

# PERANCANGAN PERMAINAN KARTU BAHASA INDONESIA DENGAN *THREE LAYERED THINKING MODEL*

## *DESIGNING INDONESIAN LANGUAGE CARD GAME USING THE THREE LAYERED THINKING MODEL*

**Juliana Suhindro Putra<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Desain, Universitas Pelita Harapan  
e-mail: [juliana.putra@uph.edu](mailto:juliana.putra@uph.edu)<sup>1</sup>

Diterima: September, 2023 | Disetujui: April, 2024 | Dipublikasi: April, 2024

### **Abstrak**

Perancangan kartu permainan ini mengatasi tantangan pengajaran topik drama yang dihadapi oleh Guru Bahasa Indonesia di sebuah sekolah di Tangerang. Tujuan pembelajaran drama sejatinya adalah untuk memahami unsur-unsur drama, seperti tokoh, sifat, dan latar, namun guru kelas menyampaikan bahwa murid merasa malu dan kurang antusias ketika harus bermain peran di depan kelas. Sebagai respons terhadap tantangan ini, penulis merancang sebuah media pembelajaran berupa permainan kartu dengan pendekatan *Game Based Learning* (GBL). GBL yang dirancang ini memasukkan unsur drama sehingga murid tidak hanya mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga menikmati proses belajarnya. Dalam desain GBL, digunakan pendekatan *Three Layered Thinking Model* yang mencakup tahapan *Pedagogic Level*, *Design Level*, dan *Achievement Level*. Hasil penelitian menunjukkan permainan yang dirancang membangkitkan keterlibatan murid dan berdampak positif pada efektivitas pembelajaran, khususnya topik drama. Dari uji coba, tiga indikator keberhasilan, yaitu *pleasure* (kesenangan), *challenge* (tantangan), dan *enhance skill* (peningkatan kemampuan) berhasil dicapai. Temuan ini menawarkan wawasan untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif di masa mendatang. Sebagai rekomendasi, ada kebutuhan untuk mengembangkan permainan dengan variasi konten dan metode lebih lanjut, mengintegrasikan umpan balik adaptif untuk meningkatkan pengalaman murid, dan mengeksplorasi dampak jangka panjang permainan terhadap pencapaian dan minat belajar murid.

**Kata Kunci:** Perancangan, *Game Based Learning*, Produk Desain, Bahasa Indonesia

### **Abstract**

*This Card Game design addresses the challenges of teaching the drama topic faced by Indonesian Language teachers in a school in Tangerang. The learning objective of learning drama is to understand the elements of drama, such as*

*characters, traits, and settings, but the classroom teacher conveyed that students feel embarrassed and less enthusiastic when they have to perform in front of the class. In response to this challenge, the author designed a learning medium in the form of a card game with a Game Based Learning (GBL) approach. The designed GBL incorporates elements of drama so that students not only achieve learning objectives but also enjoy the learning process. In the GBL design, the Three Layered Thinking Model approach is used, covering the Pedagogic Level, Design Level, and Achievement Level stages. The research results show that the designed game increases student engagement and has a positive impact on learning effectiveness, especially the drama topic. From the trials, three success indicators, namely pleasure, challenge, and skill enhancement, were achieved. These findings offer insights for the development of more innovative learning methods in the future. As a recommendation, there is a need to develop games with content and method variations further, integrate adaptive feedback to enhance the student experience, and explore the long-term impact of the game on student achievement and interest in learning.*

