



Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional dan Game terhadap Pembelajaran KWU dalam Meningkatkan Minat Belajar SMAN 4 Pasuruan

Sherly Zakia Ningtyas^{1*}, Sugeng Pradikto²

¹⁻²Universitas PGRI Wiranegara, Indonesia

Email: zakiasherly4@gmail.com¹, sugengpradikto.stkip@gmail.com²

Jl. Ki Hajar Dewantara No.27-29, Tembokrejo, Kec. Purworejo, Kota Pasuruan, Jawa Timur 67118

Korespondensi penulis: zakiasherly4@email.com*

Abstract. *This research aims to analyze the influence of conventional learning methods and game-based methods on students' interest in learning in Entrepreneurship subjects (KWU) at SMAN 4 Pasuruan. Interest in learning is a key indicator of successful learning, so an innovative and relevant approach is needed to improve it. In this research, a qualitative approach was used with in-depth interview methods as the main data collection technique. The research respondents involved students from SMAN 4 Pasuruan. Apart from that, this research also utilizes literature from trusted sources regarding the effectiveness of game-based and conventional learning methods. The research results show that conventional methods, which rely heavily on lectures and assignments, are less able to attract students' attention optimally. This is especially seen in material that requires creativity, emotional involvement, and active participation from students. On the other hand, educational game-based learning methods have significant advantages in creating a learning atmosphere that is more interactive, fun and relevant to students' needs. Educational games are proven to be able to connect theoretical concepts with practice through real-world simulations, which directly increase students' interest in learning. This research concludes that combining conventional methods with game-based learning can be an effective solution in increasing students' interest in learning.*

Keywords: *Conventional Learning Methods, Games, Interest in Learning*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode pembelajaran konvensional dan metode berbasis game terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan (KWU) di SMAN 4 Pasuruan. Minat belajar merupakan salah satu indikator kunci dalam keberhasilan pembelajaran, sehingga diperlukan pendekatan yang inovatif dan relevan untuk meningkatkannya. Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan kualitatif dengan metode wawancara mendalam sebagai teknik pengumpulan data utama. Responden penelitian melibatkan siswa SMAN 4 Pasuruan. Selain itu, penelitian ini juga memanfaatkan literatur dari sumber-sumber terpercaya terkait efektivitas metode pembelajaran berbasis game dan konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode konvensional, yang banyak mengandalkan ceramah dan penugasan, kurang mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Hal ini terutama terlihat pada materi yang membutuhkan kreativitas, keterlibatan emosional, dan partisipasi aktif dari siswa. Sebaliknya, metode pembelajaran berbasis game edukasi memiliki keunggulan signifikan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Game edukasi terbukti mampu menghubungkan konsep teori dengan praktik melalui simulasi dunia nyata, yang secara langsung meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggabungan metode konvensional dengan pembelajaran berbasis game dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: Metode Pembelajaran Konvensional, Game, Minat Belajar

1. LATAR BELAKANG

Dalam rangka mendukung keberhasilan proses belajar-mengajar, guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk materi yang diajarkan. Guru yang kompeten harus memiliki pemahaman mendalam tentang berbagai metode pembelajaran yang cocok untuk diterapkan. Kesalahan dalam memilih metode dapat mengakibatkan siswa

sulit memahami inti materi yang disampaikan, sehingga hasil belajar mereka bisa menurun atau bahkan tidak memenuhi standar kelulusan yang ditetapkan.

Metode pembelajaran sendiri merupakan sebuah perencanaan yang sistematis untuk menyampaikan materi secara terstruktur, berdasarkan pendekatan yang telah ditentukan sebelumnya. Salah satu metode yang sering digunakan adalah metode konvensional seperti ceramah, yang melibatkan interaksi langsung antara guru dan siswa melalui penyampaian informasi secara verbal (Mansyur, 1991:138-139). Metode ceramah dianggap sebagai salah satu metode yang sederhana, fleksibel, dan mudah diterapkan karena tidak memerlukan persiapan yang kompleks.

