

## Dampak Penggunaan Permainan Edukatif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Ilham<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup> STKIP Al Amin Dompu, Dompu, Indonesia

\*Corresponding author email: [ilhamfis58@gmail.com](mailto:ilhamfis58@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan permainan edukatif terhadap motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 19 Woja. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa yang ditandai dengan kurangnya antusiasme, partisipasi aktif, dan ketekunan dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan permainan edukatif dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Instrumen yang digunakan meliputi angket motivasi belajar dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Rata-rata skor motivasi belajar pada kelompok eksperimen meningkat dari 62,4 menjadi 83,7, sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat dari 63,1 menjadi 67,2. Uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,003 ( $p < 0,05$ ) yang menandakan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Selain itu, siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan sikap lebih antusias, partisipatif, dan merasa senang mengikuti pembelajaran. Hasil ini membuktikan bahwa permainan edukatif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar dan dapat dijadikan strategi alternatif dalam pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

**Kata Kunci:** Permainan Edukatif; Motivasi Belajar; Pembelajaran Aktif; Siswa

### Abstract

*This study aims to determine the impact of the use of educational games on students' learning motivation at State Elementary School 19 Woja. The background of this study is the low learning motivation of students which is characterized by a lack of enthusiasm, active participation, and perseverance in participating in learning. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method involving two groups, namely the experimental group using educational games and the control group using conventional methods. The instruments used include a learning motivation questionnaire and observation sheets. The results showed that there was a significant increase in learning motivation in the experimental group compared to the control group. The average learning motivation score in the experimental group increased from 62.4 to 83.7, while the control group only increased from 63.1 to 67.2. The t-test showed a significance value of 0.003 ( $p < 0.05$ ) which indicates a significant difference between the two groups. In addition, students in the experimental group showed a more enthusiastic, participatory attitude, and felt happy to participate in learning. These results prove that educational games are effective in increasing the learning motivation of elementary school students and can be used as an alternative strategy in more interesting and meaningful learning.*

**Keyword:** Educational Games; Learning Motivation; Active Learning; Students

**Article History:** (Received: 2025-06-26), (Revised: 2025-06-29), (Accepted: 2025-06-30), (Published: 2025-07-03)

## I. PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan dasar, motivasi belajar menjadi salah satu aspek krusial yang memengaruhi kualitas pembelajaran (Rosiyannah, 2021). Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung memiliki keingintahuan yang besar, semangat mengikuti pelajaran, dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas (Yuliastuty et al., 2024). Sebaliknya, siswa yang kurang termotivasi sering kali menunjukkan gejala seperti mudah bosan, kurang aktif dalam pembelajaran, hingga menurunnya prestasi akademik (Effendy, 2019). Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi salah satu fokus utama dalam pengembangan strategi pembelajaran di sekolah dasar (Taufik, Angga Putra, M. Nur Imansyah, Nurdianah, 2023). Salah satu pendekatan yang kini banyak dikembangkan dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa adalah penggunaan permainan edukatif dalam proses pembelajaran. Permainan edukatif adalah alat pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran tertentu (Wati et al., 2023). Melalui pendekatan yang menyenangkan, permainan edukatif diyakini mampu membangkitkan antusiasme belajar siswa, meningkatkan interaksi sosial, dan menumbuhkan rasa percaya diri.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 19 Woja, ditemukan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan pemberian tugas tertulis. Hal ini berdampak pada kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dalam beberapa kelas, siswa terlihat pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa banyak bertanya atau berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas. Hasil wawancara dengan beberapa guru di SDN 19 Woja mengungkapkan bahwa mereka menghadapi tantangan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, terutama karena keterbatasan media pembelajaran yang inovatif. Di sisi lain, guru juga menyampaikan bahwa sebagian siswa menunjukkan ketertarikan lebih besar terhadap pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain, terutama pada mata pelajaran seperti Matematika dan Bahasa Indonesia.

