

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh model GBL Berbantuan media *Wordwall–Spin Game* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN 3 Pasaman Barat, serta berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik pada *pretest* kelas eksperimen sebelum diterapkannya model GBL Berbantuan media *Wordwall–Spin Game* masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *pretest* peserta didik yang belum mencapai KKTP dan sebagian besar peserta didik berada pada kategori kurang. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik dalam memahami materi potensi sumber daya alam di Indonesia masih belum optimal sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan model GBL Berbantuan media *Wordwall–Spin Game*.
2. Hasil belajar peserta didik pada *pretest* kelas kontrol sebelum diterapkannya pembelajaran konvensional juga masih tergolong rendah. Nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol belum mencapai KKTP dan sebagian besar peserta didik berada pada kategori kurang. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik pada kelas kontrol relatif hampir

sama dengan kelas eksperimen, sehingga kedua kelas memiliki kondisi awal yang tidak jauh berbeda sebelum diberikan perlakuan pembelajaran.

3. Hasil belajar peserta didik pada posttest kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diterapkannya model GBL Berbantuan media *Wordwall-Spin Game*. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata posttest peserta didik menjadi 83 dan berada pada kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model GBL Berbantuan media *Wordwall-Spin Game* dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran IPS dengan lebih baik dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.
4. Hasil belajar peserta didik pada posttest kelas kontrol juga mengalami peningkatan setelah diterapkannya pembelajaran konvensional. Namun, peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol tidak sebesar peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen. Nilai rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 72,77 menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi peningkatannya masih lebih rendah dibandingkan penggunaan model GBL Berbantuan media *Wordwall-Spin Game*.
5. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model GBL Berbantuan media *Wordwall-Spin Game* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN 3 Pasaman Barat. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Independent Samples t-test* yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,010 < 0,05$ dengan nilai *t* hitung

sebesar 2,67, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, hasil uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,6017 dengan kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model GBL Berbantuan media *Wordwall–Spin Game* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN 3 Pasaman Barat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Disarankan kepada guru untuk menggunakan model *Game Based Learning* Berbantuan media *Wordwall–Spin Game* sebagai alternatif dalam proses pembelajaran, karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Guru diharapkan dapat mengembangkan variasi pembelajaran yang lebih inovatif agar peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam belajar

2. Bagi peserta didik

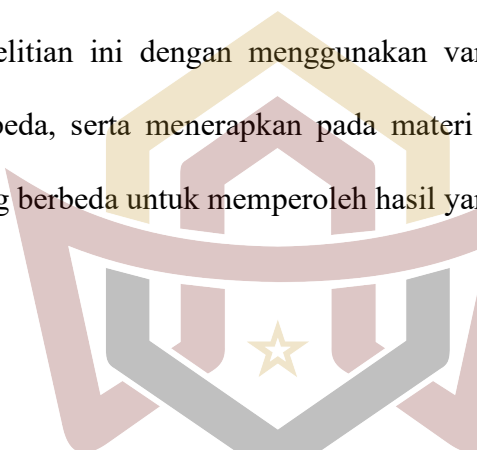
Peserta didik diharapkan lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran berbasis permainan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar.

3. Bagi sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan model pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan optimal.

4. Bagi penelitian selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan variabel atau metode yang berbeda, serta menerapkan pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih luas.