Menurut Sriyono (1992:99), metode ceramah adalah cara mengajar yang dilakukan melalui penjelasan dan penyampaian informasi secara lisan oleh guru. Dalam penerapannya, guru dapat menggunakan alat bantu seperti media visual atau materi tambahan untuk memperjelas penjelasan kepada siswa. Penelitian ini mengacu pada penggunaan metode konvensional (ceramah), yang jika tidak diaplikasikan dengan tepat, dapat memberikan hasil yang kurang optimal pada pembelajaran siswa.

Game-Based Learning (GBL) adalah model pembelajaran inovatif yang memanfaatkan permainan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Model ini memberikan elemen visual yang menarik perhatian, sehingga mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Berdasarkan pengalaman, menarik perhatian siswa selama pembelajaran sering kali menjadi tantangan besar. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi sarana efektif untuk mendorong siswa agar lebih aktif, kreatif, dan kritis dalam belajar.

Terlebih lagi, di masa pandemi seperti sekarang, kebutuhan akan pembelajaran yang mampu memotivasi siswa menjadi semakin penting, mengingat proses belajar yang dilakukan secara daring. Pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi solusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Erfan & Ratu, 2018). Namun, tidak semua siswa memiliki tingkat minat belajar yang sama. Siswa dengan minat belajar yang tinggi cenderung lebih mudah mengikuti dan menikmati proses pembelajaran, serta mampu mengendalikan perilaku mereka dengan baik. Sebaliknya, siswa dengan minat belajar yang rendah sering kali merasa tidak puas dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar yang diberikan

Seorang pendidik di lingkungan sekolah memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Salah satu elemen penting yang mendukung keberhasilan kegiatan belajar mengajar adalah minat belajar siswa. Minat yang tinggi terhadap proses pembelajaran mendorong siswa untuk lebih fokus dan berupaya mencapai tujuan pembelajaran, sehingga

hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai secara optimal. Namun, kenyataannya tidak semua siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran. Hal ini terlihat dari perilaku dan sikap siswa yang cenderung kurang mendukung keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Ketidakminatan siswa terhadap pembelajaran sering kali menjadi hambatan, meskipun sebenarnya kondisi ini dapat diubah melalui pendekatan yang tepat.

2. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran Konvensional

Pendekatan pembelajaran konvensional merupakan metode yang masih sering diterapkan oleh guru dalam proses belajar-mengajar di sekolah. Pada pembelajaran tradisional ini, guru menjadi pusat kegiatan, sementara siswa cenderung bersikap pasif. Siswa kurang menunjukkan antusiasme dalam belajar, karena pembelajaran dilakukan secara individu, bukan dalam kelompok. Selama kegiatan berlangsung, siswa jarang mengajukan pertanyaan terkait materi dan hanya mendengarkan penjelasan guru. Mereka tampak kurang tertarik pada pelajaran, hanya mengikuti arahan yang diberikan oleh guru, dan memiliki inisiatif belajar yang rendah. Siswa biasanya hanya memberikan respons saat ditanya oleh guru. Pola ini merupakan karakteristik umum dari metode pembelajaran langsung (Setyaningrum et al., 2019).

Pembelajaran Berbasis Game

Metode pembelajaran berbasis permainan merupakan pendekatan yang memanfaatkan game atau elemen permainan sebagai alat bantu dalam proses belajar-mengajar. Game edukatif mampu meningkatkan partisipasi siswa, menyediakan umpan balik secara langsung, serta mendorong interaksi kolaboratif dan kompetisi yang sehat. Berdasarkan sejumlah penelitian, penerapan game edukatif terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa dan mendukung keberhasilan proses pembelajaran mereka (Amalia & Setyaningsih, 2023). Menurut (Syamsuardi, 2012), alat permainan edukatif adalah salah satu jenis alat pendidikan yang dapat meningkatkan pengalaman belajar mengajar anak. Alat ini mencakup permainan tradisional dan modern yang memberikan konten pendidikan dan edukasi.