Sementara itu, hasil pengamatan pada siswa kelas IV dan V menunjukkan bahwa ketika guru mencoba menyisipkan permainan edukatif sederhana, seperti kuis interaktif, teka-teki silang, atau permainan papan tematik, respon siswa menjadi lebih antusias. Siswa terlihat lebih fokus, aktif menjawab pertanyaan, bahkan menunjukkan ekspresi kegembiraan selama proses pembelajaran berlangsung. Fenomena ini menunjukkan potensi besar permainan edukatif sebagai strategi alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Permainan edukatif tidak hanya menghibur, tetapi juga dapat disusun berdasarkan tujuan pembelajaran, sehingga tidak mengabaikan aspek akademik. Terlebih, dalam konteks anak usia sekolah dasar yang memiliki karakteristik suka bermain dan belajar secara konkret, permainan edukatif menjadi media yang sangat relevan.

Lebih lanjut, permainan edukatif memungkinkan terjadinya pembelajaran kolaboratif. Siswa dapat bekerja dalam kelompok, berbagi ide, dan menyelesaikan tantangan bersama (Putri, 2024). Ini dapat mendorong kemampuan sosial serta membentuk sikap kompetitif yang sehat di antara siswa (Taqiyah, 2023). Guru juga memiliki peluang untuk lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang memadukan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Ummah et al., 2022). Namun demikian, belum ada pemetaan secara sistematis mengenai seberapa besar pengaruh permainan edukatif terhadap motivasi belajar siswa di

SDN 19 Woja. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian yang mampu mengukur dampak penggunaan permainan edukatif secara objektif dan komprehensif, baik dari sisi motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa.

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang membentuk perilaku belajar siswa (Wardani et al., 2022). Dalam pendekatan teori motivasi, aspek seperti rasa ingin tahu, harapan keberhasilan, dan penghargaan terhadap usaha belajar menjadi faktor utama (Dewi, 2020). Permainan edukatif dapat menjadi stimulus eksternal yang mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik, karena aktivitas belajar terasa menyenangkan dan bermakna (Ulfiah & Wahyuningsih, 2023). Dari segi kurikulum, penerapan permainan edukatif juga sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis minat siswa (Siahaan et al., 2020). Dalam konteks ini, permainan edukatif memberikan ruang bagi siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar dan kecenderungan personal mereka, sekaligus memberikan umpan balik yang cepat dan menyenangkan. Permainan edukatif juga dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran. Dengan menggabungkan unsur visual, kinestetik, dan verbal, permainan mampu menstimulasi berbagai aspek otak yang mendukung retensi informasi. Hal ini penting terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada dalam tahap perkembangan konkret-operasional (Puspitoningrum et al., 2024).

Dalam pelaksanaannya, tentu diperlukan keterampilan guru dalam memilih dan merancang permainan yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Permainan yang terlalu sulit atau tidak sesuai dengan usia siswa justru dapat menimbulkan frustrasi. Oleh karena itu, perlu adanya pelatihan dan pembekalan bagi guru agar permainan edukatif yang digunakan tepat guna dan tepat sasaran. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana dampak penggunaan permainan edukatif terhadap motivasi belajar siswa, khususnya di SD Negeri 19 Woja. Penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi guru dan siswa di sekolah tersebut, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi sekolah lain dalam mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

## **II. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment), karena peneliti tidak dapat sepenuhnya mengontrol semua variabel luar yang memengaruhi hasil penelitian, namun tetap dapat membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Satya Dewi P et al., 2023). Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design. Dalam desain ini, peneliti menggunakan dua kelas sebagai subjek penelitian, yaitu satu kelas sebagai kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa permainan edukatif dalam proses pembelajaran, dan satu kelas sebagai kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa permainan edukatif.

