

Tinjauan Komparatif *Game-Based Learning* berbasis Media Ludo untuk Penguatan Pendidikan Karakter dan Kecakapan Abad 21 dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Syafira Risti Sinatrya^{1*}, Khaerudin², Cecep Kustandi³, Imam Fitri Rahmadi⁴

¹⁻⁴ Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Email: Syafira.risti@mhs.unj.ac.id¹, khaerudin@unj.ac.id², cecep_kustandi@unj.ac.id³, imamrahmadi13@gmail.com⁴

*Penulis Korespondensi: Syafira.risti@mhs.unj.ac.id

Abstract. Strengthening 21st century character and skill education is an important demand in today's learning transformation. *Game-Based Learning* (GBL)-based approaches such as Ludo are believed to present a learning process that is meaningful, fun, while forming positive values. This study aims to review and compare the results of previous studies on the application of GBL in the development of character and skills in the 21st century, especially in Arabic language learning. The method used is a simple systematic literature review of 12 scientific articles published in 2015–2025 obtained from selected scientific databases. The analysis was conducted based on three main dimensions: the game medium, the focus of learning (characters, 4Cs, vocabulary), and the method approach. The results of the study show that GBL is generally effective in improving vocabulary mastery and fostering collaboration, communication, and character values of students. Ludo media in particular has proven to be relevant as a means of value-based learning and interaction. However, studies that explicitly integrate Ludo-based GBL in Arabic language learning are still limited. This research is expected to be a conceptual basis for the development of innovative learning media that is integrative and in accordance with the challenges of 21st century education.

Keywords: 2nd Century Proficiency; Arabic Language Learning; Character Education; *Game-Based Learning*; Ludo.

Abstrak. Penguatan pendidikan karakter dan kecakapan abad 21 merupakan tuntutan penting dalam transformasi pembelajaran saat ini. Pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) berbasis permainan seperti Ludo diyakini dapat menghadirkan proses belajar yang bermakna, menyenangkan, sekaligus membentuk nilai positif. Penelitian ini bertujuan untuk meninjau dan membandingkan hasil-hasil studi terdahulu mengenai penerapan GBL dalam pengembangan karakter dan kecakapan abad 21, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab. Metode yang digunakan adalah *simple systematic literature review* terhadap 12 artikel ilmiah terbitan 2015–2025 yang diperoleh dari database ilmiah terpilih. Analisis dilakukan berdasarkan tiga dimensi utama: media permainan, fokus pembelajaran (karakter, 4C, kosakata), dan pendekatan metode. Hasil kajian menunjukkan bahwa GBL secara umum efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata serta menumbuhkan keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan nilai karakter siswa. Media Ludo secara khusus terbukti relevan sebagai sarana pembelajaran berbasis nilai dan interaksi. Namun, kajian yang secara eksplisit mengintegrasikan GBL berbasis Ludo dalam pembelajaran bahasa Arab masih terbatas. Penelitian ini diharapkan menjadi dasar konseptual bagi pengembangan media pembelajaran inovatif yang integratif dan sesuai dengan tantangan pendidikan abad 21.

Kata kunci: *Game-Based Learning*; Kecakapan Abad 2; Ludo; Pembelajaran Bahasa Arab; Pendidikan Karakter.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan pendidikan pada era abad ke-21 menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif sebagai bagian dari kompetensi utama yang diperlukan dalam menghadapi dinamika global. Selain itu, pendidikan karakter menjadi aspek fundamental dalam membentuk kepribadian, etika, dan tanggung jawab sosial peserta didik di tengah kemajuan teknologi dan perubahan sosial budaya yang pesat. Dalam konteks ini, proses pembelajaran dituntut tidak hanya berorientasi pada pencapaian

akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan pengembangan kecakapan abad 21 secara terpadu.