UIN IMAM BONJOL
PADANG

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, M. N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di Mtsn 1 Lamongan [Undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. [Http://Etheses.Uin-Malang.Ac.Id/67142/](http://Etheses.Uin-Malang.Ac.Id/67142/)
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Agusta, R. M., Syamsiah, S. N., Rahmawati, I., & Dewi, R. S. (2025). Analisis Tantangan Pembelajaran Ips Dalam Konsep Tata Ruang Dan Sistem Sosial. *JLPDAS*, 5(2).
- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Rahmadsyah, Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Yuniansyah, Zanthi, L. S., Fauzi, M., Mudrikah, S., Widyaningrum, R., Falaq, Y., & Kurniasari, E. (2021). *Model-Model Pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Akbar, R., Weriana, W., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Experimental Research Dalam Metodologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 465–474. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7579001>
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cahya Ghani Recovery.
- Ananda, D. T., Simanihuruk, L., Sitohang, R., Simbolon, N., & Ananda, L. J. (2024). Pengembangan Media Spinning Wheel Pada Pembelajaran Ips Materi Indonesiaku Kaya Raya Di Kelas V Sd Negeri 081234 Sibolga. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(4), 769. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i4.62083>
- Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2025). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. 3(1), 2986–3295.
- Andira, M., Susanti, E., R, I. W., Reza, M., Adila, N., & Wani, T. (2024). Pentingnya Pembelajaran IPS Terpadu Untuk Penguatan Karakter Pada Satuan Pendidikan Di SMP | CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan. <https://prin.or.id/index.php/cendikia/article/view/2983>
- Anggraini, H. I., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based

- Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(11).
- Aoliyah, N. (2023). Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah Dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 31–36.
- Aprilia, P. (2024). Cara Penanganan Siswa Berkemampuan Di Atas Rata-Rata Sedang Dan Rendah. *Journal Of Knowledge And Collaboration*, 212–232.
- Arzeti, E. F. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Roda Putar Bangun Datar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar [Skripsi, Universitas Islam Sultan Agung Semarang]. <https://Repository.Unissula.Ac.Id/40451/>
- BR BUKIT, A. A. (2025). Pengembangan Media Spinning Wheel Pada Materi Pembagian Kelas Iv Sd Negeri 040461 Berastagi Tahun Ajaran 2024/2025 [Skripsi, Universitas Quality Berastagi]. <http://Portaluqb.Ac.Id:808/1394/>
- Dantes, P. D. N. (2023). Desain Eksperimen Dan Analisis Data. PT. Rajagrafindo Persada - Rajawali Pers.
- Darmawan, P. (2025). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Fiqih Kelas Ix Di Mts Raudhatul Islamiyah Kabupaten Muaro Jambi Provinsi Jambi Tahun Ajaran 2024/2025. *Unisan Jurnal*, 4(4), 284–294. <https://Journal.An-Nur.Ac.Id/Index.Php/Unisanjournal/Article/View/3856>
- Darmawan, Muhammad Rizqi Alif. (2024). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Penanganan Pendidikan Karakter Terhadap Peserta Didik Guna Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Mtsn 2 Sleman [Skripsi]. Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan Data Penelitian. *J-CEKI:Jurnalcendekiailmiah*, 3(5), 2828–5271.
- Della Regita Ardha, Putri. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Rotar (Roda Putar) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 02 Sukodono Lumajang Tahun Pelajaran 2023/2024.
- Destia, D., Vera, C. O., Firdaningsih, C., Wuriyani, D. S., & Rudyanto, H. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Spin Game Berbasis Powerpoint Interaktif Pada Materi Tema 7 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2). <https://Doi.Org/10.20961/Jdc.V7i2.74758>
- Fadilah, N., Ar, M. M., & Kuswandi, I. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 12(1), 56–66.
<https://doi.org/10.38048/Jipcb.V12i1.4701>
- Fajri, S., Illahi, R. K., Effendi, H., Yuliarni, S., & Muslim, M. (2021). Analisis Media Pembelajaran Dalam Buku Teks Sejarah Indonesia Kelas X. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(6), 4584–4593.
<https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i6.1440>
- Handayani, H., & Febriani, E. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sosiologi Di Kelas X Fase E SMAN 4 Padang. Naradidik: Journal Of Education And Pedagogy, 4(1), 167–176.
<https://doi.org/10.24036/Nara.V4i1.308>
- Hasan, Muhamad, Milawati, Darojat, & Harahab, Tuti Khaiani. (2021). Media Pembelajaran (Vol. 260). Tahta Media Group.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). Media Pembelajaran.
- Ibda, H., Muntakhib, A., Fadhillah, T. D., & Rakhmawati, N. F. (2023). Media Game Digital SD/MI Berbasis Karakter P5 Dan PPRA. Mata Kata Inspirasi.
- Inayah, N., & Prayogo, M. S. (2023). Penerapan Media Permainan Spin Roda Berputar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Mi Al -Islamiyah Pasuruan Tahun 2022/2023. Indonesian Journal Of Science Learning (IJSL), 4(1), 12–19. <https://doi.org/10.15642/Ijssl.V4i1.2324>
- Indarti, N. I., & Pradikto, S. (2024). Pengaruh Minat Dan Bakat Terhadap Kesuksesan Berwirausaha Mahasiswa Darullughah Waddawah (DALWA) Bangil Pasuruan. Business And Accounting Education Journal, 5(2), 170–186. <https://doi.org/10.15294/Baej.V5i2.9072>
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya, 10(3), 619. <https://doi.org/10.32884/Ideas.V10i3.1640>
- Isnaini, M., Afgani, M. W., Haqqi, A., & Azhari, I. (2025). Teknik Analisis Data Uji Normalitas. J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah, 4(2), 1377–1384.
<https://doi.org/10.56799/Jceki.V4i2.7007>
- Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah, Legislation No. 046 (2025).
- Kusmiyati, K. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Bantuan Media Uno Stacko For Question Card Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Topik Bahasan Puisi Rakyat. Sarasvati, 3(2), 184.
<https://doi.org/10.30742/Sv.V3i2.1602>

