

INTEGRASI GAME-BASED LEARNING BERBASIS GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI: TINJAUAN PUSTAKA

Aprilia Wulandari¹, M. Hidayat.², Erlida Amnie³

¹²³Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia
e-mail : aprilias24455@gmail.com

Abstract: *This study aims to analyze the effectiveness of Game-Based Learning (GBL) using the Genially platform in enhancing students' collaboration skills in physics learning. The research employed a literature review method by examining 23 relevant articles published in national and international journals. The findings indicate that the use of digital educational games, particularly Genially, has a positive impact on students' learning outcomes, motivation, and collaboration skills. Interactive features such as animations, quizzes, and simulations encourage active student participation through communication, teamwork, and collaborative problem-solving activities. Furthermore, Genially supports the development of 21st-century skills by promoting social responsibility, cooperation, and teamwork. Therefore, the integration of Game-Based Learning through the Genially platform is not only effective in improving students' cognitive achievement but also plays a significant role in developing collaborative skills essential for modern education.*

Keywords: *Genially; collaboration skills; Game-Based Learning.*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/).

PENDAHULUAN

Berdasarkan Plass et al. (2015), Pembelajaran Berbasis Game (*Game-Based Learning/GBL*) atau Pembelajaran Berbasis Game Digital (*Digital Game-Based Learning/DGBL*) dikembangkan pada awal tahun 2000-an sebagai bentuk modern dari konsep belajar sambil bermain. Prensky (2003) menekankan bahwa game dapat digunakan untuk mencapai tujuan kurikulum melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Seiring kemajuan teknologi, GBL telah menjadi pendekatan konstruktivis abad ke-21 yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, sosial, dan teknologi secara terpadu.

Sebagai salah satu inovasi pembelajaran di era digital, pembelajaran berbasis game terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan akan pembelajaran yang lebih interaktif. Model ini mendorong siswa untuk belajar sambil bermain melalui tantangan yang bermanfaat dan pengalaman langsung yang menyenangkan. Berbagai platform digital seperti Quizizz, Wordwall, Kahoot!, dan Genially telah banyak digunakan untuk mengembangkan pembelajaran berbasis game. Diantara berbagai platform tersebut, Genially dikenal karena menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan kolaboratif memungkinkan siswa memahami materi melalui simulasi visual animasi, serta permainan edukatif yang menarik.

Hasil penelitian Puspita et al. (2025) Menunjukkan bahwa game edukasi berbasis Genially sangat cocok digunakan dalam pembelajaran, dengan hasil penelitian ahli sebesar 93% ahli materi 93%, respon guru 100%, dan uji coba siswa mencapai 95,7% dalam kategori sangat layak. Temuan ini membuktikan bahwa

penggunaan Genially mampu menciptakan pengalaman belajar yang mendalam, memperkuat pemahaman konsep melalui visualisasi, dan meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa. Dengan kemampuan menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video, animasi, dan pembelajaran interaktif, game ini dapat digunakan di berbagai tingkatan dan mata pelajaran pendidikan