Lokasi penelitian ini adalah di Sekolah Dasar Negeri 19 Woja yang berada di Kecamatan Woja, Kabupaten Dompu. Peneliti memilih lokasi ini berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa cenderung rendah ketika guru menggunakan metode ceramah atau metode satu arah. Selain itu, sekolah ini menunjukkan keterbukaan terhadap inovasi pembelajaran, sehingga memungkinkan peneliti untuk

mengimplementasikan permainan edukatif secara terstruktur dalam proses belajar mengajar. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 19 Woja yang terdiri dari dua rombongan belajar. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, dengan mempertimbangkan kesetaraan kemampuan akademik dan karakteristik belajar yang relatif homogen berdasarkan nilai ujian semester sebelumnya (Putra et al., 2022). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan indikator motivasi belajar menurut teori McClelland dan Skinners, serta observasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung di kedua kelompok.

Instrumen angket motivasi belajar yang digunakan telah melalui proses validasi isi oleh ahli dan diuji reliabilitasnya melalui uji coba pada kelas lain yang tidak dijadikan sebagai subjek penelitian. Selain angket, peneliti juga menggunakan lembar observasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan dokumentasi berupa foto atau video saat pembelajaran berlangsung, untuk mendukung temuan data secara kualitatif. Skor angket yang diperoleh dari siswa sebelum dan sesudah perlakuan akan dianalisis secara statistik menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan signifikan motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol (Yuliatma, 2021). Melalui metode ini, peneliti berharap dapat mengungkap sejauh mana permainan edukatif mampu memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Analisis data kuantitatif yang dilakukan akan memberikan bukti empiris mengenai efektivitas permainan edukatif sebagai strategi pembelajaran inovatif. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi para pendidik dalam mengembangkan model pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa secara optimal.

### **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Setelah proses eksperimen dilakukan selama empat minggu, diperoleh data bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen yang menggunakan permainan edukatif dalam pembelajaran. Sebelum perlakuan, rata-rata skor motivasi belajar siswa kelompok eksperimen adalah 62,4 dalam skala 100. Setelah perlakuan, rata-rata skor meningkat menjadi 83,7. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 21,3 poin atau sekitar 34,1%. Sementara itu, pada kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional, rata-rata skor motivasi belajar sebelum perlakuan adalah 63,1 dan setelah perlakuan menjadi 67,2. Terjadi peningkatan sebesar 4,1 poin atau hanya sekitar 6,5%. Dari data ini terlihat bahwa motivasi belajar siswa meningkat secara lebih signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Analisis lebih lanjut terhadap indikator motivasi belajar menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen, indikator “ketekunan dalam belajar” mengalami peningkatan tertinggi, dari 58% sebelum perlakuan menjadi 87% setelah perlakuan. Indikator lainnya seperti “minat terhadap pelajaran” naik dari 64% menjadi 88%, dan “partisipasi aktif dalam pembelajaran” meningkat dari 60% menjadi 85%. Pada kelompok kontrol, peningkatan pada indikator yang sama cenderung lebih rendah. Indikator “ketekunan dalam belajar” hanya meningkat dari 59% menjadi 65%, “minat terhadap pelajaran” dari 61% menjadi 67%, dan “partisipasi aktif” dari 58% menjadi 63%. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan

pembelajaran konvensional tidak terlalu berdampak terhadap peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran dengan permainan edukatif, siswa di kelompok eksperimen tampak lebih antusias, berani bertanya, dan saling berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas permainan. Sebanyak 92% siswa kelompok eksperimen tampak aktif selama pembelajaran berlangsung, dibandingkan dengan hanya 63% siswa di kelompok kontrol. Dalam angket evaluasi akhir yang diberikan kepada siswa kelompok eksperimen, sebanyak 89% siswa menyatakan bahwa mereka merasa senang belajar dengan menggunakan permainan edukatif. Sementara itu, 86% siswa merasa lebih mudah memahami materi pelajaran melalui aktivitas permainan. Bahkan, 77% siswa menyatakan ingin metode permainan terus digunakan dalam pelajaran berikutnya.