- Lisman, L., Zainab, K. S., & Wicaksono, H. (2022). Strategi Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Di Mts Al-Maarif Banyorang. *Jurnal Al-Qiyam*, 3(2), 143–150.
- Lumempouw, N. L., Sutrisno, S., Hutabarat, C., & Soukotta, D. F. (2022). Peranan Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Gambar Dan Gambar. *Indonesia Journal Of Religious*, 5(1), 35–49. <https://doi.org/10.46362/Ijr.V5i1.10>
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). TIGA RANAH Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *Jurnal Edukasi Dan Sain*, 2(1), 132–139.
- Maulana, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Spin Wheel Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik. *Al-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(3), 168–177.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. 1(4).
- Muhammad Novan Aditya. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di Mtsn 1 Lamongan. <https://ejournal.kalamnusantara.org/index.php/madani/article/view/140>
- Mushofa, M., Hermina, D., & Huda, N. (2024). Memahami Populasi Dan Sampel: Pilar Utama Dalam Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(12), 5937–5948. <https://doi.org/10.46799/Jsa.V5i12.1992>
- Nashrullah. (2022). *PEMBELAJARAN IPS (TEORI DAN PRAKTIK)*. CV. EL PUBLISHER.
- Ndiung, S., & Jediut, M. (2020). Pengembangan Instrumen Tes Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Berorientasi Pada Berpikir Tingkat Tinggi. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10, 94. <https://doi.org/10.25273/Pe.V10i1.6274>
- Ningsih, A. F. (2023). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Spin Game Dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas Xi Ibb Sma Al-Islam Krian. Unesa.
- Nur Azizah, S. (2021). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits. *Jurnal Literasiologi*, 6(1). <https://doi.org/10.47783/Literasiologi.V6i1.242>
- Nur, F. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips. *Jupe*, 6(3), 249–255.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/Misykat.V3n1.171>
- Nursyafa'Ah, O. C. (2024). Penerapan Model Game Baserd Learning Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Fase 2 SMA Nagari 3 Kota Jambi [Skiripi]. UNIVERSITAS JAMBI.
- Octavia, S. A. (2020). Model-Model Pembelajaran. Deepublish.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman, Sayidiman. (2022). MEDIA PEMBELAJARAN (No. 1; Vol. 1). Badan Penerbit Unm. <https://eprints.unm.ac.id/25438/>
- Pangestu, W. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Spinning Wheel Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pinisi Journal Of Education*, 4(3), 34–56.
- Permana, N. S. (2022). Game Baserd Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(2), 313–321. <https://doi.org/10.34150/jpak.V22i2.433>
- Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (2020). *Handbook Of Game-Based Learning*. MIT Press.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall Pada Model Game Based Learning Terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95. <https://doi.org/10.24269/dpp.V12i1.8749>
- Rahma, C. N. S. (2024). Pengaruh Penerapan Model Game-Based Learning Berbantuan Media Spin Or Skip Terhadap Motivasi Berprestasi Peserta Didik. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Akuntansi Dan Keuangan*, 5(2), 158–171.
- Rajaguguk, M. J. T., & Naibaho, D. (2023). Mampu Memilih Soal Berdasarkan Tingkat Kesukaran | *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*. 2(4), 12736. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/701>
- Reza, M. F., & Nopiyadi, D. (2022). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall Pada Mata Kuliah Jarigan Komputer. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 5459–5467. <https://doi.org/10.31004/jpdk.V4i4.6346>
- Rinov, M., Cahyaningrum, Y., & Junarti, J. (2023). Implementasi Wordwall Sebagai Upaya Peningkatan Minat Siswa Pada Era Sociality 5.0. *JPM: Jurnal*