**Keywords:** Design, Game Based Learning, Pedagogic, Indonesian Language Subject

## PENDAHULUAN

Perancangan ini dilatarbelakangi oleh sebuah studi kasus di sebuah sekolah di Tangerang, di mana seorang Guru Bahasa Indonesia di SMP menemui kesulitan dalam mengajarkan topik drama. Salah satu tantangannya adalah memastikan murid memahami unsur-unsur penting dalam drama seperti tema, alur, tokoh, watak, dan latar (Endraswara, 2011). Meskipun guru sudah mencoba melakukan metode *roleplay* untuk memberikan pemahaman lebih baik terhadap topik drama bagi murid, namun realitasnya metode ini dinilai kurang efektif karena murid merasa malu dan tidak percaya diri ketika harus melakukan *roleplay*. Salah satu hal yang menyebabkan murid kurang percaya diri adalah karena mereka harus berperan berdasarkan naskah dari buku paket pembelajaran yang digunakan oleh sekolah, yang menggunakan bahasa formal atau tidak sesuai dengan konteks kehidupan murid sehari-hari. Ini membuat mereka merasa tidak nyaman dan asing dengan karakter yang harus mereka perankan. Karena alasan ini, sekolah mitra merasa perlunya pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam topik drama, guna mencapai pembelajaran yang lebih efektif dan signifikan bagi murid. Sesuai permasalahan di atas, penulis mengembangkan media pembelajaran untuk pelajaran Bahasa Indonesia dengan permainan kartu. Media pembelajaran ini termasuk pada model *Game Based Learning* (GBL) yaitu integrasi dari bermain atau permainan mekanis ke dalam pengalaman belajar. Definisi GBL menurut Omer (2017) adalah jenis permainan yang berdasarkan atas hasil belajar yang diinginkan.

GBL sudah banyak digunakan selama beberapa tahun terakhir dan sudah dibuktikan berhasil sebagai alat yang membantu pembelajaran, meningkatkan perkembangan kognitif, serta *soft skills* seperti kerjasama, komunikasi, pemecah masalah (*problem solving*) dan cara berpikir kritis (Horizon Report – *Game Based*

*Learning*, 2017). Kurangnya percaya diri murid dapat ditingkatkan melalui GBL karena para “pemain” diberi kesempatan untuk terus berlatih, memiliki pengalaman dan interaksi langsung dengan permasalahan. Pada model ini, para “pemain” dapat berupaya mencoba mengambil langkah terbaik untuk mencapai tujuan yang diinginkannya karena mereka diberi kesempatan untuk mengambil keputusan tanpa merasa takut akan konsekuensi yang didapat. (Omer, 2017).

## KAJIAN TEORI

### **Game Based Learning (GBL)**

GBL (*Game-Based Learning*) adalah metode pembelajaran yang menggunakan permainan untuk mencapai tujuan edukatif tertentu. Secara umum, GBL didesain untuk menyeimbangkan antara pembelajaran di kelas dengan permainan dan kemampuan dari pemain (murid) untuk tidak hanya mengingat pembelajaran yang ada tetapi juga bisa melaksanakannya dalam kehidupan nyata (Team, 2018). GBL berbeda dengan hanya mengaplikasikan permainan di dalam kelas. Berikut adalah bagan perbedaan antara permainan biasa (*Game*) dengan *Game Based Learning* (Lahri, 2015):

<i>Game</i>	<i>Game-Based Learning</i>
Permainan hanyalah untuk mendapatkan kesenangan namun belum tentu ada tujuan ( <i>objective</i> ) tertentu dari permainan tersebut.	GBL memiliki tujuan pembelajaran yang jelas yang berarti setiap aktivitas di dalam permainan dirancang dengan niat spesifik untuk mengajarkan konsep atau keterampilan tertentu.
Menang dan kalah merupakan bagian dari bermain	Kekalahan dalam GBL bisa saja terjadi tetapi inti dari melakukan GBL adalah untuk memotivasi agar orang dapat melakukan sebuah tindakan ( <i>action</i> ) dan tujuan akhir yang harus dicapai adalah sebuah pembelajaran yang bermakna.
Bermain dalam permainan adalah yang utama – hadiah atau <i>reward</i> adalah hal selanjutnya	Dalam permainan GBL, <i>reward</i> berjalan bersamaan dengan dilakukannya permainan tersebut.