Guru yang mengajar pada kelas eksperimen juga memberikan tanggapan positif. Ia menyatakan bahwa permainan edukatif membuat kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan siswa lebih mudah diatur karena mereka fokus pada tugas yang menyenangkan. Guru juga merasa terbantu dalam menyampaikan materi yang selama ini dianggap sulit, seperti pecahan dalam Matematika dan jenis-jenis kata dalam Bahasa Indonesia. Dari hasil uji-t yang dilakukan terhadap perbedaan skor rata-rata motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,003 ( $p < 0,05$ ), yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Artinya, permainan edukatif secara statistik berdampak terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran mampu memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 19 Woja. Tidak hanya meningkatkan skor motivasi belajar, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan interaktif.

## **B. Pembahasan**

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa permainan edukatif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menyatakan bahwa siswa akan lebih termotivasi belajar apabila mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna (Putri, 2024). Permainan edukatif memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga mereka tidak merasa tertekan. Peningkatan pada indikator “ketekunan”, “minat belajar”, dan “partisipasi aktif” menunjukkan bahwa permainan edukatif tidak hanya berperan sebagai hiburan, tetapi juga mampu mendorong siswa untuk lebih serius dan konsisten dalam mengikuti proses pembelajaran. Interaksi yang terjadi selama bermain juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan saling membantu, yang merupakan bagian penting dari proses pembentukan motivasi belajar.

Kelas yang menggunakan metode konvensional, meskipun juga mengalami peningkatan motivasi, tidak menunjukkan perubahan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa metode ceramah dan pemberian tugas tanpa interaksi yang bermakna kurang mampu menjawab kebutuhan belajar siswa sekolah dasar yang cenderung aktif dan menyukai pendekatan visual serta kinestetik. Tingginya respons positif siswa terhadap permainan edukatif juga memperkuat temuan bahwa suasana belajar yang menyenangkan memiliki korelasi kuat dengan motivasi belajar. Ketika siswa merasa nyaman, dihargai, dan

dilibatkan dalam proses belajar, mereka akan lebih terbuka menerima materi pelajaran dan terdorong untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik(Siahaan et al., 2020).

Peran guru dalam mendesain dan mengelola permainan edukatif sangat menentukan keberhasilan strategi ini. Guru yang kreatif mampu menyesuaikan permainan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Oleh karena itu, pelatihan guru dalam penggunaan media dan metode inovatif menjadi hal yang penting agar dampak positif dari permainan edukatif dapat terus dikembangkan secara berkelanjutan. Hasil penelitian ini juga relevan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang berpihak pada siswa, yaitu pembelajaran yang menyesuaikan minat, gaya belajar, dan kebutuhan siswa. Dengan permainan edukatif, siswa merasa dilibatkan secara utuh dalam proses belajar, baik secara kognitif, afektif, maupun sosial(Eveline Siregar & Frista D. Ramadhani, 2022).

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi empiris bahwa permainan edukatif bukan hanya sebuah metode alternatif, tetapi dapat menjadi strategi pembelajaran utama yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Diharapkan, hasil ini menjadi pijakan untuk

#### **IV. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan edukatif memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan skor motivasi belajar siswa kelompok eksperimen secara drastis dibandingkan dengan kelompok kontrol. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan permainan edukatif menunjukkan antusiasme yang tinggi, lebih aktif dalam kegiatan kelas, serta menunjukkan minat belajar yang lebih kuat. Penggunaan permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan tiga aspek utama motivasi belajar, yaitu ketekunan, minat terhadap pelajaran, dan partisipasi aktif. Permainan memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga siswa terdorong untuk terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran. Ini mengindikasikan bahwa pendekatan yang interaktif dan menyenangkan sangat penting untuk membangun semangat belajar pada siswa sekolah dasar.