- Pengabdian Masyarakat, 2(3), 249–266.
<https://doi.org/10.52434/jpm.v2i3.3075>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. Erhaka Utama.
- Safitri, M., Nazliati, & Rasyid, M. N. (2022). Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Di SMP Negeri 2 Langsa. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 47–56.
<https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.636>
- Safitri, R. R., Rahmania, U. G., Putri, A. F., & Jumadi, J. (2025). The Impact Of Game-Based Learning On Student Competencies In Science: A Systematic Review. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 116–136.
<https://doi.org/10.24832/jpnk.v10i1.5188>
- Sari, W. I. Y. (2021). Wordwall Sebagai Media Belajar Interaktif Daring Dalam Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa Geografi Pada Mata Kuliah Geografi Desa Kota Di Masa Pandemi. *Akademika*, 10(1), 1–15.
<https://doi.org/10.31314/Akademika.v10i1.1083>
- Shihab, M. Q. (2011). *Membumikan Al-Qur'an Jilid 2*. Lentera Hati Group.
- Solichah, M., Akhwani, A., Hartatik, S., & Ghufro, S. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 28(2), 51–59.
<https://doi.org/10.17977/Um035v28i22020p051>
- Suandi, S., Juliarta, E., Rakhmat, R., Aqif, M. F. H., & Noprianto, J. (2024). Sosialisasi Hidup Sehat, Cerdas, Dan Berkualitas Tanpa Narkoba Di Panti Asuhan Peduli Anak Panti Palembang. *Jurnal Pengabdian Pasca Unisti (JURDIANPASTI)*, 2(1), 27–36.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*.
- Sukmawati, W. (2022). Pemanfaatan Digital Game Based Learning Dengan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Eksperimen Pada Materi Dinamika Kependudukan Indonesia Di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis. Skripsi. Universitas Siliwangi.
- Syed Khuzzan, S. M., Mohd Yushaa, N. S., & Hanid, M. (2021). Gamification Elements And Its Impact On Students. *Journal Of Technology And Operations Management*, 16(No.2), 62–75.
<https://doi.org/10.32890/jtom2021.16.2.6>

- Tri Septiani, Y., Destiniar, & Putri Dewi Nurhasana. (2023). Pengembangan Media Permainan Spin (Roda Putar) Pada Materi Bangun Datar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 6 Rambang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5635–5644. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V9i2.1272>
- Wahyuningsih, E. T., Purwanto, A., & Medriati, R. (2021). Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Fisika Melalui Model Project Based Learning Di Kelas XI MIPA SMAN 6 Kota Bengkulu. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 77–84.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal. *INTEGRATED (Journal Of Information Technology And Vocational Education)*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.17509/Integrated.V3i1.32729>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/J.Js.2020.V10.I3.P198-206>
- Żyra, A., Skoczypiec, S., & Bogucki, R. (2022). Selected Aspects Of Surface Integrity Of Inconel 625 Alloy After Dry-EDM In Carbon Dioxide. *Key Engineering Materials*, 926, 1681–1688. The 25th International Conference On Material Forming. <https://doi.org/10.4028/P-O1809g>