## METODOLOGI

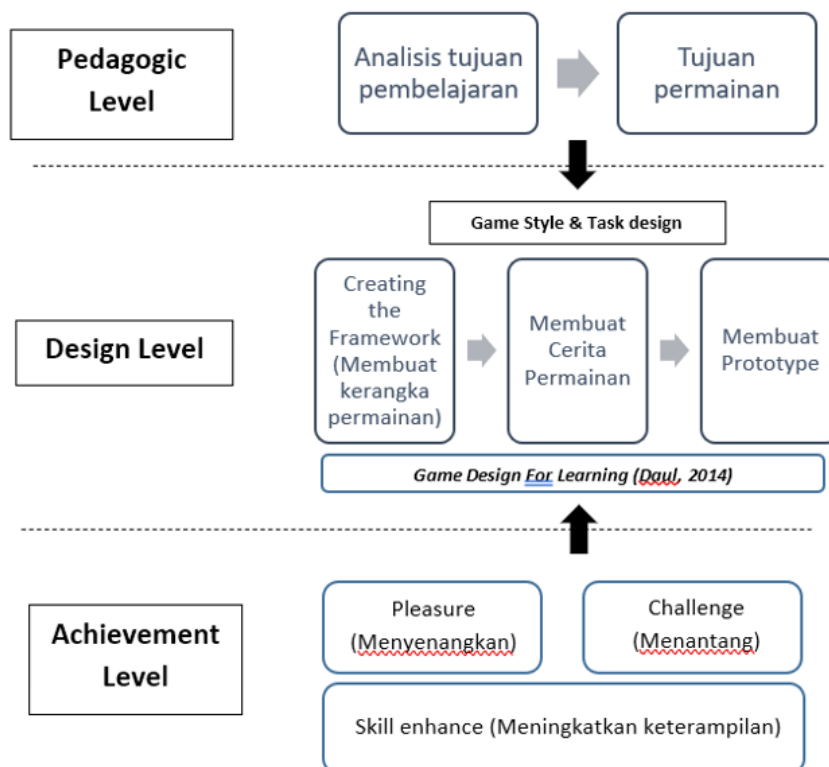
### **Three Layered Thinking Model**

Perancangan ini menggunakan tahapan dari *Game Design for Learning* (Daul, 2014) dengan metode *Three Layered Thinking Model*. Fong-Ling Fu (2008) menjabar tiga tahapan dalam model ini menjadi: *Pedagogic Level*, *Design Level*, dan *Achievement Level*. Penulis memodifikasi urutan yang dilakukan pada perancangan yaitu dengan tahapan yang dipaparkan oleh dan penjelasan sebagai berikut:

1. **Design Level:** Desain yang dibuat harus berdasarkan tujuan dari kurikulum/ pembelajaran (*Goal*). Pada penelitian ini, hal yang dilakukan adalah menyusun konsep desain sesuai dengan tujuan pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan desain kartu & karakter-karakternya.

2. **Pedagogic Level** Tahap ini berfokus pada penentuan tujuan pembelajaran serta konten yang akan diajarkan. Dalam konteks drama, unsur-unsur yang menjadi tujuan pembelajaran meliputi tema, alur, tokoh, watak, dan latar. Diharapkan, murid tidak hanya memahami unsur drama, tetapi juga mengembangkan kreativitas mereka. Kreativitas di sini berkaitan dengan bagaimana murid mengekspresikan pemahaman mereka tentang unsur drama dalam bentuk peran yang mereka mainkan, membangun cerita, serta berinteraksi dengan karakter lain dalam naskah dan drama yang mereka ciptakan.
3. **Achievement Level**: Murid mencapai tujuan belajar melalui tiga motivasi: *Pleasure* (kesenangan), *Challenge* (tantangan), serta *Skill Enhance* (peningkatan kemampuan).

Kesimpulannya, dalam merancang permainan edukatif berbasis drama, tiga tahapan utama diterapkan. Pertama, *Design Level* berfokus pada penyusunan desain permainan yang sesuai dengan kurikulum, termasuk desain kartu dan karakternya. Kedua, *Pedagogic Level* menekankan penetapan tujuan pembelajaran, khususnya unsur-unsur drama, sehingga murid dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam mengekspresikan pemahaman. Terakhir, *Achievement Level* memastikan murid mencapai tujuan belajar dengan memanfaatkan motivasi seperti kesenangan, tantangan, dan peningkatan kemampuan.



Gambar 1 Tahapan *Three Layered Thinking Model*. (Sumber: Penulis)

## PEMBAHASAN

### 1. Design & Pedagogic Level

Konsep yang dibangun pada permainan kartu ini adalah para pemain (murid) dapat mencapai tujuan pembelajaran (*Goal*) pelajaran Bahasa Indonesia untuk topik drama yang terdiri dari mengenal unsur drama, membuat skenario sendiri serta dapat menampilkan drama di kelas. Untuk mencapai tujuan tersebut, permainan yang dibuat akan menggunakan konsep kartu acak. Kartu permainan yang akan dirancang terdiri dari kartu tokoh, kartu watak dan kartu setting. Kartu-kartu tersebut dibuat berdasarkan cerita besar dari beberapa keluarga yang hidup di sebuah lingkungan. Setiap keluarga akan terdiri dari berbagai tokoh dengan pekerjaan dan peran yang berbeda-beda.

