

KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN BERBASIS GAME UBUR-UBUR TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF BAHASA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Mala Mazida¹, Agnita Siska Pramasdyahsari¹, Fitria Miftakhul Jannah², Sumarno³

^{1,3}Universitas PGRI Semarang

²SD Negeri Pedurungan Kidul 01

Alamat : Jl. Sidodadi Timur Jalan Dokter Cipto No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Tim., Kota Semarang, Jawa Tengah 50232

Alamat : Jl. Brigjen Sudiarto No.KM.10, Pedurungan Kidul, Kec. Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah 50192

malaamazida@gmail.com, agnitasiska@upgris.ac.id, fitriajannah22@guru.sd.belajar.id, sumarno@upgris.ac.id

Abstract: In learning activities, teachers have never implemented jellyfish game-based learning. This research aims to assess the success of jellyfish game-based learning on cognitive learning outcomes for fourth grade elementary school. The research was carried out using quantitative methods through descriptive analysis, normality test, and T-test to analyze changes in cognitive learning outcomes for class IV elementary school before and after implementing jellyfish game-based learning. So the application of game-based learning is needed so that learning is more meaningful and the learning objectives are achieved. An important finding of this research is that the application of jellyfish game-based learning has proven successful in improving cognitive abilities. The research was carried out through pre-test and post-test, with students as subjects being class IV elementary school in the Indonesian language subject CHAPTER 2 with material on Transitive and Intransitive Sentences.

Keywords: effectiveness, game-based learning, learning outcomes

Abstrak: Dalam kegiatan pembelajaran, guru belum pernah mengimplementasikan pembelajaran berbasis game ubur. Penelitian ini bertujuan menilai keberhasilan pembelajaran berbasis game ubur-ubur terhadap hasil belajar kognitif kelas IV SD. Penelitian yang dilakukan dengan metode kuantitatif melalui analisis deskriptif, uji normalitas, dan uji-T untuk menganalisis perubahan dalam hasil belajar kognitif kelas IV SD sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran berbasis game ubur-ubur. Sehingga penerapan pembelajaran berbasis game diperlukan supaya pembelajaran lebih bermakna dan tercapai tujuan pembelajarannya. Temuan penting penelitian ini yaitu penerapan pembelajaran berbasis game ubur-ubur terbukti berhasil dalam meningkatkan kemampuan kognitif. Penelitian yang dilakukan melalui pre-test dan post-test, dengan peserta didik menjadi subjeknya adalah kelas IV SD pada mapel Bahasa Indonesia BAB 2 dengan materi Kalimat Transitif dan Intransitif.

Kata Kunci: keefektifan, pembelajaran berbasis game, hasil belajar

Pembelajaran merupakan suatu memfasilitasi proses pembelajaran, tanpa aktifitas yang melibatkan sumber sarana pembelajaran tidak dapat berjalan belajar, guru serta peserta didik. Sarana dengan efektif dan kurang maksimal pembelajaran diperlukan untuk (Ardiani & Ahmadi, 2019). Media

pembelajaran dimanfaatkan sebagai sarana ketika pembelajaran (Setiawan et al., 2022). Pembelajaran yang inovatif menggunakan media, sehingga minat belajar meningkat pada peserta didik dan pembelajaran lebih bermakna sehingga terjadi peningkatan dalam hasil akhir. Menurut Rosidah et al., (2022) media merupakan faktor terpenting keberhasilan pembelajaran. Untuk pembelajaran menarik sehingga siswa berpartisipasi dan penyampaian materi lebih mendalam, guru dapat menggunakan beragam media pembelajaran yang kreatif.

Game edukasi adalah permainan yang dilaksanakan di kelas dalam konteks pembelajaran, di mana permainan tersebut dirancang sesuai materi yang akan disampaikan dengan mengemas melalui game (Rosidah et al., 2022). Penggunaan game sebagai media pembelajaran sangat menarik bagi peserta didik dan pembelajaran tidak membosankan. Salah satunya game ubur-ubur yang menjadikan minat ketika pembelajaran meningkat, menyenangkan dan dapat ada peningkatan nilai. Media yang sangat menarik, terbuat dari kertas warna-warni membentuk seperti ubur-ubur yang didalamnya terdapat rangkaian soal. Media ubur-ubur memiliki beberapa keunggulan, antara lain: meningkatkan rasa penasaran siswa, melatih kedisiplinan siswa saat menunggu giliran untuk menggantung, dan menguji

pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, mengukur kemampuan peserta didik.

