

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAMES BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA

W. Wulandari^{1*}, A.T. Widiansyah²

^{1,2}Pendidikan IPA, STKIP PGRI Nganjuk, Nganjuk, Indonesia
e-mail: wuulandariwidda0324@gmail.com

Abstrak

Kemampuan literasi dan numerasi wajib untuk dimiliki peserta didik sekolah dasar. Kemampuan ini bagian dari kemampuan seseorang dalam menggunakan penalaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik di SD Negeri 2 Buduran melalui penerapan model pembelajaran *Games Based Learning*. Metode yang digunakan pada penelitian ini berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian model Stephen Kemmis dan Mc. Taggart melalui 1 siklus pembelajaran. Hasil penerapan penelitian ini pada numerasi pre-test masih belum ada yang lulus dan pada post-test sudah mencapai 60%. Sedangkan literasi menunjukan pre-test masih belum ada yang lulus dan pada post-test mencapai 67%. Simpulan pada penelitian ini menunjukan bahwa penerapan *Game based learning* mampu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di SD Negeri 2 Buduran.

Kata kunci: *Games Based Learning*; Literasi; Numerasi

Abstract

Literacy and numeracy skills are mandatory for elementary school students. This ability is part of a person's ability to use reasoning. The aim of this research is to improve the literacy and numeracy skills of students at SD Negeri 2 Buduran through the application of the Games Based Learning learning model. The method used in this research is Classroom Action Research (PTK) using the research design model of Stephen Kemmis and Mc. Taggart goes through 1 learning cycle. The results of applying this research in the pre-test numeracy were still no one passed and in the post-test it had reached 60%. Meanwhile, Literacy showed that no one had passed the pre-test and the post-test reached 67%. The conclusions of this research show that the implementation of game based learning is able to improve students' literacy and numeracy skills at SD Negeri 2 Buduran.

Keywords: *Games Based Learning*; Literacy; Numeracy

PENDAHULUAN

Ki Hajar Dewantara, Bapak Pendidikan Nasional Indonesia mendefinisikan bahwa arti Pendidikan; "Pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya". Mansour Fakhri berpendapat bahwa Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan kesadaran kritis, seperti tumbuhnya kesadaran kelas, kesadaran gender dan kesadaran kritis lainnya (Topatimasang, Rahardjo, & Fakhri, dalam Evi et al, 2021). Manusia merupakan subjek utama dan pelaksana tujuan, karena manusia merupakan satu-satunya makhluk yang dikaruniai akal dan berpikir, oleh karena itu harus mampu mengembangkan dan memperkaya dirinya melalui Pendidikan.

Menghadapi era revolusi industri 4.0 dan era society 5.0 dibutuhkan adanya perspektif baru di bidang pendidikan yang mampu menghasilkan lulusan yang sesuai perkembangan jaman (Evi & Khoiri, 2021). Untuk menghasilkan lulusan yang sesuai perkembangan zaman, sekolah memerlukan landasan yang kuat dalam literasi dan numerasi. Menurut penelitian saya, kemampuan membaca dan menulis siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Hal ini didasari dari data studi *Programme for International Student Assessment (PISA)* pada tahun 2018 dari 79 Negara yang dijadikan objek kajian bahwasanya kemampuan siswa Indonesia dalam kategori membaca berada pada tingkat 74, Kemampuan matematika pada

tingkat 73 dan kinerja sains siswa Indonesia pada tingkat 71. Namun, kemampuan literasi dan numerasi ini merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki peserta didik.

Kemampuan literasi dan numerasi merupakan bagian dari kemampuan seseorang dalam menggunakan penalaran (Ekowati et al., dalam Efrika et al., 2022). Penalaran adalah kemampuan menganalisis dan memahami ujaran melalui aktivitas yang melibatkan manipulasi bahasa sehari-hari dan simbol matematika untuk mengungkapkan ujaran tersebut secara lisan dan tulisan, serta merupakan kemampuan numerasi dan literasi untuk menghadapi permasalahan sehari-hari, industri, dan tantangannya untuk menjawab tantangan abad ke-21 (Fajriyah et al., 2019). Bentuk pengembangan kemampuan literasi bisa diperoleh dari lingkungan sekitar, seperti sekolah yang menjadi tempat menuntut ilmu bagi pelajar. Oleh karena itu, kemampuan literasi baca tulis dan literasi numerasi seharusnya berkembang dengan baik di lingkungan sekolah (Daroin et al., 2022).