Salah satu pendekatan inovatif yang relevan dengan tuntutan tersebut adalah *Game-Based Learning* (GBL). Strategi ini mengintegrasikan unsur permainan dalam kegiatan belajar untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Melalui aktivitas berbasis permainan, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan konseptual, tetapi juga mengembangkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, sportivitas, dan kejujuran. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penerapan GBL mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa asing. Pendekatan ini juga terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan abad 21 melalui kegiatan problem solving, kolaborasi, dan komunikasi aktif.

Penerapan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran bahasa Arab masih relatif terbatas, khususnya pada jenjang dasar dan menengah. Padahal, pembelajaran bahasa Arab sering kali menghadapi tantangan berupa rendahnya motivasi belajar dan kesulitan penguasaan kosakata. Media permainan edukatif seperti Ludo dapat menjadi solusi alternatif karena memadukan aspek kognitif dan afektif dalam pembelajaran. Melalui permainan Ludo yang dimodifikasi secara edukatif, peserta didik dapat belajar secara aktif dan kolaboratif, sekaligus menumbuhkan nilai karakter positif dan keterampilan abad 21.

Namun demikian, kajian empiris yang secara komprehensif membandingkan penerapan *Game-Based Learning* dalam konteks penguatan karakter dan pengembangan kecakapan abad 21 masih jarang ditemukan, terutama pada pembelajaran bahasa Arab. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya menyoroti aspek motivasi dan hasil belajar tanpa mengaitkan secara mendalam kontribusinya terhadap pembentukan karakter dan kompetensi abad 21. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dijawab melalui kajian literatur yang sistematis dan terarah.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meninjau dan membandingkan hasil-hasil penelitian terkait penerapan *Game-Based Learning*, khususnya yang menggunakan media permainan Ludo, dalam konteks penguatan pendidikan karakter dan pengembangan kecakapan abad 21 pada pembelajaran bahasa Arab. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam memperkaya pemahaman tentang integrasi nilai-nilai karakter dan kompetensi abad 21 melalui pembelajaran berbasis permainan, sekaligus menjadi dasar pengembangan inovasi pembelajaran yang lebih relevan dan kontekstual.

1. KAJIAN TEORITIS

Game-Based Learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengadaptasi prinsip-prinsip permainan seperti aturan, tantangan, tujuan, umpan balik, dan interaksi sosial untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Prensky (2007) menjelaskan bahwa permainan dapat menumbuhkan keterlibatan emosional dan motivasi intrinsik peserta didik, sehingga mendorong proses belajar yang aktif, eksploratif, dan menyenangkan. GBL memungkinkan siswa belajar tidak hanya dari aspek kognitif, tetapi juga melalui interaksi sosial, tantangan, dan strategi yang mendorong pengambilan keputusan serta pemecahan masalah (Gee, 2003).

Secara teoretis, GBL berpijak pada pandangan konstruktivisme, di mana peserta didik membangun pengetahuannya secara aktif melalui interaksi langsung dengan lingkungan belajar (Piaget, 1953). Dalam permainan edukatif, peserta didik berperan sebagai subjek aktif yang mengalami, mengamati, dan merefleksi proses belajar. Selain itu, GBL sejalan dengan teori belajar sosial yang dikemukakan Bandura (1986), yang menyatakan bahwa proses belajar juga terjadi melalui observasi dan imitasi dalam konteks sosial. Aktivitas bermain kelompok memberikan ruang bagi peserta didik untuk menumbuhkan nilai-nilai seperti kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas, yang menjadi fondasi dalam pendidikan karakter.

Pendidikan karakter merupakan proses sadar dan sistematis untuk menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan sosial dalam diri peserta didik. Lickona (1991) menyatakan bahwa karakter yang baik mencakup *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action* yang kesemuanya dapat dikembangkan melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan berulang. Dalam konteks GBL, siswa terlibat dalam dinamika permainan yang mengharuskan mereka membuat keputusan, berinteraksi sosial, dan mematuhi aturan yang berlaku. Pengalaman semacam ini efektif untuk menumbuhkan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan empati (Lee & Park, 2021; Novita & Rahardjo, 2021). Djaali (2014) menekankan bahwa karakter tidak dapat diajarkan melalui ceramah, melainkan harus ditanamkan melalui pengalaman emosional dan sosial yang berkesan.