Dalam konteks pembelajaran, pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang menciptakan untuk membangkitkan minat peserta didik agar terus belajar dengan antusiasme dan efektif tidak dapat diabaikan. Kehadiran minat yang tinggi pada suatu aktivitas secara alami memotivasi siswa untuk memberi perhatian yang lebih dan fokus pada pembelajaran (Zubaidah, 2023). Artinya guru harus membuat pembelajaran lebih bermakna, pembelajaran yang menyenangkan, kelas menjadi lebih aktif, sehingga memudahkan peserta didik untuk mencapai pemahaman yang lebih cepat. Menurut Doni & Purwanti, (2023) Pada pelaksanaan di lapangan pembelajaran yang dilakukan sepenuhnya belum menerapkan peserta didik untuk berfikir kritis dan kreatif sehingga rasa ingin tahunya masih rendah yang menjadikan peserta didik kesulitan menerima materi menyebabkan hasil belajar kognitif relatif rendah. Menurut Astiti et al., (2021) Pembelajaran yang berlangsung tanpa ada media pembelajaran ketika menyampaikan materi dapat menyebabkan kebosanan pada peserta didik selama jam pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar kognitif menjadi relatif rendah. Jika dibiarkan terus-menerus, hal ini dapat

mengurangi minat belajar dan penilaian kognitif. Penyebab siswa mendapatkan nilai kurang maksimal yaitu pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran seorang guru harus bisa membuat seluruh peserta didik berpartisipasi selama jam pembelajaran berjalan, sehingga penyampaian materi lebih mudah dan tercapai tujuan pembelajaran. (Febriani et al., 2017). Untuk mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran memerlukan sebuah soal evaluasi. Evaluasi dalam proses pembelajaran merupakan ranangan dari guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menilai kemampuan peserta didik seperti penilaian kognitif, penilaian afektif, dan psikomotorik (Sari et al., 2023). Proses pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajarnya sehingga hasil belajar kognitifnya mengalami peningkatan. Kemampuan kognitif adalah kemampuan peserta didik yang terkait dengan proses berpikir, memperoleh pengetahuan, pemahaman dan penalaran. Penilaian kognitif untuk melihat tolak ukur pencapaian tujuan pembelajaran yang dibuat (Febriani et al., 2017).

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan penting karena bahasa memiliki peran signifikan dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, sosial, emosional, dan intelektual siswa,

serta meningkatkan kesempatan kesuksesan dalam mempelajari berbagai bidang studi lainnya (Elviya & Sukartiningsih, 2023). Belajar berbahasa sebagai cara berkomunikasi, sehingga penting untuk mengajarkan Bahasa Indonesia kepada peserta didik sejak dini. Tujuan utamanya untuk siswa mengetahui, memahami dan menggunakan keterampilan Bahasa Indonesia dalam keseharian. Namun, pembelajaran Bahasa Indonesia sering kali lebih fokus pada hafalan, tanpa memberikan penekanan pada penghayatan, empati, atau humanisasi.

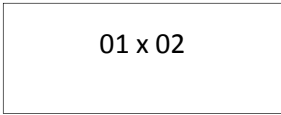
Berdasarkan hasil observasi PPL 1 di SD Negeri Pedurungan Kidul 01, masih relatif rendah penilaian kognitif yang didapat peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Ini terjadi karena penggunaan metode pembelajaran konvensional belum memanfaatkan media dan dominasi penggunaan metode ceramah oleh guru. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang aktif dan menganggap materi pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai sesuatu yang membosankan dan tidak menarik. Dalam konteks ini, penelitian dilakukan tentang keefektifan pembelajaran berbasis game ubur-ubur terhadap hasil penilaian kognitif Bahasa Indonesia kelas IV SD. Diharapkan bahwa game ubur-ubur sebagai media pembelajaran, efektivitas belajar peserta

didik dapat ditingkatkan. Penelitian ini berjudul " Keefektifan Pembelajaran Berbasis Game Ubur-ubur Terhadap Hasil Belajar Kognitif Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar", yang bertujuan untuk mengevaluasi kontribusi game ubur-ubur untuk melihat pemahaman dan peningkatan dalam penilaian kognitif.

METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016:7), penelitian kuantitatif merupakan penelitian dengan didasarkan filsafat positivisme. Penelitian ini diterapkan di SD Negeri Pedurungan Kidul 01 pada kelas IV siswa yang berjumlah 28. Desain penelitian dimulai dari pre-test selanjutnya peserta didik melaksanakan pembelajaran berbasis game ubur-ubur yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia BAB 2 dengan materi Kalimat Transitif dan Intransitif yang di dalam media ubur-ubur terdapat contoh kalimat transitif dan intransitif. Dalam penelitian ini, fokusnya adalah pada bagaimana pembelajaran menggunakan game tersebut mempengaruhi kemampuan kognitif. Penelitian ini melibatkan pemberian materi pelajaran melalui game yang didesain sedemikian rupa untuk memfasilitasi pemahaman konsep-konsep kognitif tertentu. Tujuan dari observasi ini adalah untuk menilai seberapa efektif

pembelajaran berbasis game ubur-ubur dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Kemudian peneliti menggunakan post-test untuk melihat apakah ada peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan sebelumnya. Penelitian ini menggunakan bentuk Pre-Eksperimental Design dengan desain One Group Design Pretest-Posttest. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



01 x 02

Gambar 1. One-Group Pretest-Posttest

Keterangan:

01 = Nilai Pretest (Sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan menggunakan pembelajaran berbasis game ubur-ubur

02 = Nilai Posttest (Sesudah diberi perlakuan)

Penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah tes tertulis. Teknik dengan analisis data melibatkan penggunaan Perhitungan Pired Sample Test dengan Uji-T, dengan bantuan aplikasi komputer SPSS versi 25. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah ada perbedaan dalam hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan pembelajaran berbasis game ubur-ubur di kelas IV. Selain itu, uji n-gain juga digunakan mengevaluasi perbedaan nilai rata-rata. Kriteria N-Gain mengacu

pada kajian yang dilakukan oleh (Runtuwarouw, 2019).

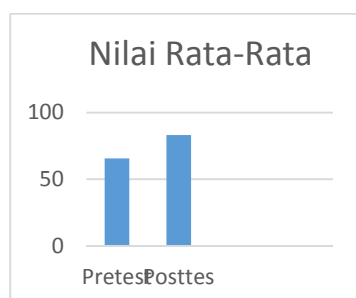
Tabel 1. Kriteria N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < N\text{-Gain} < 0,7$	Sedang
$N\text{-Gain} < 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada proses pembelajaran berbasis game ubur-ubur diterapkan pada kelas IV dengan jumlah peserta didik 28 di SD Negeri Pedurungan Kidul 01. Tujuan dalam penelitian untuk melihat efektivitas game dalam pembelajaran dengan melihat nilai yang didapat dari pre-test sebelum pembelajaran dan post-test setelah pembelajaran dengan pendekatan berbasis game ubur-ubur pada pembelajaran Bahasa Indonesia BAB 2 dengan materi Kalimat Transitif dan Intransitif yang di dalam media ubur-ubur terdapat contoh kalimat transitif dan intransitif. Hasil belajar diperoleh berdasarkan uji coba lapangan yang terlihat pada Grafik 1 berikut ini:

Grafik 1. Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik



Berdasarkan data pada grafik 1 menunjukkan penilaian kognitif peserta didik mendapatkan rata-rata pre-test 65,71 dan posttest 83,21 dari grafik tersebut terlihat kenaikan nilai siswa ketika pembelajaran dengan berbasis game ubur-ubur. Dengan pembelajaran ini dapat mengurangi kebosan ketika jam pembelajaran hal ini memudahkan guru dalam penjelasan materi dan mewujudkan ketercapaian tujuan pembelajaran yang dirancang.

Tabel 2 Uji Normalitas data Pretest dan Posttest

Kel	Asymp Sig. (2-tailed)	a	Ket
Pretest dan Posttest	0,16	0,05	Normal

Berdasarkan tabel 2 Uji Normalitas dengan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test menunjukkan hasil pretest dan posttest peserta didik kelas IV sebelum dan sesudah pembelajaran dengan berbasis game ubur-ubur diperoleh $p = 0,16$ dan $\alpha = 0,05$. Menunjukkan $p > \alpha$. Dari hasil skor dengan uji One-Sample KolmogorovSmirnov pada peserta didik kelas IV dengan menggunakan pembelajaran berbasis game ubur-ubur menunjukkan normal, sehingga dapat dilanjutkan analisis menggunakan Uji-t.