Berdasarkan observasi peneliti di SD Negeri 2 Buduran diperoleh berbagai informasi, yaitu pada kegiatan pembelajaran guru masih dominan yang menjelaskan materi pelajaran secara langsung kepada peserta didik sehingga peserta didik hanya menerima penjelasan materi dari guru yang kemudian ditulis pada buku catatan. Pada proses pembelajaran hanya beberapa peserta didik saja yang terlibat aktif dan mau bertanya & mampu menyampaikan pendapat dihadapan guru dan teman-temannya. Kemampuan literasi dan numerasi di SD Negeri 2 Buduran juga terbilang masih rendah. Dari observasi awal yang dilakukan dengan pihak guru kelas 5 menyatakan bawasanya kemampuan memahami soal, kemampuan menganalisis, kemampuan berhitung masih rendah. Dibuktikan dari hasil mengerjakan soal pre-test yang memiliki hasil bahwa hampir 75% peserta didik mendapat nilai kurang dari 50 dalam kemampuan literasi dan numerasi. Dari permasalahan di atas diperlukan solusi bertujuan untuk peningkatan keterampilan literasi dan numerasi. Salah satu cara yang bisa digunakan untuk meningkatkan literasi dan numerasi adalah menerapkan model pembelajaran, termasuk *Games Based Learning*.

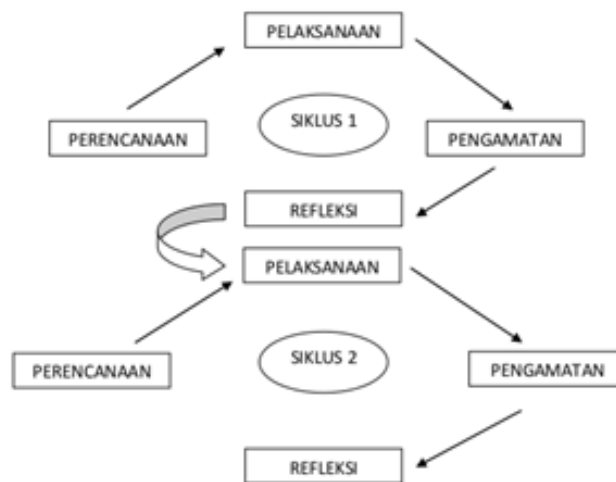
Pada penelitian Yusuf (dalam Efrika et al., 2022) bahwasanya penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, namun kemampuan dasar peserta didik belum meningkat dan masih rendah. Salah satu faktor rendahnya keterampilan literasi dan numerasi yaitu model dan kurangnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran (Rahayu et al., 2023). Hal ini mengakibatkan rasa bosan dan penurunan semangat belajar peserta didik. Pengetahuan dan keterampilan peserta didik wajib dikembangkan dalam proses pembelajaran hingga dapat mengkonstruksikan sendiri ilmu pengetahuannya.

Oleh karena itu, perlu adanya suatu kegiatan pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk memecahkan masalah secara bersama-sama dan diiringi dengan pembelajaran yang menyenangkan. Hal tersebut sesuai pendapat Shute et al. bahwa belajar dengan melakukan dalam permainan (bukan hanya berlatih) meningkatkan proses pembelajaran, berbagai jenis pembelajaran dapat diverifikasi dan diukur selama bermain, dan umpan balik selama bermain game dapat mendukung pembelajaran siswa (Trujillo et al., dalam Legowo, 2022). *Games Based Learning* sebagai salah satu model pembelajaran mempunyai karakteristik berupa pengintegrasian proses berlangsungnya pembelajaran dengan bermain (Maulidina & Abidin, 2020.). Menurut Winatha & Setiawan (2020) bahwasanya pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran berbasis permainan ini dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami, mengetahui, dan mengevaluasi materi. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi peserta didik SD Negeri 2 Buduran dengan menerapkan pembelajaran *games based learning*.

METODE

Jenis metode yang diterapkan pada penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau disebut PTK yang menggunakan desain penelitian model Stephen Kemmis dan Mc. Taggart. Tahapan siklus terdiri dari empat proses. Menurut Prihantoro & Hidayat (2019) PTK model Stephen Kemmis dan Mc. Taggart terdapat empat tahap yakni ada tahap

pertama perencanaan (*plan*), tahap kedua tindakan (*act*), tahap ketiga observasi (*observe*), dan tahap keempat refleksi (*reflect*).



