TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN : 2810-0395
e-ISSN : 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i4.3213

ANALISIS KEEFEKTIFAN METODE GAME EDUKATIF TERHADAP KEAKTIFAN DAN KERJA SAMA SISWA SEKOLAH DASAR

Analysis of the Effectiveness of Educational Game Methods on the Activeness and Cooperation of Elementary School Students

Widya Afriani & Sahrun Nisa
Universitas Negeri Padang
Widyaafriani62@gmail.com; nisasahrun@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 9, 2024	Jun 12, 2024	Jun 15, 2024	Jun 18, 2024

Abstract

The application of learning methods is still lacking so most students may feel bored and unmotivated during lessons because learning methods have not been applied properly. In addition, the limited use of media in the learning process causes students' lack of understanding of what they are learning and students' activeness is not seen during the learning process. The purpose of this article is to determine the effectiveness of educational games. Many people use media as an additional tool for learning due to technological advances that occur in the current era of globalization. The use of media in learning aims to make the educational game method effective in increasing student engagement and cooperation in elementary schools. In addition, the use of media makes it easier for teachers to convey material and make students better understand what they are learning. Therefore, teachers must ensure that the materials and media used are appropriate. This article will discuss the use of game-laden interactive multimedia in learning in elementary school. It will also analyze the participation and cooperation of students in primary schools as well as the factors that influence the application of game-laden interactive methods in the learning process.

Keywords: Interactive Multimedia, Educational Game, Effective, Interactive

Jurnal Tsaqofah is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Abstrak : Penerapan metode pembelajaran masi kurang sehingga Sebagian besar siswa mungkin merasa bosan dan tidak termotivasi selama pelajaran karena metode pembelajaran belum diterapkan dengan baik. Selain itu, keterbatasan penggunaan media dalam proses pembelajaran menyebabkan pemahaman siswa kurang tentang apa yang mereka pelajari dan keaktifan siswa tidak terlihat selama proses pembelajaran. Ini adalah salah satu alasan mengapa hasil belajar siswa kurang optimal.Adapun tujuan artikel ini adalah untuk mengetahui keefektifan game edukatif .Banyak orang menggunakan media sebagai alat tambahan untuk belajar karena kemajuan teknologi yang terjadi di era globalisasi saat ini. Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan untuk membuat metode permainan edukatif efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan kerja sama siswa di sekolah dasar. Selain itu, penggunaan media mempermudah guru untuk menyampaikan materi dan membuat siswa lebih memahami apa yang mereka pelajari.. Oleh karena itu, guru harus memastikan bahwa bahan dan media yang digunakan sesuai. Artikel ini akan membahas penggunaan multimedia interaktif sarat permainan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Ini juga akan menganalisis partisipasi dan kerja sama siswa di sekolah dasar serta faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan metode interaktif sarat permainan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, Permainan Edukatif, Efektif, Interaktif

PENDAHULUAN

Dengan kemajuan inovasi di abad ke-21, di mana segala sesuatu menjadi aktual dan menggerakkan pergaulan global, berkreasi dan berkarya sangat terkait dengan pengajaran, yang mencakup siswa dan guru. Guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sambil menuntut siswa untuk bertindak.Secara keseluruhan, peran guru sangat krusial dalam menyediakan pembelajaran yang bermakna dan holistik agar siswa memiliki kesiapan untuk menghadapi tantangan masa depan. Perubahan paradigma dan praktik pengajaran yang berpusat pada siswa menjadi kunci utama.

Kurikulum 2013 menetapkan bahwa siswa harus berpartisipasi dalam tantangan sekolah dengan cara yang lebih aktif, inventif, dan kreatif agar mereka dapat meningkatkan keterampilan mereka dan memperoleh kemandirian sejak sekarang dan untuk masa depan. Tidak hanya siswanya, guru juga harus menjadi guru profesional. Dengan pemahaman yang komprehensif tentang tujuan dan peran strategis pendidikan sekolah dasar, guru dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran yang benar-benar bermakna dan transformatif bagi siswa. Hal ini akan menjadi investasi berharga bagi masa depan setiap anak.