Paired Samples Test

Data yang dihasilkan dari uji normalitas menjelaskan bahwa dengan uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test pembelajaran berbasis game ubur-ubur dikatakan normal yang selanjutnya akan diadakan uji paired sample test. Peneliti dengan bantuan komputer program SPSS 25 menggunakan metode pengujian untuk mengkaji keefektifan perlakuan. Dasar dari pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak H_0 dapat dirumuskan sebagai berikut: H_0 : Tidak ada perbedaan keefektifan pembelajaran berbasis game

terhadap hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Pedurungan Kidul 01

H_a : Ada perbedaan keefektifan pembelajaran berbasis game ubur-ubur terhadap nilai hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Pedurungan Kidul 01

Dasar pengambilan keputusan Jika Asymp Sig. < 0,05 maka H_0 ditolak

Jika Asymp Sig. > 0,05 maka H_0 diterima

Tabel 3. Paired Sample Test

Paired Samples Test					
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower
Pair 1	Pretest Kognitif hasil belajar - Posttest kognitif hasil belajar	-17.50000	7.00529	1.32388	-20.21637

Paired Samples Test					
		Paired Differences			
		95% Confidence Interval of the Difference			
		Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest Kognitif hasil belajar - Posttest kognitif hasil belajar	-14.78363	-13.219	27	.000

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar kognitif nilai pretest dan nilai posttest maka pembelajaran berbasis game ubur-ubur efektif digunakan mapel Bahasa Indonesia kelas IV SD. Mean paired differences diperoleh -17.50000 dan selisih perbedaan

tersebut antara -20.21637 sampai dengan -14.78363 (95% Confidence Interval of the Difference).

Tabel 4. Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std Deviation
Ngain_Skor	28	,25	1,00	,5637	,22213
Ngain_Persen	28	25,00	100,00	56,3690	22,21321
Valid N (listwise)	28				

Berdasarkan tabel Uji N-Gain dengan jumlah peserta didik 28 pada kelas IV Tabel tersebut menjelaskan bahwa peningkatan nilai rata-rata dalam penelitian ini termasuk dalam kriteria sedang dengan diperoleh N Gain skor sebesar 0,56 menunjukkan $0,3 < \text{NGain} < 0,7$. Kategori ini menunjukkan peserta didik terbagi menjadi dua kelompok berdasarkan tingkat pemahaman materi yaitu siswa dengan pemahaman yang baik terhadap materi dan siswa yang memiliki pemahaman yang kurang terhadap materi. Dalam konteks pembelajaran, pemahaman materi memiliki implikasi besar terhadap peserta didik dalam mengaplikasikan informasi yang diberikan selama proses pembelajaran.

Memilih media yang sesuai dapat menciptakan lingkungan belajar yang mengasyikan dan meningkatkan minat belajar peserta didik seperti penerapan pembelajaran berbasis game ubur-ubur.

Agar dapat menghindari ketergantungan pada metode ceramah dalam menyampaikan materi, penting untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan beragam. Ini berarti menggunakan berbagai strategi pembelajaran yang memungkinkan partisipasi aktif siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat memperoleh respons yang lebih baik dari siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam.

Permainan game edukasi yang diterapkan dalam pembelajaran seperti game ubur-ubur sebuah inovasi unik yang bertujuan meningkatkan minat peserta didik selama pembelajaran sehingga melibatkan siswa akan berpartisipasi. Prakteknya dipadukan dengan bermain untuk terciptanya pembelajaran menyenangkan dan menghibur, serta menjauhkan dari kebosanan. Penggunaannya pun cukup sederhana, setiap peserta didik akan berbaris untuk menggunting beberapa kertas "ubur-ubur" yang digantung di papan tulis. Kemudian, mereka akan menjawab pertanyaan dari soal yang disediakan.

Pencapaian tujuan didapat dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai sebagai penunjang proses pembelajaran, serta mampu menginspirasi dalam memberi semangat siswa ketika

proses pembelajaran (Mustikawati, 2019). Dalam hal ini, penggunaan game ubur-ubur merupakan permainan kuis memacu antusiasme peserta didik untuk berpartisipasi, karena jika bisa menjawab soal peserta didik akan mendapatkan poin. Maka dari itu, penerapan pembelajaran berbasis game ubur-ubur memiliki dampak besar terhadap semangat untuk mendorong proses pembelajaran peserta didik sehingga terjadi peningkatan pada hasil belajar kognitif.

Keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan keefektifan serta motivasi peserta didik telah terbukti pada penelitian sebelumnya perbedaan terlihat dalam hasil nilai pretest dan nilai posttest ketika sesudah penerapan media. Dengan demikian, kesimpulannya adalah penggunaan permainan kahoot secara konsisten meningkatkan hasil belajar siswa, pembelajaran berbasis game dapat menginspirasi peserta didik untuk berusaha keras dalam memikirkan jawaban atas pertanyaan, mengharuskan mereka untuk mempertahankan tingkat konsentrasi yang tinggi (Sakdah et al., 2021). Sehingga peneliti memilih berbeda dalam penggunaan media pada penelitian ini peneliti menggunakan media game ubur-ubur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia BAB 2 dengan materi Kalimat Transitif dan Intransitif yang di dalam media ubur-

ubur terdapat contoh kalimat transitif dan intransitif. Fokus diberikan pada penerapan permainan berupa kuis. Dengan mengacu pada hasil temuan yang telah dijelaskan, kesimpulannya adalah bahwa penggunaan pembelajaran berbasis game efektif. Terbukti ada peningkatan nilai setelah dilakukan posttest menunjukkan bahwa penggunaan media ini memiliki dampak positif pada pembelajaran. Berikut gambar suasana kelas dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis game ubur-ubur.



Gambar 2. Pembelajaran menggunakan media ubur-ubur

Setelah pelaksanaan game ubur-ubur dalam pembelajaran, ternyata tidak hanya berdampak pada nilai, tetapi juga berhasil membangkitkan motivasi yang signifikan di antara mereka. Namun, hal ini dapat berdampak pada tingkat konsentrasi peserta didik saat mereka menyimak penjelasan dari guru. Sebagian dari mereka mungkin tergesa-gesa untuk mengetahui pertanyaan selanjutnya agar bisa melihat skor yang didapat. Akibatnya, Saat menjawab pertanyaan mereka mungkin

kurang memperhatikan dengan sepenuhnya pada jawaban yang diberikan. Berdasarkan pengamatan selama penelitian, secara keseluruhan penerapan pembelajaran berbasis game telah mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Proses pembelajaran mampu menarik perhatian peserta didik dan memaksa mereka untuk fokus pada aktivitas di depan kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan penemuan dan analisis hasil penelitian, kesimpulannya adalah seorang guru harus kreatif dalam menciptakan media pembelajaran untuk tercapainya alur tujuan pembelajaran (ATP) dan menciptakan pembelajaran bermakna. Pembelajaran berbasis game merupakan salah satu media yang efektif adanya peningkatan pada penilaian kognitif siswa kelas IV SD. Metode pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Menerapkan pembelajaran berbasis game ubur-ubur dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik di kelas sehingga peserta didik dapat mengembangkan pemahaman mereka terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia BAB 2 dengan materi Kalimat Transitif dan Intransitif. Hambatan yang timbul saat pembelajaran berbasis game ubur-ubur dalam usaha melakukan peningkatan hasil

belajar kognitif pada siswa yang terlalu bersemangat saat game edukasi diterapkan, yang pada akhirnya dapat menimbulkan keributan didalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD. Jakarta: Penerbit Alfabeta.
- Ardiani, D. A., & Ahmadi, F. (2019). Keefektifan Multimedia Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar IPA. *Joyful Learning Journal*, 8(4), 224–229. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>
- DONI, M., & PURWANTI, R. (2023). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Muatan Ips Menggunakan Model Merdeka Di Sekolah Dasar. *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(2), 106–119. <https://doi.org/10.46368/bjpd.v4i2.1343>
- Elviya, D. D., & Sukartiningsih, W. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sekolah Dasar Di Sdn Lakarsantri I/472 Surabaya. <https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jurnal-Penelitian-Pgsd/Article/View/54127>, 11(8), 1–14.
- Febriani, C., Palangka, U., Jalan, R., Sudarso, Y., Raya, J., & Raya, K. P. (2017). Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA

- Kelas V Sekolah Dasar Corry*. 5(1), 11–21.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.
- Rosidah, Nizaar, M., Muhardini, S., Haifaturrahmah, & Mariyati, Y. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional Paedagoria*, 2(1), 10–16. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/9749><http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/download/9749/pdf>
- Runtuwarouw, J. (2019). *Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak*. 4(1). <https://doi.org/10.2991/icss-19.2019.53>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Sari, R. P., Aprillionita, R., Rukmawianfadia, R., Iskandar, S., & Sari, N. T. A. (2023). Analisis Keefektifan Penilaian Formatif Berbantuan Media Oodlu pada Pembelajaran PPKn di SD. *Progressive of Cognitive and Ability*, 2(3), 171–179. <https://journals.eduped.org/index.php/jpr/article/view/368/351>
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Siti Zubaidah1, Mira Azizah2, A. S. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KINCIR POP UP (K-POP) TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS I DI SD SUPRIYADI SEMARANG*. 09, 5181–5191.