Gambar 1. Skema Penelitian Tindakan Kelas berdasarkan Kemmis dan Mc. Taggart
(Sumber : <https://images.app.goo.gl/jEuNXS18SGCBqbsz7>)

Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan. Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Buduran Kabupaten Nganjuk. Subjek penelitian ini merupakan kelas V dengan total 15 siswa. Indikator keberhasilan dari kegiatan kali ini yakni kemampuan literasi dan numerasi dari peserta didik dengan penerapan model pembelajaran *Games Based Learning*.

Analisis data disusun secara deskriptif yang disajikan berupa tabel dan juga grafik hasil penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yakni observasi dan tes. Tes disusun oleh peneliti dengan berpedoman pada kurikulum revisi 2013. Tes diberikan dalam bentuk soal-soal yang mereka kerjakan secara Individu. Untuk observasi kita bisa mengamati pada saat pembelajaran berlangsung apakah peserta didik mampu memahami dan dapat berperan secara aktif atau malah sebaliknya pasif.

Penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* membentuk peserta didik kedalam kelompok belajar kecil yang beranggotakan 2 hingga 3 guna memecahkan suatu permasalahan yang ada seperti layaknya permainan. Adapun penggunaan media dalam penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* merupakan *Power point* dan media permainan tradisional lainnya. Media tersebut digunakan untuk menampilkan soal-soal, Lembar Kerja Siswa, dan alat bantu kegiatan lainnya. Selain itu, untuk menilai kemampuan literasi dan numerasi siswa, peneliti melakukan *Post-Test*. Diharapkan hasil akhir metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan *Games Based Learning* adalah penyelesaian masalah dan peningkatan kualitas kemampuan Literasi dan Numerasi peserta didik. Instrumen penelitian ini menggunakan instrumen tes berdasarkan indikator literasi numerasi yang sudah diuji oleh ahli. Adapun kriteria tercapainya penelitian ini diukur dari nilai *post-test* AKM dengan 50% peserta didik lolos test literasi dan numerasi ini. Dimana untuk nilai kriteria kelulusannya adalah 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara luring di SD Negeri 2 Buduran melalui satu siklus dengan menerapkan model pembelajaran *Games Based Learning*. Adapun hasil penelitiannya sebagai berikut.

Pra siklus

Data yang diperoleh dari kegiatan pre-test di SD Negeri 2 Buduran ini dilakukan pada awal sebelum melakukan penerapan *Games Based Learning* guna mengetahui kemampuan

peserta didik sebelum melakukan penelitian. Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar dengan model yang biasa dilakukan yaitu *teacher centered*. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Berdasarkan data yang telah didapatkan bahwasanya pada pra siklus peserta didik belum sepenuhnya memahami numerasi dan literasi. Berdasarkan data hasil belajar yang telah didapatkan peserta didik pada kegiatan pre-test yang dilakukan, dimana peserta didik belum ada yang telah mencapai kriteria kelulusan. Hal ini dapat diamati pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Pre-Test Literasi Dan Numerasi Peserta Didik SDN 2 Buduran.

No.	Keterangan	Nilai	
		Literasi	Numerasi
1	Rata-rata	37,00	32,33
2	Nilai Tertinggi	60	55
3	Tuntas KKM	0	0
4	Belum Tuntas KKM	15	15

Refleksi dari *Pre-Test* kali ini, bahwasanya peserta didik masih memiliki tingkat kemampuan literasi dan numerasi yang sangat rendah. Dapat dilihat pada tabel 1, nilai tertinggi masih di bawah kriteria nilai kelulusan yaitu 70. Hal ini dikarenakan beberapa permasalahan yakni 1) peserta didik masih belum memahami seluruhnya materi literasi numerasi yang telah diajarkan, 2) Guru masih menerapkan pembelajaran *teacher centered*, dimana guru hanya menjelaskan dan peserta didik mendengarkan, 3) Kurangnya Interaksi antara guru dan peserta didik satu dengan yang lain, 4) Masih banyaknya siswa yang ragu untuk bertanya dan menyampaikan gagasannya yang berakibat rendahnya kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah.