Sejalan dengan hal ini, pembelajaran yang melibatkan kolaborasi dalam konteks pembelajaran berbasis permainan telah terbukti meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi, berkolaborasi dan memecahkan masalah dalam kelompok. Penelitian yang dilakukan oleh Puga (2022) menunjukkan bahwa menggabungkan aktivitas bermain bersama-sama merangsang interaksi sosial yang positif dan meningkatkan keterampilan kolaborasi.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa Genially merupakan media pembelajaran digital yang efektif, inovatif, dan memiliki potensi besar dalam mendukung penerapan *Game Based Learning* (GBL). Media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Nurlaili et al. (2022) yang menyatakan bahwa media Genially meningkatkan minat belajar daring siswa sebesar 17,94% dan membuat siswa lebih fokus dan antusias selama pembelajaran daring. Dengan demikian dapat menjadi kunci penting dalam pengembangan pembelajaran digital yang kreatif, interaktif dan berorientasi pada kebutuhan abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan tinjauan pustaka. Tinjauan pustaka adalah kegiatan pencarian dan penelitian berbasis perpustakaan yang meneliti berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan publikasi lain yang relevan dengan topik penelitian dengan tujuan menulis makalah yang membahas topik atau masalah tertentu Asbar dan Witarsa (2020). Tinjauan pustaka dimulai dengan pemeriksaan hasil penelitian terbaru yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Membaca temuan penelitian memiliki beberapa manfaat antara lain: (a) membantu memfokuskan pemahaman pada keadaan pengetahuan saat ini di bidang yang diteliti, (b) memberikan akses ke referensi penelitian sebelumnya yang relevan karena sering dikutip dalam penelitian terbaru, dan (c) memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran umum tentang paradigma ilmiah dan perkembangan (Raihan, 2017).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah tinjauan pustaka. Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak dilakukan melalui eksperimen lapangan langsung, melainkan dengan menganalisis dan mensintesis temuan dari berbagai penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian. Penelitian ini terutama berfokus pada penggunaan permainan edukatif berbasis *Game Based Learning*, Genially, untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa khususnya dalam pembelajaran fisika topik usaha energi, dan pesawat sederhana. Subjek penelitian meliputi artikel ilmiah yang relevan dengan topik permainan edukatif, model pembelajaran GBL, penggunaan Genially, dan keterampilan kolaborasi siswa. 50 artikel ilmiah digunakan, yang diterbitkan dalam jurnal nasional yang terindeks oleh Sinta dan jurnal akademik terkemuka lainnya. Pemilihan ini didasarkan pada kelengkapan sumber, keragaman konteks penelitian, dan relevansi fokus penelitian.

Penelitian yang digunakan bersifat kualitatif, menggunakan metode analitis deskriptif, yang bertujuan untuk memeriksa menafsirkan, dan mensintesis berbagai temuan penelitian sebelumnya. Melalui pendekatan ini, para peneliti berupaya mengidentifikasi pola umum, perbedaan, dan arah pengembangan penelitian terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran fisika khususnya

pada topik usaha energi, dan pesawat sederhana. Data yang digunakan adalah data sekunder yang bersumber dari artikel ilmiah, jurnal nasional yang terindeks oleh Sinta, dan publikasi internasional yang relevan, bukan dari pengumpulan data lapangan langsung. Semua artikel yang dianalisis dipilih berdasarkan relevansinya dengan fokus penelitian, yaitu pembelajaran berbasis GBL, penggunaan Genially sebagai media interaktif, dan pengembangan keterampilan kolaboratif.

Analisis data dalam tinjauan pustaka ini dilakukan dengan membaca, mengidentifikasi, dan mengkategorikan temuan dari berbagai artikel yang relevan dengan fokus penelitian. Setelah meninjau artikel-artikel tersebut, penulis mengidentifikasi adanya hubungan antara penggunaan permainan edukatif dan peningkatan keterampilan kolaborasi siswa dalam konteks mengidentifikasi pola, trend, dan arah pengembangan penelitian di masa mendatang. Hasil sintesis ini menjadi dasar untuk menarik kesimpulan dan memberikan rekomendasi mengenai implementasi permainan edukatif kimiawi dalam model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil tinjauan pustaka diperoleh dari analisis 23 artikel terpilih dari total 50 artikel ilmiah yang dikumpulkan dan ditinjau. Semua artikel berasal dari jurnal nasional yang terindeks oleh Sinta dan jurnal akademik terkemuka. Pemilihan artikel didasarkan pada relevansinya dengan fokus penelitian, yaitu implementasi game edukasi digital, model *Game Based Learning (GBL)*, penggunaan platform Genially, dan pengembangan keterampilan kolaborasi siswa.

Berdasarkan analisis seluruh artikel, terdapat 23 artikel yang sesuai dengan topik pencarian. Rinciannya sebagai berikut:

Tabel 1. Artikel dan Temuan Penelitian

No	Judul	Penulis	Hasil
1	Pembelajaran Daring Melalui Permainan Edukasi Quizizz tentang Hasil Pembelajaran Fisika	Nurfadilah et al. (2021)	Penggunaan aplikasi Quizizz telah terbukti meningkatkan hasil belajar fisika siswa SMA, memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Permainan ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan memahami konsep fisika, mengubah paradigma "fisika itu sulit" menjadi "fisika itu menyenangkan."
2	Media Permainan Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika	(Nurhikmah et al. (2024))	Permainan edukatif interaktif meningkatkan minat, motivasi, dan prestasi siswa dalam matematika. Permainan membantu siswa memahami konsep abstrak dengan cara yang lebih menarik. Guru dapat menggunakan alat-alat ini untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menarik.
3	Game Edukasi Menggunakan Unity 3D untuk Mendukung Pembelajaran	(Khaerudin et al. 2021)	RPG " <i>Hinterweltlern</i> " membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Setiap level berisi misi berbasis kompetensi inti untuk diselesaikan. Game ini menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