Berikut adalah perancangan tokoh dan Kartu:

**KELUARGA RT**

**Arie**



- Anak Pak RT, Anak SMA, Atlit Taekwondo
- ♥ Memelihara burung dan menggambar
- ✦ Pintar matematika
- Suka bangun kesiangan

**Pak Johan**



- Arsitek pekerja lepas, Pak RT
- ♥ Memelihara burung & mendengar musik keroncong
- ✦ Rapih, teratur
- Pelupa, sakit pinggang

**Ibu Santi**



- Ibu PKK yang memiliki bisnis katering, Ibu RT
- ♥ Suka masak untuk tetangga, memelihara tanaman
- ✦ Rapih, rajin
- Alergi debu

**Aria**



- Anak Pak RT, Anak SMP, Aktif pramuka
- ♥ Membantu ibu membuat kue
- ✦ Mandiri, pintar kerajinan tangan
- Tomboy, teledor

**KELUARGA GURU**

**Ibu Monika**



- Istri pak Santo, Ibu Rumah Tangga.
- ♥ Memasak dan membaca buku.
- ✦ Ramah, rajin olahraga.
- Marah besar kalau ada yang membuang-buang makanan.

**Pak Santo**



- Guru Bahasa Inggris, akrab dengan murid.
- ♥ Menonton film, membaca buku sastra.
- ✦ Tegak sekaligus lembut.
- Tidak suka bersih-bersih.

**Kevin**



- Anak Pak Santo, kuliah jurusan sastra Indonesia.
- ♥ Membaca buku.
- ✦ Suka dengan Ayu (cucu Kakek Tjokro).
- Suka menyendiri untuk menulis.

**KELUARGA VETERAN**

**Kakek Tjondro**



- Veteran perang yang suka bercerita tentang tantara ke anak-anak.
- ♥ Bermain catur, bersepeda.
- ✦ Tegak, punya daya ingat yang kuat.
- Suka kalah bermain catur dengan Ayu.

**Ayu**



- Cucu kakek Tjokro, tukang ojek online
- ♥ Bermain catur dengan kakek, membaca
- ✦ Rajin bekerja agar bisa berkuliah di jurusan ilmu politik
- Hanya memperhatikan kakeknya, tidak peka dengan yang lain

**KELUARGA NENEK**

**Nenek Joanna**



- Teman kakek Tjokro, keturunan Belanda
- ♥ Menjahit
- ✦ Ia mengangakat Alicia, seorang anak yatim piatu sebagai anaknya ketika Alicia masih bayi.
- Sangat pelupa.

**Alicia**



- Fashion designer yang bekerja sama dengan neneknya.
- ♥ Membantu orang-orang kampung untuk membuat baju.
- ✦ Rajin dan ramah, ingin punya toko bajunya sendiri.
- Suka dihutangi, tidak bisa tegas.

**KELUARGA KEMBAR**

**Lola**



- Penata rambut, punya salon dengan Loli kembarannya.
- ♥ Jalan-jalan .
- ✦ Pandai bergaul, banyak teman.
- Suka pulang larut, boros.

**Loli**



- Pengurus salon di bagian administrasi.
- ♥ Menonton film Korea, membaca.
- ✦ Hemat, dekat dengan adik laki-lakinya, Luki.
- Tidak suka bergaul.

**Luki**



- Adik Lola dan Loli, anak kuliah jurusan ilmu komputer.
- ♥ Bermain game dan ikut turnamen.
- ✦ Rajin dan dia mendapatkan beasiswa untuk perkuliahannya.
- Tidak suka bergaul, tidak mempunyai banyak teman.