Siklus 1 (Penerapan *Games Based Learning*)

Melalui refleksi pada tindakan pra siklus penerapannya pada literasi dan numerasi ini dapat dianalisis terkait tindakan yang perlu dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada siklus 1. Ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan pada pembelajaran siklus 1 yakni melakukan kegiatan pembelajaran melalui model *Gamifikasi* atau bisa disebut juga *Games Based Learning*. Peneliti memberikan wadah untuk peserta didik agar dapat berkontribusi penuh saat proses pembelajaran. Peneliti dan peserta didik dapat saling bertukar pemahaman kepada untuk melatih agar peserta didik dapat memahami dan juga memberikan pendampingan sebagai fasilitator yang tepat.

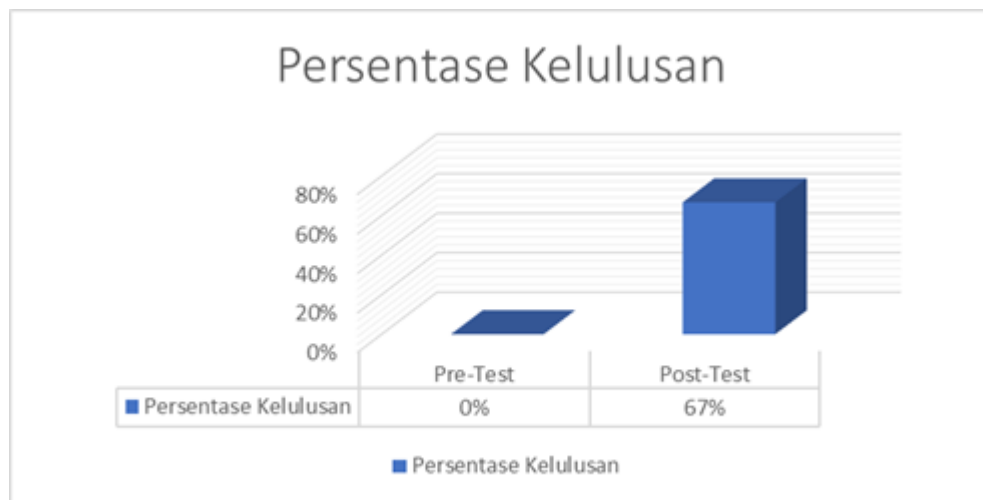
Hasil analisis pada siklus pertama telah cukup tinggi dari hasil sebelumnya. Hasil refleksi yang ada pada tahapan pra siklus dan kemudian dilakukan penyesuaian pada tahapan siklus 1. Hal itu berdampak pada data yang diperoleh pada penerapannya. Berdasarkan hasil yang didapatkan pada tahapan siklus 1 ini persentasi peserta didik yang tuntas kriteria kelulusan yakni lebih dari 50% siswa. Yang mana dapat diamati pada tabel siklus 1 literasi dan numerasi berikut.

Tabel 2. Data Hasil Belajar Post-Test literasi dan Numerasi Peserta Didik SDN 2 Buduran.

No.	Keterangan	Nilai	
		Literasi	Numerasi
1	Rata-rata	75,00	71,67
2	Nilai Tertinggi	100	90
3	Tuntas KKM	10	9
4	Belum Tuntas KKM	5	6

Berdasarkan di atas diperoleh bahwasanya nilai tertinggi dari peserta didik SD Negeri 2 Buduran pada pembelajaran literasi sebesar 100. Rata rata nilai peserta didik pada pembelajaran literasi yakni sebesar 75,00. Dimana 10 siswa yang mencapai kriteria kelulusan kemudian 5 peserta didik yang belum mencapai kriteria kelulusan. Hal ini memunculkan bahwasanya sebanyak 66,7% peserta didik yang tuntas kriteria kelulusan pada pembelajaran literasi dengan penerapan *Games Based Learning*.