Sejalan dengan itu, pengembangan kecakapan abad ke-21 yang terdiri dari *critical thinking*, *creativity*, *collaboration*, dan *communication* (4C) juga sangat relevan dalam penerapan GBL. Trilling dan Fadel (2009) menyebutkan bahwa pembelajaran masa kini harus menyiapkan peserta didik dengan keterampilan hidup dan kerja yang adaptif. GBL memberikan wadah alami untuk menumbuhkan keterampilan tersebut melalui permainan yang mendorong siswa untuk bekerja dalam tim, menyampaikan ide, menyelesaikan masalah kompleks, dan mengevaluasi strategi secara reflektif (García & Ruiz, 2021; Sánchez et al.,

2020). Pendekatan GBL terbukti mampu memperkuat interaksi sosial serta melatih siswa untuk berkolaborasi dan berkomunikasi secara efektif selama proses pembelajaran (Dichev & Dicheva, 2017).

Dalam pembelajaran bahasa, terutama bahasa asing seperti bahasa Arab, GBL juga menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan penguasaan mufradāt (kosakata) dan partisipasi aktif siswa. Bouzaiane dan Youzbashi (2024) menemukan bahwa platform seperti Kahoot dan Wordwall mampu memperkuat retensi kosakata dan motivasi belajar siswa. Studi oleh Althaqafi (2022) menunjukkan bahwa permainan edukatif meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris bagi siswa Arab muda. Di Indonesia, Syawaluddin dan Aeni (2025) menunjukkan bahwa permainan ular tangga digital secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata dan keterlibatan siswa sekolah dasar. Selain itu, Alomair dan Hammami (2024) menemukan bahwa permainan berbasis kartu dan gamifikasi berhasil meningkatkan pencapaian hasil belajar dan keterampilan sosial siswa dalam konteks pembelajaran bahasa asing. Ray dan Ajit (2024) juga mencatat bahwa permainan naratif seperti Life Is Strange dapat meningkatkan keterampilan menyimak sekaligus membangun empati siswa melalui pengalaman emosional yang mendalam.

Di Indonesia, penelitian Saputri et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan permainan papan Ludo dalam model *Team Game Tournament* (TGT) secara signifikan meningkatkan keterampilan komunikasi siswa SD, termasuk kemampuan mendengar aktif, menyampaikan pendapat, dan berkolaborasi secara positif. Hal ini menunjukkan bahwa Ludo sebagai media edukatif tidak hanya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga menguatkan dimensi kecakapan abad ke-21. Sementara itu, Annisa dan Syarifah (2021) mengembangkan media permainan Monopoli untuk pembelajaran bahasa Arab dan menemukan peningkatan signifikan dalam minat belajar dan penguasaan mufradat siswa. Temuan ini menegaskan bahwa media permainan papan, termasuk Ludo, memiliki potensi untuk diterapkan secara efektif dalam pembelajaran bahasa Arab berbasis karakter dan keterampilan hidup abad ke-21.

Temuan-temuan tersebut menegaskan bahwa GBL merupakan pendekatan yang mampu mengembangkan aspek kognitif sekaligus karakter dan keterampilan abad ke-21 secara simultan. Namun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek motivasional dan akademik semata, serta jarang yang secara eksplisit mengkaji integrasi antara pendidikan karakter dan 4C dalam pembelajaran bahasa Arab. Kajian yang secara spesifik membahas media permainan papan seperti Ludo sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Arab yang bernilai karakter dan kompetensi abad ke-21 pun masih sangat terbatas. Oleh karena itu,

diperlukan kajian literatur yang bersifat komparatif untuk meninjau bagaimana GBL dapat dimanfaatkan secara optimal dalam konteks tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dengan menelaah berbagai studi terdahulu tentang penerapan GBL dalam pendidikan karakter dan pengembangan kecakapan abad ke-21, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan rancangan studi literatur sistematis sederhana (*simple systematic literature review*). Fokus penelitian adalah melakukan peninjauan dan perbandingan terhadap hasil-hasil penelitian terdahulu yang membahas penerapan *Game-Based Learning* (GBL) dalam konteks penguatan pendidikan karakter dan pengembangan kecakapan abad ke-21, khususnya dalam pembelajaran bahasa asing dan bahasa Arab. Kajian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola temuan, pendekatan media permainan yang digunakan, serta kontribusinya terhadap dimensi karakter dan keterampilan abad ke-21.