Gambar 2 Desain Tokoh dan Kartu. (Sumber: Penulis)

Permainan ini dimainkan secara berkelompok dan individu. Konsep permainannya adalah sebagai berikut:

1. Setiap pemain dalam kelompok akan mengambil dua jenis kartu acak, yaitu kartu tokoh dan kartu watak. Kartu tokoh diambil berdasarkan jenis kelamin pemain, dan kartu watak yang diambil akan digunakan sebagai pendukung kartu tokoh yang terambil. Contoh, apabila murid A berjenis kelamin laki-laki, dia akan mengambil kartu tokoh berdasarkan simbol jenis kelamin

laki-laki (contohnya adalah Bapak Santo). Setelah kartu tokoh didapat, murid A mengambil kartu watak (contohnya adalah pemarah). Maka, murid A mendapatkan tokoh Bapak Santo yang pemarah.

2. Tahapan selanjutnya adalah setiap kelompok akan mengambil secara acak kartu sinopsis. Kartu ini berisi kata kunci sebagai dasar pembuatan sinopsis yang akan ditulis secara berkelompok. Misalnya, kelompok A mendapatkan kartu sinopsis "sendal jepit", maka kelompok A akan menyusun skenario singkat berdasarkan kata kunci "sendal jepit" yang akan diperankan oleh setiap anggota kelompok dengan tokoh dengan wataknya masing-masing.
3. Tahapan selanjutnya adalah setiap kelompok akan memerankan drama di depan kelas berdasarkan skenario yang sudah dibuat.

Seluruh konsep permainan ini akan ada pada buku peraturan permainan. Berikut adalah bagan untuk cara bermain:



Gambar 3 Instruksi Visual Pada Permainan Kartu. (Sumber: Penulis)

## 2. Achievement Level

Pada *Achievement Level*, penulis mengujicoba dengan 4 motivasi dasar: *Pleasure* (menyenangkan) *Challenge* (menantang) dan *Skill Enhance* (meningkatkan kemampuan). Uji coba dilakukan kepada siswa kelas 11 di sebuah sekolah Swasta Jakarta karena *target audiens* utama pada produk ini adalah siswa sekolah. Pada pembelajaran, penulis hanya memberikan *rule book* dan instruksi singkat kepada guru untuk mengetahui kemudahan instruksi visual dari *rule book* tersebut.

Dari hasil observasi, urutan instruksi yang dilakukan oleh guru sebagai berikut:

1. Membagi kelas menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 4-5 orang. Murid memilih teman sekelompoknya sendiri
2. Penjelasan *rules* oleh guru dengan menunjukkan *digital rules* di papan digital
3. Durasi naskah diperbaiki dari 7 menit menjadi 3-5 menit

4. Dilaksanakan selama 2 pertemuan:
  - Pertemuan pertama penulisan sinopsis & pengembangan karakter
  - Pertemuan kedua mementaskan dan menebak karakter (+shooting sederhana)

Urutan penggunaan kartu:

1. Perwakilan kelompok mengambil 1 kartu sinopsis.
2. Setiap anggota kelompok mengambil kartu tokoh/karakter (bisa dicampur *gender* karena jumlah siswi perempuan di kelas lebih banyak dibanding jumlah murid laki-laki).
3. Setiap anggota kelompok mengambil kartu watak.
4. Mencatat setiap tokoh dan watak yang didapat, kemudian membaca petunjuk karakter dari lembar A4 tentang hubungan setiap karakter.
5. Buat sinopsis selama 30 menit dengan bimbingan guru.
6. Guru mengasistensi setiap sinopsis yang sudah dibuat.
7. Murid melanjutkan membuat naskah di rumah.



Gambar 4 Dokumentasi Uji Coba. (Sumber: Penulis)

Dalam tahap ini, hasil wawancara dengan para guru menjelaskan bahwa mereka mudah memahami instruksi di *rule book*. Selanjutnya, para murid membuat sinopsis naskah selama 60 menit dan diperiksa oleh guru kelas.

Hasil uji coba

Dalam tahap pengambilan data, penulis menggunakan metode wawancara dan survei sederhana dengan indikator *Pleasure*, *Challenging*, dan *Skill Enhance* dengan menggunakan *google form*.

Penjelasan indikator:

*Pleasure*: pengguna merasa senang dan semangat dalam menggunakan produk. Kesenangan ini meningkatkan keterlibatan pengguna dan mendorong rekomendasi positif kepada orang lain.