Minat Belajar

Minat belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi seberapa aktif dan antusias seseorang dalam proses belajar. Hal ini mencakup minat, motivasi, dan kemauan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar. Peningkatan minat belajar dinilai sangat penting dalam dunia pendidikan, karena dapat mempengaruhi hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Minat belajar memegang peranan sentral dalam mendorong partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih fokus, gigih, dan antusias dalam mengeksplorasi dan memperoleh pengetahuan baru. Selain itu, minat belajar juga menjadi faktor penting yang memotivasi siswa dalam mengatasi hambatan dan tantangan yang mungkin timbul selama belajar. Ketika siswa memiliki minat yang kuat dalam belajar, kemungkinan besar mereka akan bertahan dan mencapai tingkat prestasi akademik yang lebih tinggi.

Menggunakan metode pembelajaran yang menarik, memberikan konteks yang relevan dengan kehidupan nyata, memberikan siswa pilihan dan otonomi, serta memberikan umpan balik yang positif dan memotivasi, semuanya menumbuhkan minat belajar siswa. Selain itu, membangun hubungan positif dalam lingkungan belajar juga sangat penting. Hal ini menciptakan suasana inklusif, terbuka, dan kolaboratif yang pada akhirnya membantu siswa merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk belajar.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Dengan menggunakan metode kualitatif, penelitian difokuskan pada perhatian dan fenomena alamiah (Nurgiansah & Widyastuti, 2020).

Dalam penelitian ini, digunakan metode wawancara mendalam sebagai teknik pengumpulan data utama. Responden penelitian melibatkan siswa SMAN 4 Pasuruan khususnya kelas 12. Selain itu, penelitian ini juga memanfaatkan literatur dari sumber-sumber terpercaya terkait efektivitas metode pembelajaran berbasis game dan konvensional.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari 6 siswa terkait Pengaruh metode pembelajaran konvensional dan game terhadap pembelajaran kwu dalam meningkatkan minat belajar siswa SMAN 4 Pasuruan, yaitu:

Tabel 1. Hasil pengumpulan data melalui wawancara

Nama	Asal Sekolah	Pertanyaan	Hasil
Barita Clara Nathaniel Leleng	SMAN 4 Pasuruan	Apa pendapat kalian tentang metode pembelajaran konvensional yang biasa digunakan di kelas KWU?	Metode pembelajaran konvensional di kelas KWU memiliki kelebihan seperti struktur yang jelas dan kemudahan pemahaman, namun juga memiliki kekurangan seperti kurang interaktif, keterbatasan kreativitas dan kurang relevan dengan praktik nyata. Perpaduan dengan metode modern dapat

			meningkatkan efektivitas pembelajaran.
Wahyu Rizka Isnainiyah	SMAN 4 Pasuruan	Apakah kalian merasa termotivasi untuk belajar ketika menggunakan metode konvensional? Mengapa?	Motivasi muncul ketika kita melakukan pembelajaran dengan asik dan tidak membosankan. Metode pembelajaran ini terlalu serius dan saya banyak melihat teman teman saya mengantuk ketika seorang guru mengajar dengan metode ini. Saya lebih termotivasi tidak memilih metode pembelajaran ini,terlalu sunyi dan menegangkan.
Andika Reza Prayuda	SMAN 4 Pasuruan	Apakah kalian pernah mengikuti pembelajaran KWU dengan menggunakan game? Bagaimana pengalaman kalian?	Iya, pernah belajarnya jadi lebih seru karena ada tantangan dan kompetisinya. Saya lebih semangat karena seperti bermain sambil belajar. Materi juga lebih gampang diingat.
Almira Putri Cahaya	SMAN 4 Pasuruan	Menurut kalian, apakah pembelajaran berbasis game lebih menarik dibandingkan metode konvensional?	Pembelajaran berbasis game lebih menarik, karena didalam game pastinya kita lebih ekstra mengeluarkan kemampuan kita untuk menang, dan menaklukkan tantangannya. Dan dengan animasi, pastinya kita tidak cepat mengantuk dan tidak terlalu bosan. Tetapi juga diimbangi dengan metode konvensional agar siswa siswi juga dapat meningkatkan minat mendengar dan menulis.
Dwi Anifatuz Zahra	SMAN 4 Pasuruan	Bagaimana pengaruh metode berbasis game terhadap pemahaman kalian terhadap materi KWU?	Saya lebih nyaman menggunakan metode berbasis game, dan pastinya, saya lebih cepat memahami materi KWU karena game sering kali melibatkan tantangan atau masalah yang membutuhkan solusi kreatif, sehingga dapat membantu siswa mengembangkan pola pikir kewirausahaan ataupun terkait materi yang diajar oleh guru.
Muhammad Fahim Asy Syafii	SMAN 4 Pasuruan	Apakah metode pembelajaran berbasis game membantu kalian lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran?	Tentu,karena dengan metode pembelajaran berbasis game saya jauh lebih fun dan mudah di pahami sehingga saya lebih aktif dalam pembelajaran, dan dimetode game biasanya terdapat kuis atau pertanyaan nah saya suka menjawab pertanyaan itu.