Sumber data dalam penelitian ini berupa artikel jurnal ilmiah dan prosiding yang dipublikasikan dalam kurun waktu 2015 hingga 2025. Artikel diperoleh melalui pencarian di Google Scholar dan Scopus menggunakan kata kunci: "game-based learning", "character education", "21st century skills", "language learning", "Arabic vocabulary", "educational games", dan "media ludo". Seleksi dilakukan berdasarkan kriteria inklusi, yaitu artikel merupakan hasil penelitian empiris, relevan dengan fokus kajian GBL, serta memiliki data atau temuan yang dapat dianalisis secara tematik. Artikel konseptual atau tidak berkaitan langsung dengan fokus kajian dikeluarkan.

Instrumen pengumpulan data berupa lembar telaah artikel (*article review sheet*) yang berisi kategori fokus GBL, jenis media permainan yang digunakan, karakter atau keterampilan abad 21 yang ditargetkan, pendekatan metode, dan hasil temuan utama. Validitas isi instrumen dipastikan dengan mengacu pada struktur tematik yang umum digunakan dalam analisis literatur GBL. Pengujian reliabilitas dilakukan melalui penerapan kriteria penilaian yang konsisten dalam proses seleksi dan analisis.

Data dianalisis secara kualitatif melalui teknik analisis isi dan pendekatan sintesis tematik. Artikel yang telah memenuhi kriteria dikelompokkan berdasarkan dimensi utama kajian: (1) GBL dalam penguatan karakter, dan (2) GBL dalam pengembangan kecakapan abad ke-21. Analisis dilakukan untuk memetakan kesamaan, variasi, serta efektivitas pendekatan yang digunakan. Model penelitian yang digunakan dalam kajian ini berupa pemetaan

konseptual dua dimensi, yaitu GBL sebagai variabel pusat yang dihubungkan dengan KTK (Karakter) dan K21 (Kecakapan Abad 21). Relasi antar dimensi tersebut dianalisis secara naratif, tanpa uji statistik inferensial, untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang praktik terbaik dari literatur yang ditinjau.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menganalisis secara komparatif 12 artikel berdasarkan tiga dimensi utama yaitu jenis media permainan yang digunakan, fokus pembelajaran (bahasa Arab, karakter, kecakapan abad ke-21 dan kosakata serta model atau metode penelitian yang digunakan. Hasil perbandingan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan 12 Penelitian GBL Berdasarkan Media, Fokus Pembelajaran, dan Metode.