*Challenging*: produk memberikan tantangan yang merangsang pengguna untuk berpikir kreatif, mendorong mereka untuk mencari solusi dalam permasalahan yang diberikan.



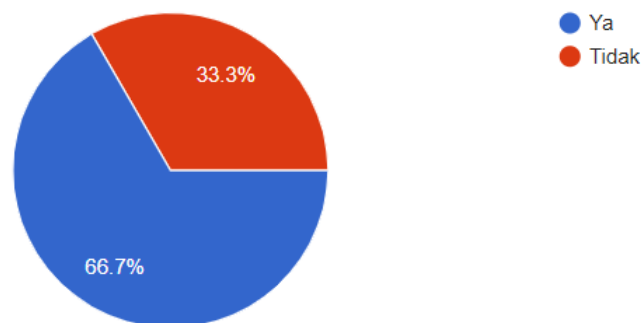
*Skill Enhance*: Produk dirancang untuk meningkatkan keterampilan pengguna. Dengan berinteraksi dengan produk, pengguna dapat mengembangkan dan memperbaiki kemampuan mereka, memberikan nilai tambah selain fungsionalitas utama produk.

Berikut hasil survei sederhana untuk indikator "*Pleasure* dan *Skill Enhance*" dengan pertanyaan: Apakah permainan kartu dapat membuat kamu lebih semangat belajar?

Ketika permainan ini memberikan rasa senang kepada pengguna, semangat belajar mereka cenderung meningkat. Kesenangan dalam proses belajar memotivasi murid untuk terus mencoba dan berlatih, sehingga mengoptimalkan penyerapan informasi dan pengembangan keterampilan (*skill enhance*)

Apakah permainan kartu ini membuat kamu lebih semangat belajar?

6 responses



Gambar 5 Hasil Survei untuk indikator "*Pleasure & Skill Enhance*". (Sumber: Penulis)

Dari hasil analisis kuesioner, terlihat bahwa sebanyak 68% murid merasakan kegembiraan (*Pleasure*) saat menggunakan permainan kartu ini dan membuat mereka bersemangat dalam proses belajar. Sedangkan dalam wawancara singkat mereka mengatakan bahwa permainan kartu membuat mereka senang karena bisa berkolaborasi dengan teman-temannya dan memicu kreativitas mereka dalam membuat sebuah cerita bersama dengan teman.

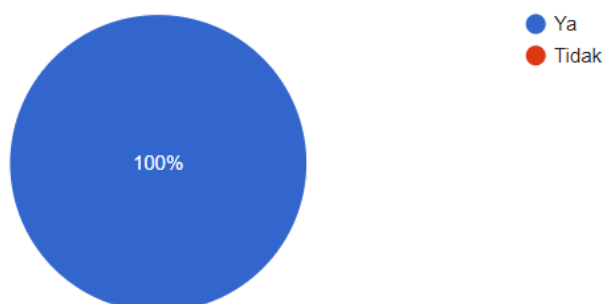
Motivasi belajar esensialnya adalah dorongan dari dalam diri atau lingkungan untuk mencapai kemajuan. Salah satu faktor kunci dalam mempengaruhi motivasi ini adalah interaksi dengan teman sebaya. Selama masa remaja, pengaruh teman sebaya seringkali lebih kuat daripada keluarga, karena mereka banyak menghabiskan waktu bersama, mempengaruhi sikap dan minat dalam belajar (Hurlock, 2002)

Sedangkan untuk indikator *challenge* (menantang), pertanyaan yang diberikan adalah "Apakah permainan kartu hari ini membantu kamu dalam menghasilkan ide kreatif?"

Jawaban yang diberikan pada survei:

Apakah permainan kartu hari ini membantu kamu dalam menghasilkan ide kreatif?

Responses



Gambar 6 Hasil Survei untuk indikator "Challenge". (Sumber: Penulis)

Dari survei yang diberikan 100% merasa tertantang ketika menggunakan permainan ini. Mereka menambahkan dalam komentar bahwa:

1. Mereka diberikan kebebasan untuk berkreaitivitas namun dengan batasan tertentu, yang menciptakan perasaan menantang. Setiap kartu menawarkan tema cerita dan karakter yang berbeda, namun tidak diberikan penjelasan mendalam. Ini memberi mereka peluang untuk merinci cerita sesuai keinginan mereka, berlandaskan pada tema utama kartu. Dengan dasar yang sudah disediakan oleh kartu, mereka dapat lebih fokus dan merasa tertantang tanpa merasa bingung dengan banyaknya opsi.
2. Sinopsis yang diberikan memberikan tantangan untuk mereka berpikir karena adanya keterbatasan tetapi mereka merasa hasil cerita yang mereka buat menjadi lebih realistis.