Berdasarkan tabel diatas dengan hasil wawancara kepada siswa mengenai metode pembelajaran konvensional dan berbasis game di mata pelajaran kewirausahaan (KWU), yaitu metode pembelajaran berbasis game lebih disukai oleh siswa karena sifatnya yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan mereka.

Namun, penggabungan dengan metode konvensional tetap diperlukan untuk menjaga keseimbangan antara teori dan praktik, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan mendengar, menulis, dan berpikir kritis secara holistik. Karena setiap metode memiliki karakteristik, kelebihan, dan kekurangan yang memengaruhi preferensi siswa terhadap proses pembelajaran. Seperti di metode konvensional yang memiliki kelebihan berupa struktur yang jelas, penekanan pada penyampaian teori secara mendalam, dan keteraturan dalam penyusunan materi.

Guru biasanya menggunakan ceramah, diskusi terbimbing, dan penugasan untuk menyampaikan materi. Namun, siswa mengungkapkan bahwa metode ini cenderung monoton, terlalu serius, dan kurang menarik perhatian mereka. Hal ini menyebabkan suasana kelas menjadi membosankan dan membuat beberapa siswa kehilangan fokus, bahkan mengantuk. Tantangan utama metode ini adalah kurangnya keterlibatan aktif siswa, terutama dalam pembelajaran yang membutuhkan kreativitas dan pengalaman praktik.

Walaupun demikian, metode konvensional tetap diperlukan untuk memberikan dasar teori yang kuat. Struktur yang sistematis juga membantu siswa memahami konsep-konsep penting secara mendalam, terutama dalam konteks pembelajaran Kewirausahaan yang melibatkan pemahaman prinsip-prinsip bisnis.

Kemudian untuk di pembelajaran berbasis game menawarkan pengalaman belajar yang berbeda, dengan suasana yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan bagi siswa. Dalam wawancara, siswa menyatakan bahwa elemen-elemen seperti tantangan, kompetisi, dan animasi dalam game membantu mereka lebih fokus dan termotivasi untuk belajar.

Metode ini memungkinkan siswa untuk lebih banyak berinteraksi dengan melalui kegiatan yang menghibur. Game sering kali menyajikan simulasi masalah dunia nyata, sehingga membantu siswa menghubungkan teori dengan praktik. Namun, metode ini juga memiliki keterbatasan, seperti kurangnya penekanan pada kegiatan mendengar dan menulis. Selain itu, jika digunakan secara eksklusif, pembelajaran berbasis game dapat mengurangi pemahaman teori yang mendalam dan berpotensi mengalihkan perhatian siswa dari tujuan utama pembelajaran.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggabungan antara metode pembelajaran konvensional dan berbasis game adalah pendekatan yang paling efektif. Penggabungan ini memungkinkan siswa mendapatkan pemahaman teori yang mendalam sekaligus pengalaman belajar yang menyenangkan.