Metode dan strategi terbaik untuk meningkatkan kemampuan diri siswa selama proses pembelajaran termasuk pengetahuan dan pemahaman.preferensi untuk belajar tentang mereka. Setelah guru menemukan preferensi belajar anak-anak, mereka dapat mengetahui dan memilih pendekatan terbaik untuk mengajar mereka.Metode pembelajaran

adalah teknik yang digunakan untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan efisien. Teknik ini membantu guru mengenal siswa mereka sehingga mereka dapat memahami apa yang diajarkan guru.

Game Edukatif adalah pendekatan pembelajaran yang memberi siswa stimulus emosional, intelektual, psikomotorik, dan kognitif.. Selain itu kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan berimajinasi juga akan berkembang.

Pendidikan di sekolah dasar merupakan fondasi bagi perkembangan anak-anak di masa depan. Keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar akan sangat mempengaruhi kemampuan dan prestasi siswa di jenjang pendidikan selanjutnya. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah keaktifan dan kerja sama siswa.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangat penting karena dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa. Siswa yang aktif cenderung lebih terlibat dalam kegiatan belajar, mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan berpartisipasi dalam diskusi. Selain itu, kemampuan kerja sama juga sangat dibutuhkan oleh siswa sekolah dasar agar dapat belajar dari teman-temannya, saling bertukar informasi, dan menyelesaikan tugas-tugas secara bersama-sama.Namun, realitanya masih banyak siswa sekolah dasar yang kurang aktif dan kurang mampu bekerja sama dengan baik dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik, minimnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, atau kurangnya pembiasaan kerja sama di dalam kelas.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa sekolah dasar adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif, seperti game edukatif. Game edukatif merupakan aktivitas bermain yang dirancang untuk tujuan pembelajaran, sehingga diharapkan dapat menarik minat dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui game edukatif, siswa dapat belajar sambil bermain, memahami konsep-konsep dengan lebih menyenangkan, serta terbiasa untuk bekerja sama dengan teman-temannya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) untuk menganalisis keefektifan penggunaan game edukatif terhadap keaktifan dan kerja sama siswa sekolah dasar. SLR merupakan suatu pendekatan yang sistematis, terstruktur, dan komprehensif dalam mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasi semua temuan yang relevan terkait topik penelitian.

Sebanyak 6 artikel jurnal nasional yang terakreditasi Sinta 3 diperoleh dari hasil pencarian. Literatur yang diperoleh kemudian diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditentukan. Literatur yang memenuhi kriteria inklusi akan dinilai kualitasnya menggunakan instrumen penilaian kualitas yang sesuai.

Hasil sintesis data dari SLR akan disajikan secara terstruktur dan komprehensif, dilengkapi dengan pembahasan yang menghubungkan temuan dengan teori dan implikasinya bagi praktik pembelajaran di sekolah dasar.Melalui metode SLR ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan komprehensif tentang efektivitas penggunaan game edukatif dalam meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa sekolah dasar. Game edukatif mampu menciptakan suasana belajar menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Data yang dimasukkan dalam kajian literatur ini berasal dari analisis dan rangkuman artikel yang didokumentasikan tentang bagaimana metode permainan edukatif mempengaruhi partisipasi dan kerja sama siswa di sekolah dasar.

Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Vini Ariani Erwin & Yarmis, 2019	MULTIMEDIA INTERAKTIF BERMUATAN PERMAINAN EDUKATIF	Permainan edukatif membantu orang berkomunikasi, menghargai satu sama lain, meningkatkan emosi, meningkatkan kemampuan diri, dan belajar tentang kelebihan dan kekurangan teman dan diri sendiri.