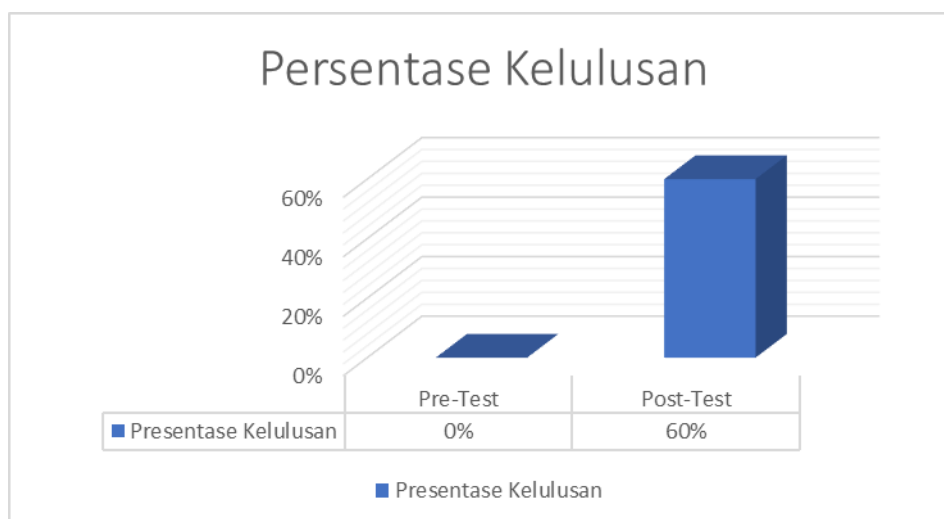
Sedangkan, nilai tertinggi dari peserta didik SD Negeri 2 Buduran pada pembelajaran numerasi sebesar 90. Rata rata nilai peserta didik pada pembelajaran numerasi yakni sebesar 71,67. Dimana 9 peserta didik yang mencapai kriteria kelulusan kemudian 6 peserta didik yang belum mencapai kriteria kelulusan. Hal ini memunculkan bahwasanya sebanyak 60% peserta didik yang tuntas kriteria kelulusan pada pembelajaran numerasi dengan penerapan *Games Based Learning*.



Gambar 2. Grafik Nilai Pre-Test dan Post-Test Literasi

Berdasarkan Gambar 2 dapat dianalisis peningkatan yang baik pada presentase peserta didik pada *Pre-Test* dan *Post-Test*. Terlihat pada pra siklus belum ada peserta didik yang mencapai kriteria kelulusan. Sedangkan pada siklus II sudah terdapat 66,7% peserta didik yang berhasil menuntaskan. Dengan adanya peningkatan pada penerapan *Games Based Learning* ini telah mencapai optimalnya.

Literasi adalah suatu kemampuan seseorang dalam menggunakan keterampilan dan potensi dalam mengelolah dan memahami informasi saat melakukan aktivitas membaca, menulis, berhitung serta memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Ginting, 2021). Peningkatan kemampuan literasi dasar siswa dapat dilakukan dengan menerapkan proses pembelajaran berbasis permainan atau *Games Based Learning*. Menurut Anfiah (2018) bahwasanya hubungan antara bermain dan kemampuan literasi yang melibatkan seluruh indera peserta didik memberikan model pembelajaran yang baik untuk meningkatkan kemampuan literasi anak (Sueca & Dewi, 2021). Pada penelitian ini juga didapatkan adanya peningkatan kemampuan literasi siswa dengan penerapan pembelajaran berbasis permainan.



Gambar 3. Grafik Nilai Pre-Test dan Post-Test Numerasi

Berdasarkan Gambar 3 diatas pada siklus 1 atau Post-test terdapat peningkatan yang sangat signifikan 60% peserta didik dibandingkan dengan pra siklus atau Pre-test yang belum ada peserta didik yang lolos. Adanya tindakan yang dilakukan yaitu penerapan pembelajaran dengan menggunakan penerapan model *Games Based Learning*.

Numerasi adalah kemampuan / keahlian seseorang dalam menggunakan angka untuk menyelesaikan masalah dengan praktis sehari hari (Cockroft dalam Goos Merrlyn dalam Hartatik, 2020). Keterampilan numerasi sangat diperlukan dalam segala aspek kehidupan, baik di rumah maupun di masyarakat. Numerasi merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap peserta didik sekolah dasar yang mana peserta didik dapat menumbuhkembangkan kemampuan berhitung dengan baik. Berdasarkan refleksi pra siklus kemudian diperbaiki pada siklus 1 dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar siswa terkait numerasi dari tindakan pra siklus hingga tindakan siklus 1. Hal ini erat diterapkannya pembelajaran berbasis permainan atau *Games Based Learning* yang berkaitan dengan numerasi siswa. Hal tersebut didukung juga dengan Candra (2021) bahwasanya pengajaran berbasis game ini mampu meningkatkan kemampuan numerasi siswa.