No	Peneliti (Tahun)	Media Permainan	Bahasa yang Diajarkan	Fokus Pembelajaran	Model/Metode	Temuan Khas
1	Bouzaiane & Youzbashi (2024)	Wordwall, Kahoot	Bahasa Inggris (EFL)	Kecakapan abad 21, retensi kosakata	Eksperimen	Retensi kosakata dan keterlibatan belajar
2	Althaqafi (2022)	Permainan edukatif	EFL (siswa Arab)	Karakter (kerja sama), 4C, kosakata	Eksperimen	Peningkatan pemahaman kosakata dan interaksi sosial
3	Syawaluddin & Aeni (2025)	Ular tangga digital	Bahasa Indonesia	Karakter (kerja sama), kosakata, komunikasi	Eksperimen	Meningkatkan motivasi, kolaborasi, dan penguasaan mufradat
4	Alomair & Hammami (2024)	Gamifikasi, permainan kartu	EFL	Kecakapan 4C (kolaborasi dan hasil belajar)	Kombinasi	Keterampilan kolaboratif siswa meningkat
5	Ray & Ajit (2024)	Game naratif digital	EFL	Karakter (empati), komunikasi	Kualitatif	Peningkatan keterampilan menyimak dan afektif siswa
6	Lee & Park (2021)	Board game tradisional	Umum	Karakter (tanggung jawab, empati)	Eksperimen	Menumbuhkan nilai empati dan tanggung jawab sosial
7	García & Ruiz (2021)	Permainan tim berbasis misi	Umum	Kecakapan abad 21 (kreativitas, komunikasi)	Deskriptif	Mendorong kreativitas dan kerja sama
8	Saputri et al. (2024)	Ludo + TGT	Bahasa Indonesia	Komunikasi, kolaborasi	Kualitatif	Meningkatkan keterampilan komunikasi siswa SD
9	Annisa & Syarifah (2021)	Monopoli edukatif	Bahasa Arab	Kosakata bahasa Arab, minat belajar	R&D	Peningkatan signifikan dalam penguasaan mufradat
10	Novita & Rahardjo (2021)	Game edukatif	Umum	Karakter (kesadaran moral dan etika)	Kualitatif	Penguatan sikap moral siswa
11	Chen & Wang (2022)	Permainan kelas	EFL	Komunikasi dan kerja sama tim	Campuran	Komunikasi dan kolaborasi siswa meningkat
12	Chou (2017)	Game digital kosakata	EFL	Kosakata dan semantik	Eksperimen	Pemahaman semantik dan minat belajar siswa meningkat

Tabel 1 menunjukkan bahwa mayoritas media permainan yang digunakan berbentuk digital (Kahoot, game naratif, Wordwall), namun permainan papan seperti Ludo dan Monopoli

juga telah dikaji secara efektif dalam konteks pembelajaran bahasa. Studi oleh Saputri et al. (2024) dan Annisa & Syarifah (2021) menjadi bukti bahwa permainan berbasis papan seperti Ludo dan Monopoli dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa dan mampu membentuk karakter serta menumbuhkan keterampilan komunikasi.

Hampir semua penelitian yang menggunakan GBL dalam konteks pembelajaran bahasa menunjukkan dampak positif pada penguasaan kosakata. Sebanyak 9 dari 12 studi juga menyoroti aspek karakter, dengan empati, tanggung jawab, kerja sama, dan etika sebagai fokus nilai yang dikembangkan. Sebagian besar menggunakan model kuasi-eksperimen, kualitatif deskriptif, dan pengembangan (R&D), serta menunjukkan hasil signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar, penguasaan bahasa, dan kompetensi sosial siswa.

Temuan ini menguatkan kerangka teoritis bahwa GBL efektif dalam menjembatani pembelajaran berbasis pengalaman dengan penguatan karakter dan keterampilan abad ke-21 (Piaget, 1953; Bandura, 1986; Trilling & Fadel, 2009). Permainan berbasis interaksi seperti Ludo juga mendorong observasi sosial, imitasi perilaku, dan kerja sama tim yang mencerminkan prinsip-prinsip teori belajar sosial.

Hasil tinjauan komparatif ini terlihat bahwa media Ludo dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran bahasa Arab yang tidak hanya berorientasi akademik, tetapi juga membentuk karakter dan kecakapan sosial abad ke-21. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya pemahaman tentang GBL sebagai pendekatan interdisipliner yang relevan dalam konteks bahasa, karakter, dan pembelajaran kolaboratif. Secara praktis, hasil ini menjadi dasar penting bagi guru dan perancang pembelajaran dalam mengembangkan media berbasis permainan yang kontekstual, menyenangkan, dan bermuatan nilai.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil tinjauan komparatif terhadap 12 artikel penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* (GBL) secara umum memiliki kontribusi yang signifikan terhadap penguatan pendidikan karakter dan pengembangan kecakapan abad ke-21 dalam konteks pembelajaran bahasa, termasuk bahasa Arab. Media permainan seperti Ludo, Monopoli, dan permainan digital lainnya tidak hanya terbukti meningkatkan penguasaan kosakata, tetapi juga membentuk keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, empati, dan tanggung jawab. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme dan pembelajaran sosial, di mana pembelajaran berbasis pengalaman dan interaksi memainkan peran penting dalam pembentukan nilai dan keterampilan siswa.