Selain itu, guru juga merasakan manfaat langsung dari penggunaan permainan edukatif, baik dari segi kemudahan dalam menyampaikan materi maupun dalam menjaga dinamika kelas. Guru dapat mengelola kelas dengan lebih efektif karena siswa fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif bukan hanya berdampak pada siswa, tetapi juga mendukung peran guru sebagai fasilitator pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket dan uji statistik memperkuat temuan bahwa permainan edukatif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Nilai signifikansi yang rendah ( $p < 0,05$ ) pada uji-t mengindikasikan bahwa perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bukanlah kebetulan, melainkan hasil dari perlakuan yang diberikan. Oleh karena itu, permainan edukatif dapat dipertimbangkan sebagai strategi pembelajaran yang sah dan efektif secara ilmiah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, I. Y. M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Terpadu Tipe Webbed Fokus IPA dengan Tema "Masyarakat Taneyan Lanjhang" pada Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 3(1), 364–371.
- Effendy, N. (2019). Meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran melalui supervisi akademik berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMPN 1 Jaro. *Jurnal Penelitian Tindakan Dan Pendidikan*, 5(1), 49–56. <https://rumahjurnal.net/ptp/article/view/558>
- Eveline Siregar, & Frista D. Ramadhani. (2022). Game Edukatif Berbasis Powerpoint untuk Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 240–247. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.49427>
- Puspitoningrum, E., Romadhianti, R., Irawan, D., Solissa, E. M., & Kurniawan, D. R. (2024). Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 459. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3290>
- Putra, A., Ija Srirahmawati, & Taufik. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Guided Note Taking Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 1(2), 80–86. <https://doi.org/10.55784/jupenji.vol1.iss2.229>
- Putri, A. E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 533–540. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30523>
- Rosiyanah, S. (2021). Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Situs Jejaring Sosial Edmodo. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 487–506. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.367>
- Satya Dewi P, T. I. M., Margunayasa, I. G., & Kusmariyatni, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Bermediakan Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 3(2), 141. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18520>
- Siahaan, K. W. A., Sinaga, J., & Simanjuntak, M. (2020). Pengaruh Metode Think Phare and Share Dengan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar (SD). *Intelektiva: Jurnal Ekonomi, Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 1–10. <https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/272>
- Taqiyah, S. Z. (2023). Implementasi Manual Media Kaana Puzzle Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Arab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 34–51. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v4i1.6952>
- Taufik, Angga Putra, M. Nur Imansyah, Nurdianah, I. (2023). Literasi Digital untuk Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pesisir Kabupaten Dompu. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat (Unindra)*, 06(05), 543–553.
- Ulfiah, Z., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penerapan Permainan Edukatif Teka Teki Silang dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah*, 6(2), 403–410. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>
- Ummah, S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2022). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Attractive: Innovative Education Journal*, 4(1), 1–12.

- Wardani, K., Prayogo, M. M., & Hangestningsih, E. (2022). Penerapan program sekolah ramah anak di SD Negeri Tlacap pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 4(3), 278–294. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v4i3.4891>
- Wati, R. I., S, S., & Sah, R. W. A. (2023). Siswa sekolah dasar menggunakan game “new family 100” untuk mengembangkan vocabulary, bagaimana kegiatan implementasinya? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 124–131. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.220>
- Yuliastuty, D. S., Maulidina, F., Qumairoh, I. D., & Putra, S. D. E. (2024). Game Edukasi Kartu Penjaga Sebagai Media Pencegahan Kekerasan Seksual di SDN 2 Ngadirejo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(5), 1522–1532. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i5.1061>
- Yuliatma, Y. (2021). Pengaruh Media Karikatur Terhadap Kemampuan Menulis Naskah Drama Pada Siswa Kelas Ix a Smp Negeri 3 Muara Bungo Tahun Pembelajaran 2017-2018. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 4(1), 33–39. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v4i1.598>