4	Pengaruh Permainan Edukasi Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa	Dotutinggi et al. (2023)	Penggunaan Wordwall telah terbukti meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Hasil post-test menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 93,33%. Permainan ini secara efektif membuat pembelajaran lebih aktif dan menarik.
5	Memanfaatkan Permainan Edukasi Kahoot! dalam Pembelajaran Fisika	(Andari, 2020)	Kahoot! meningkatkan hasil belajar mahasiswa teknik elektro sebesar 34,6% dibandingkan dengan PowerPoint. Permainan ini mendorong persaingan sehat dan keterlibatan aktif. Ini adalah alat yang efektif untuk meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran fisika.
6	Implementasi Permainan Kuis dengan Situs Web Geially untuk Sekolah Dasar	Putri Hidayati et al. (2025)	Permainan kuis Genially meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar dari 29% menjadi 86%. Siswa menjadi lebih termotivasi dan terlibat. Genially telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar sains.
7	Mengembangkan Game Edukasi tentang Energi dan Material yang Berorientasi pada SDGs-7 dengan Cerdas	Puspita, Haerani, Mustamiroh, & Septika (2023)	Game Genially SDGs-7 dinilai sangat tepat oleh para ahli materi dan media ($\geq 93\%$). Tanggapan guru dan siswa menunjukkan kepuasan terhadap game tersebut, melebihi 95%. Game ini secara efektif memperkenalkan konsep energi ramah lingkungan di sekolah dasar.
8	Implementasi Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Keterampilan Kolaboratif di Sekolah Menengah Pertama	(Dhitasarifa et al. 2023)	Model PBL secara signifikan meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa, dari memadai menjadi sangat baik. Tiga siklus penelitian menunjukkan peningkatan skor dari 56,21 menjadi 82,27. PBL secara efektif mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa.
9	Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Media Video	Nuraydah et al. (2023)	Pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan media video meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dan hasil belajar. Aktivitas siswa dalam kelompok menjadi lebih interaktif dan reflektif. Skor pasca-tes menunjukkan peningkatan pencapaian tujuan pembelajaran.
10	Turnamen Permainan Tim untuk Keterampilan Kolaborasi Tingkat Dasar	Ayu Wulandari et al. (2021)	Turnamen Permainan Tim meningkatkan aktivitas kolaboratif dan hasil belajar siswa sekolah dasar ke tingkat yang sangat tinggi. Pembelajaran menjadi kompetitif namun tetap menyenangkan.

11	Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa SMA Menggunakan Model Auditori, Intelektual, dan Pengulangan	Rahmi, et al. (2023)	Model pembelajaran AIR mendorong keterampilan kolaborasi siswa sekolah menengah hingga atas. Siswa lebih aktif dalam mendengarkan dan meninjau materi bersama teman sebaya. Model ini sangat cocok untuk pembelajaran berbasis interaksi.
12	Dua Tetap di Tempat, Dua Tersesat untuk Keterampilan Kolaboratif Tingkat Dasar	Sunbanu, Mawardi, & Wardani (2019)	Model kerja sama TSTS meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa sekolah dasar dari 42% menjadi 84%. Siswa lebih aktif dalam bekerja sama dan berbagi tugas. Suasana kelas menjadi lebih interaktif dan komunikatif.
13	Pembelajaran Penemuan untuk Meningkatkan Kolaborasi Sains di Sekolah Menengah Pertama	Noor Afdilla et al. (2024)	Model Discovery Learning meningkatkan kolaborasi siswa dari 45% menjadi 48%. Siswa menunjukkan peningkatan tanggung jawab dan komunikasi kelompok. Pendekatan ini secara efektif mendorong kerja sama dan fleksibilitas pembelajaran.
14	Keterampilan Kolaboratif dengan Media Permainan Educaplay dalam Pembelajaran Sains	Najib et al. (2024)	Penggunaan Educaplay mendorong siswa untuk terlibat dalam diskusi aktif dan saling menghormati satu sama lain serta kelompok mereka. Kolaborasi meningkat di semua indikator, termasuk tanggung jawab dan fleksibilitas. Permainan ini secara efektif menumbuhkan kerja sama dalam pembelajaran sains di sekolah dasar.
15	Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar	Samosir (2023)	Model GBL meningkatkan kemampuan kolaborasi dari rata-rata 68 menjadi 73,8. Jumlah siswa yang meraih KKM meningkat secara signifikan, dan titik pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif.
16	Pembelajaran Berbasis Game tentang Minat dan Hasil Belajar Fisika (Tinjauan Pustaka)	Anita & Ariani (2023)	Penerapan GBL (Game-Based Learning) meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam Fisika. Permainan membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami. Model ini secara efektif memotivasi siswa dan meningkatkan prestasi akademik.
17	Pembelajaran Berbasis Permainan dengan Peta Harta Karun untuk Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar	Putri, Sulistyowati, & Suswati (2023)	Media peta harta karun meningkatkan keterampilan kolaborasi dari 61% menjadi 87,5%. Siswa menjadi lebih aktif, terlibat, dan mampu bekerja sama dalam kelompok. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.
18	Mengembangkan Game Edukasi Berbasis Pembelajaran	Rezi Putri Mayori et al. (2025)	Permainan Genially berbasis PBL dinilai sangat layak (skor > 4,25) oleh para ahli dan mahasiswa. Media ini meningkatkan pemahaman konsep