Berdasarkan kuesioner dan wawancara, murid merasa permainan kartu ini memicu kreativitas mereka dengan memberi kebebasan berimajinasi dalam menciptakan tokoh. Namun, mereka juga merasa tertantang oleh keterbatasan deskripsi dan latar karakter yang ada.

## SIMPULAN & REKOMENDASI

Menggunakan *Three Layered Thinking Model* dalam ruang lingkup perancangan desain permainan *Game-Based Learning* (GBL) khususnya kartu "sanggiti" terbukti bermanfaat. Model ini mengatur tahapan-tahapan pada *Pedagogic Level* (tujuan pembelajaran & tujuan permainan), *Design Level* (desain permainan), dan *Achievement Level* (capaian tujuan dengan rasa tantangan, kepuasan, dan peningkatan keterampilan) secara terstruktur. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa pembuatan permainan untuk pembelajaran dapat mencapai keberhasilan yang signifikan ketika aspek-aspek kunci seperti desain interaktif, keterlibatan murid, dan kaitan langsung dengan tujuan pembelajaran diperhatikan secara cermat. Hasil evaluasi dan pengukuran menunjukkan peningkatan dalam pemahaman

dan keterampilan murid setelah berpartisipasi dalam permainan pembelajaran ini. Rekomendasi untuk tahapan selanjutnya adalah untuk mengembangkan permainan yang lebih beragam dalam konten dan metode, serta mengintegrasikan umpan balik yang lebih terperinci dan adaptif untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran murid secara personal. Selain itu, penelitian lebih lanjut juga bisa mengeksplorasi efek jangka panjang dari penggunaan permainan dalam pembelajaran terhadap pencapaian tujuan pembelajaran jangka panjang dan pemeliharaan minat belajar murid.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bishop, R., Boo, S., Cruz, M. R., Gadea, L., & Anderson, K. (2020a). *Fundamentals of character design: How to create engaging characters for illustration, Animation & Visual Development*. 3dtotal Publishing.
- Chou, Y.-K. (2019). *Actionable gamification: Beyond Points, badges, and leaderboards*. Octalysis Group.
- Daul, S. (2014). *In Game Design for Learning*. essay, ASTD Press.
- Endraswara, Suwardi. (2011). *Metode Pembelajaran Drama*. Yogyakarta: Caps
- Fu, Fong-Ling, and Sheng-Chin Yu. "Three Layered Thinking Model for Designing Web-based Educational Games." In *Advances in Web Based Learning - ICWL 2008, 7th International Conference, Jinhua, China, 2008*.
- Horizon Report Wiki - *Game-Based Learning*. (2018). *Horizon.wiki.nmc.org*. Retrieved March 22, 2020, from <http://horizon.wiki.nmc.org/Game-Based+Learning>
- Hurlock, E.B (2002). *Psikologi Perkembangan*. 5th edition. Jakarta: Erlangga.
- Lahri, P. (2015). *Games vs Game-based Learning vs Gamification. The Upside Learning Blog*. Retrieved April 11, 2020, from [https://www.upsidelearning.com/blog/index.php/2015/05/21/games-vs-game-based-learning-vs-gamification/?epik=0ChQ9E\\_IWH1Z3](https://www.upsidelearning.com/blog/index.php/2015/05/21/games-vs-game-based-learning-vs-gamification/?epik=0ChQ9E_IWH1Z3)
- Omer, A. (2017). *Game-Based Learning For Increased Learner Engagement – The Key To Effective Corporate Training (1st ed.)*. *CommLab India*. Retrieved from <https://elearningindustry.com/free-ebooks/game-based-learning-for-increased-learner-engagement>
- Team, E. (2018). *What is GBL (Game-Based Learning)? EdTechReview*. Retrieved April 11, 2020, from <http://edtechreview.in/dictionary/298-what-is-game-based-learning>