Menurut Torrente, *games based learning* adalah penggunaan *game* dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan (Pratiwi & Musfiroh dalam Komang & Redy 2020). *Games based learning* adalah suatu sistem yang diterapkan dalam proses pendidikan, dimana peserta didik dapat menerapkan permainan untuk memenuhi minat kognitif dan motivasi belajar (Ayulia & Perdana, 2022). Menurut Khairani et al., 2023 Pembelajaran berbasis permainan menawarkan banyak manfaat signifikan dalam lingkungan pendidikan. Pertama, menggunakan permainan sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Peserta didik sering kali merasa bersemangat dalam belajar karena mereka dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Selain itu, *games based learning* juga dapat meningkatkan keterampilan kognitif, seperti pemecahan masalah, keterampilan analitis, dan kreativitas.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan Game Based Learning ini efektif untuk diterapkan di sekolah dasar. Game Based Learning merupakan model pembelajaran mempunyai karakteristik berupa pengintegrasian proses berlangsungnya pembelajaran dengan bermain. Pada penelitian ini Game Based Learning didapatkan hasil dapat meningkatkan kemampuan peserta didik. Hal ini dinyatakan dengan adanya peningkatan kemampuan literasi maupun numerasi peserta didik pada kegiatan Post-Test. Rata-rata persentase kelulusan Literasi pada Pra siklus, dari 0%, naik menjadi 66,7%, sedangkan numerasi dari 0% menjadi 60%. Oleh sebab itu, dapat ditarik kesimpulan berdasarkan pembahasan dan hasil analisis data bahwa Game

Based Learning mampu meningkatkan kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar.

Saran yang diberikan penulis yaitu, dengan adanya inovasi dalam pembelajaran berupa permainan dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik, hal tersebut akan membantu pembelajaran agar peserta didik tidak mengalami kejenuhan saat proses belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Ayulia, E., & Perdana, P. I. (2022). Penguatan Literasi Digital Pada Siswa SD Melalui Implementasi Game Based Learning (GBL). *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 226-230. <https://jurnal.educ3.org/index.php/pedagogia/article/view/89>
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. 5(4): 11-17. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1212>
- Daroin, A. D., Santoso, O. V. K., Pranidia, D. M. A., & Halimah, L. L. (2022). Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa di SDN 2 Gombang Tulungagung. *D'edukasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 38-49. <http://doi.org/10.25273/dedukasi.v2i1.12670>
- Fajriyah, et. al., 2019. Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa SMP Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis. *Journal On Education*. 5. (2): 12-20. <https://doi.org/10.31004/joe.v1i2.66>
- Ginting, E. S. (2021). Penguatan literasi di era digital. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 35-38). FBS Unimed Press. <http://digilib.unimed.ac.id/41217/1/Fulltext.pdf>
- Hartatik, S. (2020). Kemampuan Numerasi Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Education And Human Development Journal (EHDJ)*, 5(1), 32-42. <https://doi.org/10.33086/ehdj.v5i1.1456>
- Khairani, P., Khadavi, M., & Salsyabillah, M. (2023). Pembelajaran Berbasis Game: Manfaat, Tantangan, dan Strategi Implementasi dalam Konteks Pendidikan Tinggi Pada Akademi Keuangan Perbankan Nusantara (AKUBANK). *Jurnal Pendidikan Penggerak*, 1(1), 1-6. <https://doi.org/10.35870/jpp.v1i1.1335>
- Legowo, Y. A. S. (2022). "Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *JISPE Journal of Islamic Primary Education*, 3(1),13-30. <https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.43>
- Maulidina, M. A., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113-118. <http://dx.doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Rahayu, D. A., & Hadi, F. R. (2023). Peningkatan Keterampilan Literasi Dan Numerasi Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Game Based Learning. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5603-5616. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9420>
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*, 9(1), 49-60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Sueca, I. N., & Dewi, I. A. 2021. Pengembangan Klinik Literasi Berbasis Permainan Bahasa Dalam Kegiatan Literasi Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*. 12 (2):252-257. <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v12i2.4964>
- 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>