	Berbasis Masalah tentang Asam dan Basa dengan Cerdas		asam-basa dan motivasi belajar. Genially dapat digunakan sebagai sumber belajar yang inovatif.
19	Genially Media dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Online	Ni'mah, Warsiman, & Hermiati (2023)	Genially media meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran daring sebesar 17,94%. Siswa lebih fokus dan antusias selama pembelajaran daring. Genially telah terbukti efektif dalam mengatasi kebosanan akibat pembelajaran yang monoton.
20	Hasil Pembelajaran Kognitif Sains Dasar	Azizah, Nawir, & Nasir (2024)	Secara cerdas, media berbasis gamifikasi meningkatkan nilai rata-rata dari 42,86 menjadi 80,00. Hasil uji-t menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar, poin pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.
21	Strategi Peta Pikiran dalam <i>Investigasi Kelompok</i> tentang Keterampilan Proses Sains	(Handayani, 2018)	Strategi <i>dalam Investigasi Kelompok</i> meningkatkan keterampilan proses sains dan prestasi belajar fisika. Tes MANOVA menunjukkan perbedaan signifikan antar kelas. Kombinasi strategi ini memperkuat pemahaman konseptual dan kerja ilmiah.
22	Implementasi Pembelajaran Berbasis Permainan Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	Lutfiyah et al. (2025)	Pembelajaran berbasis digital (GBL) meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan pemahaman siswa. Lingkungan belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Pendekatan ini secara efektif mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.
23	Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Kewarganegaraan	Fransiska Mamonto et al. (2025)	Model GBL meningkatkan hasil belajar siswa kelas delapan dalam mata pelajaran Kewarganegaraan hingga 90% pada pertemuan terakhir. Siswa menjadi lebih aktif dan responsif di kelas. GBL telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep kewarganegaraan.

Berdasarkan hasil tinjauan terhadap 23 artikel dalam tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis *Game Based Learning* (GBL) dan media game edukasi digital telah terbukti memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, minat, dan keterampilan kolaborasi pada siswa di berbagai tingkatan pendidikan. Sebagian besar penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor, setelah siswa berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis game digital seperti Quizizz, Wordwall, Kahoot!, dan Genially.

Pembahasan

Banyak penelitian menunjukkan bahwa penerapan game edukasi digital seperti Genially dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Visual yang menarik dan sistem permainan berbasis tantangan mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam diskusi kelompok dan pemecahan masalah. Aktivitas kolaboratif ini menumbuhkan rasa tanggung jawab bersama dan memperkuat

interaksi sosial di kelas. Selain memperdalam pemahaman konsep pembelajaran berbasis genelis hal ini juga mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan kerjasama, yang merupakan inti dari keterampilan kolaboratif abad ke-21.

Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran fisika berbasis game interaktif seperti Genially selaras dengan arah pendidikan modern yang menekankan kolaborasi dan penggunaan teknologi. Guru dapat memanfaatkan media ini untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif dan bermakna sementara sekolah dapat menggunakannya sebagai inovasi strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kedepannya penelitian lebih lanjut dengan pendekatan eksperimental diperlukan untuk menguji efektivitas penerapan GBL berbasis Genially secara langsung di kelas. Dengan demikian generasi tidak hanya akan berfungsi sebagai media pembelajaran alternatif tetapi juga sebagai sarana untuk membangun kolaborasi dan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa.

Selain meningkatkan keterampilan kolaborasi, pembelajaran berbasis *Game Based Learning* atau GBL dengan media Genially juga berperan dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kemandirian belajar siswa. Berdasarkan berbagai artikel ditinjau, aktivitas permainan yang dirancang dalam Genially ini mendorong siswa untuk menganalisis permasalahan, mengambil keputusan secara kelompok, serta merefleksikan hasil kerja bersama. Proses ini tidak hanya memperkuat pemahaman konsep fisika tetapi juga membiasakan siswa untuk berbagi peran pemahaman menghadapi pendapat teman, dan bertanggung jawab terhadap tugas kelompok. Temuan ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menekankan integrasi teknologi kolaborasi, dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, penggunaan Genially dalam model GBL tidak hanya berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana strategis dalam membentuk keterampilan sosial dan akademik siswa secara berkelanjutan.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil tinjauan pustaka dan analisis terhadap 23 artikel ilmiah yang relevan dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *Game Based Learning* (GBL) dengan memanfaatkan media digital, khususnya platform Genially, terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa di berbagai bidang pendidikan. Media Genially mampu menciptakan lingkungan belajar dan interaktif, menarik, dan menantang sehingga mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, berkomunikasi, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Selain berdampak positif terhadap keterampilan kolaborasi, implementasi GBL berbasis genially juga berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar, minat, dan hasil belajar siswa, baik dalam aspek kognitif maupun afektif. Fitur visual, animasi, kuis, dan simulasi yang disediakan Genially memperkuat pemahaman konsep serta menemukan pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian pembelajaran berbasis game digital, khususnya Genially dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategis dalam mendukung pembelajaran fisika yang berorientasi pada pengembangan keterampilan abad ke-21.

B. Saran

Berdasarkan hasil tinjauan pustaka dalam penelitian ini, disarankan agar guru dapat mengimplementasikan pembelajaran berbasis *Game Based Learning* (GBL) dengan memanfaatkan media digital seperti Genially sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran fisika. Penggunaan game edukasi yang dirancang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih

interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan pembelajaran berbasis game digital melalui penyediaan sarana dan peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Bagi penulisan selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan pendekatan eksperimen atau pendekatan tindakan kelas guna menguji secara langsung efektivitas GBL berbasis Genially terhadap keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa, serta mengkaji variabel lain yang dilakukan dengan keterampilan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! dalam Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Studi, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6 (1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Anita, G., & Ariani, T. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Game terhadap Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa: Tinjauan Pustaka. *ANTHOR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3 (5). <https://doi.org/10.31004/anthor.v3i5.361>
- Asbar, RF, & Witarsa, R. (2020). Tinjauan Pustaka tentang Implementasi Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Tinjauan Pendidikan dan Pengajaran*, 3 (2), 225–236. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1220>
- Ayu Wulandari, C., Rahmaniati, R., & Hikmah Kartini, N. (2021). Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Turnamen Teams Games. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16 (1), 1–11. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v16i1.2331>
- Azizah, FA, Nawir, M., & Nasir, N. (2025). Pengaruh Media Genially Berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Ilmu Pengetahuan Alam di SDN 170 Rumpia, Kabupaten Wajo. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 5 (2), 428–438. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1544>
- Berliana Tri Puspa, Rosita Putri Rahmi Haerani, & Hety Diana Septika. (2025). Pengembangan Permainan Edukasi Berbasis Genially pada Materi Energi yang Berorientasi pada SDGs-7 untuk Sekolah Dasar Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 15 (2), 454–461. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i2.2689>
- Dhitasarifa, I., Dyah Yuliatun, A., & Noor Savitri, E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Siswa pada Materi Ekologi di SMP Negeri 8 Semarang. *Prosiding Seminar Sains Nasional*. <https://proceeding.unnes.ac.id/snipa/article/view/2358/1842>
- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Permainan Edukasi Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa. *03* (2). <http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.3.2.363-368.2023>
- Fransiska Mamonto, D., Yunus, R., & Nggilu, A. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *ACTION: Jurnal Inovasi dalam Hasil Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 5 (2). <https://share.google/GfwMQMsfSlzujj5j4>
- Handayani, A. (2018). Strategi Peta Pikiran dalam Pembelajaran Investigasi Kelompok pada Keterampilan Proses Sains dan Prestasi Belajar Siswa. *Momentum: Jurnal Pendidikan Fisika*, 2 (1), 15–20. <https://www.researchgate.net/publication/325249355>
- Khaerudin, M., Srisulistiowati, DB, & Warta, J. (2021). Game Edukasi yang Menggunakan Unity 3D untuk Mendukung Proses Pembelajaran. *Jurnal*

