.

Hasil dan Pembahasan

Pra Siklus

Pada kegiatan pembelajaran awal ini peneliti melakukan penjelasan materi menggunakan metode yang biasa dilakukan yaitu metode ceramah. Metode ceramah yang dilakukan oleh peneliti ini diselingi dengan tanya jawab mengenai materi apabila siswa masih ada yang belum paham. Pada tahap ini, diketahui bahwa motivasi dan minat belajar siswa kelas 9 SMP Ma'arif Al Muslihuun masih rendah. Kesimpulan ini didasarkan pada beberapa poin dari data yang telah peneliti gunakan, yaitu:

Nilai terendah	72
Nilai tertinggi	87
Nilai rata-rata kelas	79,3
Jumlah peserta didik yang tuntas	16 orang
Jumlah peserta didik yang belum tuntas	7 orang
Jumlah peserta didik yang hadir ke kelas	23 orang
	I = 0
	S = 1
	A = 4

Berdasarkan hasil diatas, motivasi dan minat belajar dari siswa kelas 9 SMP Ma'arif Al Muslihuun masih rendah. Dibuktikan dengan masih banyaknya jumlah peserta didik yang belum tuntas yaitu 7 orang, Jumlah peserta didik yang tidak hadir tanpa alasan ada 4 orang dan nilai rata-rata kelas yang memiliki nilai terkecil jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain.

Setelah melakukan penelitian mengenai hasil dari pra siklus, dapat diketahui bahwa permasalahan siswa terdapat pada metode yang disampaikan. Peserta didik merasa kegiatan belajar mengajar terkesan monoton yang menjadikan mereka menjadi bosan dan ketika kegiatan pembelajaran ada yang sampai tertidur. Peserta didik hanya menulis dan mendengar penjelasan yang disampaikan oleh guru, sehingga mereka hanya termotivasi untuk menghafal dan mengingat materi saja.

Siklus 1

Berdasarkan hasil pada pra siklus dan permasalahan yang telah diidentifikasi, maka pada siklus 1 ini peneliti memutuskan untuk menggunakan metode yang berbeda yaitu metode *game based learning*. Dalam pelaksanaannya, peneliti tidak hanya menyampaikan materi saja selama 2 jam akan tetapi pembelajaran diselingi "ice breaking" jika peserta didik terlihat ada yang mengantuk atau merasa bosan. Disetiap setelah "ice breaking" peneliti memberikan pertanyaan terkait materi yang sudah disampaikan. Peneliti juga menggunakan diskusi antar siswa di akhir 30 menit menjelang akhir pembelajaran. Di 10 menit akhir, peneliti memberikan

pertanyaan kuis menggunakan aplikasi kahoot dan yang mendapatkan 3 orang yang mendapatkan nilai tertinggi dari kuis kahoot akan mendapatkan hadiah.

Pada akhir siklus 1 peneliti melakukan tes hasil belajar siswa. Berikut adalah hasil belajar siswa pada siklus 1 :

Nilai terendah	77
Nilai tertinggi	87
Nilai rata-rata kelas	82,6
Jumlah peserta didik yang tuntas	20 orang
Jumlah peserta didik yang belum tuntas	3 orang
Jumlah peserta didik yang hadir ke kelas	23 orang
	I = 1
	S = 1
	A = 3

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa adanya peningkatan terhadap nilai peserta didik. Pada pra siklus nilai terendah adalah 72 tetapi setelah mengganti metode yang digunakan terjadi perubahan yaitu menjadi 77. Meskipun hanya meningkat sedikit, akan tetapi “adanya perubahan” menjadi poin penting bagi peneliti karena berarti solusi yang kami temukan adalah solusi yang berkemungkinan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa khususnya di mata pelajaran aswaja.

Selama pembelajaran berlangsung, aktivitas siswa diamati oleh peneliti yang lain. Adapun hasil dari observasi mengenai aktivitas siswa dapat disimpulkan jika siswa lebih aktif daripada sebelumnya, Peserta didik tidak ada yang sampai tertidur ketika pembelajaran berlangsung, peserta didik lebih aktif dalam bertanya mengenai materi yang disampaikan, perhatian peserta didik lebih intens daripada sebelumnya, keaktifan siswa ketika berdiskusi. Ini menandakan jika metode game based learning dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa kelas 9 SMP Ma'arif Al Muslihuun.

Siklus 2

Setelah melihat hasil dari siklus 1, peneliti memutuskan untuk melanjutkan metode *game based learning*. Akan tetapi, peneliti melakukan sedikit tambahan pada kegiatannya yaitu menambahkan kegiatan kuis selain menggunakan aplikasi kahoot. Kegiatan kuis tambahan ini dilaksanakan dengan berkelompok. Kelompok terdiri dari 6 orang yang berarti menjadi ada 4 kelompok. Ketika kegiatan berlangsung, setiap kelompok berdiri berjejer ke belakang dan nantinya 1 orang silih bergantian menjawab pertanyaan mengenai materi aswaja ataupun pertanyaan random yang peneliti siapkan. Kegiatan ini dilakukan agar peserta didik tidak bosan hanya duduk saja selama pembelajaran berlangsung. Selain kegiatan kuis tadi, hampir seluruh kegiatan sama seperti pada siklus 1.