Metode konvensional membantu memperkuat dasar teori, sementara metode berbasis game menyediakan platform bagi siswa untuk mengaplikasikan teori tersebut. Kombinasi ini dapat meningkatkan keterampilan mendengar, menulis, berpikir kritis, dan memecahkan masalah secara seimbang.

Dengan demikian, strategi pembelajaran yang mengintegrasikan kedua metode ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa, terutama dalam mata pelajaran kewirausahaan yang membutuhkan keseimbangan antara pengetahuan teori dan keterampilan praktik.

Kewirausahaan merupakan mata pelajaran yang menuntut siswa untuk tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata.

Metode konvensional memberikan landasan teori yang kuat, seperti konsep manajemen, pemasaran, dan keuangan, sementara metode berbasis game menyediakan konteks aplikatif melalui simulasi. Hal ini menjadikan kombinasi kedua metode tersebut sebagai pendekatan yang saling melengkapi.

Berdasarkan wawancara, siswa menunjukkan preferensi yang jelas terhadap metode berbasis game karena sifatnya yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini menandakan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Dengan memberikan tantangan melalui game, siswa juga terdorong untuk berpikir kreatif dan memecahkan masalah, keterampilan yang sangat penting dalam dunia kewirausahaan. Penggabungan kedua metode ini sejalan dengan tuntutan pendidikan di abad ke-21, di mana siswa tidak hanya dituntut memahami teori tetapi juga mengembangkan keterampilan seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas.

Metode konvensional membangun pondasi teori dan keterampilan, sementara metode berbasis game mendorong eksplorasi, pengambilan keputusan, dan pembelajaran berbasis pengalaman. Walaupun kombinasi metode dianggap efektif, tantangan utama adalah bagaimana guru dapat merancang pembelajaran yang seimbang antara teori dan praktik.

Guru perlu menyusun strategi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan kelebihan dari masing-masing metode. Contohnya, setelah memberikan penjelasan teori menggunakan metode konvensional, guru dapat mengaplikasikan teori tersebut melalui simulasi berbasis game untuk memberikan pengalaman praktis. Dalam pendekatan ini, peran guru tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu siswa menghubungkan teori dengan praktik.

Guru perlu memastikan bahwa siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran meskipun menggunakan media game yang sifatnya menyenangkan. Agar metode berbasis game dapat digunakan secara efektif, diperlukan pengembangan media game edukatif yang relevan dengan materi kewirausahaan.

Media tersebut harus dirancang sedemikian rupa sehingga tidak hanya menyenangkan, tetapi juga menekankan pada pencapaian kompetensi pembelajaran. Efektivitas kombinasi metode ini perlu dievaluasi secara berkala. Guru dapat menggunakan metode evaluasi yang beragam, seperti kuis, proyek, atau presentasi, untuk menilai sejauh mana siswa memahami teori dan mampu mengaplikasikannya dalam konteks nyata.

Dengan demikian, guru dapat menyesuaikan metode pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Dengan pendekatan yang mengintegrasikan metode konvensional dan berbasis game, pembelajaran kewirausahaan diharapkan tidak hanya membekali siswa dengan pengetahuan teoritis tetapi juga keterampilan praktis yang relevan dengan dunia kerja dan bisnis. Strategi ini juga berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan berdampak jangka panjang bagi siswa.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil wawancara dan pembahasan, metode pembelajaran berbasis game lebih disukai siswa karena sifatnya yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan mereka. Namun, metode pembelajaran konvensional tetap diperlukan untuk memberikan dasar teori yang kuat dan struktur yang sistematis. Kombinasi antara kedua metode ini terbukti menjadi pendekatan yang paling efektif untuk pembelajaran mata pelajaran kewirausahaan, karena mampu mengintegrasikan teori dengan praktik secara holistik.