- Sistem Informasi Universitas Suryadarma* , 8 (2).
<https://doi.org/10.35968/jsi.v8i2.741>
- Khoirun Ni'mah, N., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Online Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa* , 10 (1), 1–10.
<https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>
- Lutfiyah, N., Zakiah, L., & Sakmal, J. (2025). Analisis Literatur: Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Permainan Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* , 10 (03). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.28521>
- Najib, A., Martati, B., & Nanda Faradita, M. (2024). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Educaplay dalam Pembelajaran Sains. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* , 9 (3).
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.16995>
- Noor Afdilla, A., Rednoningsih, T., & Sukaesih, S. (2024). Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Melalui Model Pembelajaran Penemuan dalam Pembelajaran Sains untuk Kelas VIII B SMP Negeri 4 Semarang. *Seminar Pendidikan Nasional dan Penelitian Tindakan Kelas* .
<https://proceeding.unnes.ac.id/snpptk/article/view/3134/2597>
- Nuraydah, DS, Hariani, LS, & Widjiastuti, VY (2023). Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Media Video pada Instrumen Pembayaran Non-Tunai. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Manajemen Pendidikan* . 3 (6), 514–525. <https://doi.org/10.17977/um065v3i62023p514-525>
- Nurfadilah, N., Putra, DP, & Riskawati, R. (2021). Pembelajaran Daring Melalui Permainan Edukasi Quizizz pada Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Literasi Digital* , 1 (2), 108–115. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.14>
- Nurhikmah, N., S, R., & Nurdin, N. (2024). Tinjauan Pustaka: Media Permainan Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan* , 5 (4), 4382–4390. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1573>
- Plass, JL, Homer, BD, & Kinzer, CK (2015). Dasar-dasar Pembelajaran Berbasis Permainan. *Psikolog Pendidikan* , 50 (4), 258–283.
<https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Puga, RU (2022). Pembelajaran Berbasis Permainan. Alat yang Meningkatkan Kerja Kolaboratif: Studi Kasus Mahasiswa Sarjana. *Prosiding Konferensi Eropa tentang Pembelajaran Berbasis Permainan* , 2022 - Oktob (Oktober), 570–577. <https://doi.org/10.34190/ecgbl.16.1.419>
- Putri Cempaka, A., Sulistyowati, P., & Suswati, H. (2025). *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan Media Peta Harta Karun untuk Meningkatkan Kolaborasi Siswa Kelas IV B*. 2 (1), 58–69.
<https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/ppg/article/view/1280>
- Putri Hidayati, AD, Huriawati, F., & Supadmiati, S. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Permainan Kuis dengan Website Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Madrasah Dasar Al-Madrasah* , 9 (1), 135.
<https://doi.org/10.35931/am.v9i1.4010>
- Rahmi, A., Fitriai, H., & Masrini. (2023). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas XI SMA Melalui Model Pembelajaran Auditori, Intelektual, dan Repetisi. *CHEDS: Jurnal Kimia, Pendidikan, dan Sains* , 7 (2).
<https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/CHEDS/article/view/8244/pdf>
- Raihan. (2017). *Metodologi Penelitian* . Universitas Islam Jakarta.
- Rezi Putri Mayori, Yusnidar, & Afrida. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Genially Berbasis Pembelajaran Berbasis

Masalah pada Bahan Asam Basa: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Penelitian Pendidikan* , 4 (1), 455–461.
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1415>

Samosir, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja pada Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* , 1 (2), 48–62.
<https://pelitaaksara.or.id/index.php/terpadu/article/view/8>