Hasil yang peneliti peroleh dari kegiatan pembelajaran pada siklus ke 2 ini memberikan kesimpulan yang memuaskan. Berikut adalah hasil yang diperoleh dari siklus ke 2 :

Nilai terendah	80
Nilai tertinggi	88
Nilai rata-rata kelas	86,8
Jumlah peserta didik yang tuntas	27 orang
Jumlah peserta didik yang belum tuntas	1 orang
Jumlah peserta didik yang hadir ke kelas	28 orang

Bisa dilihat dari tabel diatas, jika motivasi dan minat belajar siswa meningkat. Biasanya, setiap pembelajaran aswaja ada saja peserta didik yang dengan sengaja tidak masuk. Namun pada siklus 2 ini semua peserta didik hadir. Nilai terendahnya pun meningkat yang pada pra siklus hanya 72, siklus 1 menjadi 77 dan akhirnya pada siklus 2 nilai menjadi 80. Nilai tertinggi pun menjadi meningkat dari 82,6 menjadi 86,8. Nilai rata-rata kelas pada mata pelajaran aswaja ada peningkatan.

Kesimpulan

Telah diketahui bahwa adanya peningkatan terhadap nilai peserta didik di Smp Plus Ma'arif Al Mushlihuun. Pada pra siklus nilai terendah adalah 72 tetapi setelah mengganti metode pembelajaran dengan menggunakan game based learning maka telah terjadi perubahan yaitu menjadi 77. Dan pada siklus 2 nilai menjadi 80. Nilai tertinggi pun menjadi meningkat dari 82,6 menjadi 86,8. Sehingga nilai rata-rata kelas pada mata pelajaran aswaja telah mengalami peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, D., Dwi Herlambang, A., & Afirianto, T. (2019). *Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Kuliah Pemrograman Dasar* (Vol. 1, Issue 1). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Aplikasi Pembelajaran Aksara Lontara Dengan Metode, P., Wihanry, I., & Chyan, P. (n.d.). *PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN AKSARA LONTARA DENGAN METODE GAME BASED LEARNING*.
- Hariyadi, S., Th, M., Sri, H., Isrofin, B., Mawadah, Z., & Kurniawati, S. (2022). Game Based learning dalam Aplikasi Layanan Dasar Bimbingan dan Konseling di Sekolah. *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7(1). <https://doi.org/10.28926/briliant>
- Hasriadi. (n.d.). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. In *Jurnal Sinestesia* (Vol. 12, Issue 1). <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- Jati, H. M., Budiyanto, M., Susiyawati, E., Ipa, J., Matematika, F., Ilmu, D., Alam, P., & Surabaya, U. N. (2022). *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains Peningkatan Motivasi Belajar Ipa Melalui Model Pembelajaran Somatic Auditory Visual Intellectual Pada Pembelajaran Daring*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>

- Laras, S. A., & Rifai, A. (n.d.). *Pengaruh Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Bbplk Semarang*. 4(2).
- Matondang, A. (2019). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia PENGARUH ANTARA MINAT DAN MOTIVASI DENGAN PRESTASI BELAJAR*. 2(2). <http://www.siaksoft.net>
- Khamid, F., & Adib, H. (2021) Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Kurikulum Muatan Lokal ASWAJA. (Vol. 2, Issue 2). <https://jurnal.staiserdanglubukpakam.ac.id/index.php/bilqolam>
- Matyas Alivio Risky Jurusan Pendidikan Sejarah, M., & Liana, C. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Jenjang Sekolah Menengah Atas Se-Kecamatan Mojoagung. In *Journal Pendidikan Sejarah* (Vol. 12, Issue 1).
- Pebrianti, P., Qosyim, A., & Mahdiannur, M. A. (n.d.). *Analisis Aktivitas Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Dipadukan Dengan Game Based Learning*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Rahayu, S., & Cahyani, H. (2020). The Effect of Online Learning on Students' Learning Motivation. *Journal of Education Research and Evaluation*, 4(4), 308-314. doi:10.23887/jere.v4i4.29181.
- De Freitas, S., & Routledge, H. (2020). *Designing Leadership And Soft Skills In Educational Games*. *British Journal of Educational Technology*, 51(4), 1308-1320. doi:10.1111/bjet.12844.
- Izzatul Yuanita, D. (2020). *Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Aswaja Siswa Di Madrasah. Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah* , 3 (1), 144-163. <https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v3i1.561>
- Savitri, A. S., Sallamah, D., Permatasari, N. A., & Prihantini (2022) Peran Strategi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Vol. 13, Issue 2). <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/JPSH/index>