Metode konvensional memberikan landasan pemahaman teoritis yang mendalam, sementara metode berbasis game menyediakan pengalaman belajar yang aplikatif dan menyenangkan. Kombinasi keduanya mendukung pengembangan keterampilan mendengar, menulis, berpikir kritis, dan memecahkan masalah, yang sejalan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

Pendekatan ini juga membantu menciptakan suasana belajar yang menarik, meningkatkan motivasi siswa, dan mempersiapkan mereka untuk tantangan dunia kerja dan bisnis. Guru dan institusi pendidikan disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game yang relevan dengan materi kewirausahaan. Media ini harus dirancang dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, sehingga tidak hanya menghibur tetapi juga membantu siswa memahami dan menerapkan teori.

Untuk mengurangi kejenuhan dalam metode konvensional, guru dapat menambahkan elemen interaktif seperti diskusi kelompok, studi kasus, atau penugasan berbasis proyek. Hal ini akan meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan variasi dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan artikel ini. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada para siswa yang telah bersedia berpartisipasi dalam wawancara, memberikan pandangan, serta berbagi pengalaman mereka, yang menjadi dasar penting dalam artikel ini.

Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan teman yang telah memberikan motivasi dan dukungan moral selama proses penulisan. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pembaca, khususnya dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif.

DAFTAR REFERENSI

- Ananda, K. T. (2024). *Pengaruh metode pembelajaran game-based learning melalui Question Serenade terhadap hasil belajar siswa pada materi barisan dan deret* (Disertasi doctoral, UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan).
- Dewi, A. K., Ayuwanti, I., & Setyawati, A. (2024). Perbandingan model pembelajaran problem posing dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5(1), 84–89.
- Jafar, A. F. (2021). Penerapan metode pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar fisika peserta didik. *Al-Asma: Journal of Islamic Education*, 3(2), 190–199.
- Jaya, H., Hambali, M., & Fakhurrozi, F. (2023). Transformasi pendidikan: Peran pendidikan berkelanjutan dalam menghadapi tantangan abad ke-21. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(4), 2416–2422.
- Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif pembelajaran aktif di era pandemi melalui metode pembelajaran game-based learning. *Edcomtech*, 7(1), 28–37.
- Lestari, N. C., Hidayah, Y., & Zannah, F. (2023). Penerapan metode pembelajaran permainan edukatif terhadap hasil belajar IPA di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Journal on Education*, 5(3), 7095–7103.
- Maylitha, E., Parameswara, M. C., Iskandar, M. F., Nurdiansyah, M. F., Hikmah, S. N., & Prihantini, P. (2023). Peran keterampilan mengelola kelas dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Journal on Education*, 5(2), 2184–2194.

- Nahampun, S. H., Gurning, P. P., Nexandika, R., Zalukhu, Y. A. A., & Sianturi, M. E. (2024). Efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63–68.
- Nurgiansah, T. H. (2022). Meningkatkan minat belajar siswa dengan media pembelajaran konvensional dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1529–1534.
- Nurhalita, N., & Hudaidah, H. (2021). Relevansi pemikiran pendidikan Ki Hajar Dewantara pada abad ke-21. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 298–303.
- Nurhasanah, S. S., Nugraha, R. G., & Karlina, D. A. (2024). Pengaruh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbantuan media interaktif Mentimeter terhadap hasil belajar IPAS. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1628–1634.
- Octaviani, T., Anwar, S., & Junaedi, Y. (2024). Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa. *Jurnal Komunikasi*, 2(11), 877–888.
- Paulina, C., Rokmanah, S., & Syachruroji, A. (2023). Efektivitas penggunaan model game-based learning dalam pembelajaran matematika di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31348–31354.
- Reski, N. (2021). Tingkat minat belajar siswa kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2485–2490.
- Saba, S. S. (2024). Pemanfaatan game edukasi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sains. *JSE: Journal Sains and Education*, 2(2), 33–39.
- Tobing, I. L., & Rahmayanti, N. P. (2022). Pengaruh pembelajaran kewirausahaan terhadap minat mahasiswa menjadi entrepreneur melalui praktik bisnis gila marketing. *Jurnal Riset Mahasiswa Akuntansi*, 10(1), 91–101.