Secara khusus, permainan papan edukatif seperti Ludo memiliki potensi besar untuk dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Arab yang integratif dan menyenangkan. Namun, penelitian yang secara langsung mengkaji efektivitas Ludo sebagai media pembelajaran bahasa Arab berbasis karakter dan keterampilan abad ke-21 masih sangat terbatas. Oleh karena itu, kajian ini memberikan dasar konseptual yang kuat bagi pengembangan media inovatif berbasis Ludo, yang tidak hanya berorientasi pada hasil akademik, tetapi juga pada pembentukan kepribadian dan kompetensi sosial siswa.

Disarankan kepada peneliti dan pendidik untuk mempertimbangkan pengembangan model pembelajaran bahasa Arab berbasis *Game-Based Learning* menggunakan media Ludo atau permainan papan lainnya, dengan pendekatan yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter dan kompetensi abad ke-21 secara eksplisit. Selain itu, diperlukan penelitian lanjutan berbasis eksperimen untuk menguji efektivitas implementasi GBL berbasis Ludo dalam konteks kelas nyata, sehingga dapat memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan kurikulum dan perangkat ajar inovatif di era transformasi pendidikan saat ini.

DAFTAR REFERENSI

- Althaqafi, S. A. (2022). The effect of using educational games as a tool in teaching English vocabulary to Arab young learners. *Arab World English Journal (AWEJ)*, 13(1), 34–50.
- Annisa, E. I. M., & Syarifah. (2021). Penggunaan permainan Monopoli pada pelajaran Bahasa Arab siswa kelas VIII MTsN 1 Bangka Tengah. *Al-Mu'arrib: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(1), 59–68.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Bouzaiane, A., & Youzbashi, A. (2024). L'intégration du jeu numérique éducatif dans l'enseignement/apprentissage du FLE: Cas de Wordwall et Kahoot. *International Journal of Educational Research and Innovation*, 27, 141–154.
- Chen, M. C., & Wang, Y. (2022). Effects of classroom game-based learning on EFL students' communication and engagement. *Asian EFL Journal*, 24(3), 67–85.
- Chou, M. H. (2017). Game-based vocabulary learning for the EFL young learners. *Education and Information Technologies*, 22(4), 1289–1305.
- Djaali. (2014). *Psikologi pendidikan*. Bumi Aksara.
- García, A., & Ruiz, R. (2021). Collaborative game-based learning to foster 21st century skills. *Education and Information Technologies*, 26(3), 3129–3147.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20.
- Lee, S. Y., & Park, M. J. (2021). Developing empathy and responsibility through board games in elementary school. *International Journal of Instruction*, 14(2), 305–320.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Novita, R. S., & Rahardjo, S. T. (2021). Meningkatkan moral siswa melalui media permainan edukatif. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(2), 213–224.
- Piaget, J. (1953). *The origin of intelligence in the child*. Routledge & Kegan Paul.

- Prensky, M. (2007). *Digital game-based learning*. Paragon House.
- Ray, S., & Ajit, T. (2024). Empathy and emotional learning through narrative game-based environments. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 33(1), 45–60.
- Saputri, D. Y., Setiawan, A., & Pranata, A. (2024). Penerapan Team Game Tournament berbantuan Ludo untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar. *SHEs: Conference Series*, 3(1), 239–246.
- Sánchez, J., Pérez, C., & Ortega, R. (2020). Developing creativity and collaboration through game-based learning. *Computers & Education*, 148, 103807.
- Syawaluddin, S., & Aeni, N. (2025). Pengembangan media ular tangga digital untuk meningkatkan penguasaan mufradat siswa MI. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 112–119.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- LPPSP. (2016). *Statistik Indonesia 2016*. Badan Pusat Statistik.
<https://www.LPPSP.go.id/index.php/publikasi/326>