	DI KELAS V SEKOLAH DASAR	Aktivitas dan hasil belajar dapat ditingkatkan dengan menjadi interaktif. pengetahuan. Game edukasi juga berguna untuk mengajar di sekolah dasar.
Iffatur Rofiqoh , Diana Puspitasari & Zulinda Nursaidah, 2020	PENGEMBANGAN GAME MATH SPACE ADVENTURE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI PECAHAN DI SEKOLAH DASAR	Peneliti membuat permainan edukasi matematika untuk membantu orang lebih memahami konsep matematika, terutama pecahan. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan efektivitas, kevalidan, dan kepraktisan media pembelajaran yang dirancang. Media pembelajaran ini dirancang untuk digunakan oleh siswa kelas IV SD pada materi pecahan melalui komputer portabel (PC).
Veni Tri Kurnia, Aries Tika Damayani & Kiswoyo, 2019	Jurnal Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together(NHT) Berbantu Media PuzzleTerhadap Hasil Belajar Matematika	Penelitian ini menemukan bahwa pembelajaran dengan model Number Head Together berbantuan media Puzzle efektif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini juga menemukan penggunaan model ini sangat membantu guru mengelola kelas. Ini karena siswa lebih tertarik, senang, dan memiliki kemampuan untuk mendukung lalu membantu aktivitas siswa selama proses pembelajaran.
Nurrohmatillah Al Maulidah, Fani Sri Wulan Dhari, Susilo Tri Widodo & Hesti Aristiyowati, 2023	Pengaruh Model Teams Games Tournament(TGT)dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan pada Siswa Sekolah Dasar	Untuk mencapai hasil yang optimal, proses pembelajaran yang menggunakan Model TGT pasti akan mengajarkan siswa untuk berkolaborasi dan bersosialisasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diskusi dan kerja sama yang seimbang dalam kelompok siswa meningkatkan hasil belajar siswa.
Dalilah Azzah Sahira & Suryanti,2023	EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN KARTU KWARTET TERHADAP HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN BELAJAR IPA SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR	Metode pembelajaran permainan kartu kuartet. dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga dapat memberikan rangsangan emosional, intelektual, dan psikomotorik pada siswa serta dapat menghidupkan suasana di dalam kelas sehingga membuat siswa menjadi lebih aktif dalam belajar.

Eka Febriyanti, & Mayarni 2022	Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle Berbantuan Media Flip Book Terhadap Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Pembelajaran IPA dengan strategi teka-teki silang dan media flip book lebih efektif daripada pembelajaran konvensional. Hal ini disebabkan oleh sebuah pembuktian bahwa siswa terlibat secara langsung dalam pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA dengan bantuan media sangat penting untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang disajikan dengan adanya media. Di Dalam kelas eksperimen, menggunakan strategi dalam bentuk teka-teki silang dengan bantuan buku flipbook dapat meningkatkan partisipasi dan nilai siswa.

Game Edukatif

Game edukasi sangat menarik untuk dibuat dan memiliki banyak keuntungan dibandingkan dengan pendekatan pendidikan konvensional. Salah satu keuntungan utamanya adalah kemampuan untuk menampilkan masalah nyata. Institusi Teknologi Massachusetts

Menurut penelitian yang dilakukan oleh MIT, proyek game Scratch menunjukkan bahwa game sangat berguna untuk meningkatkan logika pemain dan pemahaman mereka tentang suatu masalah . Ada banyak keuntungan game dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional, salah satunya adalah bahwa mereka memiliki animasi, yang dapat meningkatkan pemahaman pemain tentang apa yang mereka pelajari.

Masalah tambahan adalah siswa menjadi terlalu bosan dengan pelajaran di kelas sehingga mereka tidak lagi mencari perhatian guru mereka. Pada akhirnya, hal ini membuat mereka sulit menerima dan memahami pelajaran. Sebagai guru, menjadi lebih jelas apakah kegiatan di kelas berhasil membuat siswa tidak bosan dan mudah dipahami.

Ciri-ciri suasana belajar yang menyenangkan yaitu:

a. menciptakan lingkungan belajar yang meminimalisir tekanan atau stress. Contohnya, Menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, seperti bermain peran, proyek, dan pembelajaran berbasis penyelidikan,Menghindari model pembelajaran yang terlalu tegang atau kaku dan Memvariasikan aktivitas agar tidak monoton dan membosankan.
b. menggunakan bahan ajar yang relevan

Pastikan materi game edukatif sesuai dengan kurikulum sekolah dasar dan tujuan pembelajarannya. Materi harus mencakup konsep-konsep penting, keterampilan dasar, dan pengetahuan yang relevan dengan tingkat perkembangan siswa.

c. memastikan bahwa pembelajaran yang positif secara emosional dapat terjadi jika pembelajaran dilakukan dengan orang lain, ada humor dan dorongan, istirahat dan jeda yang teratur, dan dukungan yang antusias.

d. melibatkan semua indera dan berpikir otak kanan dan kiri

Gunakan elemen visual yang menarik, seperti ilustrasi, animasi, dan warna-warna yang ceria,Sertakan audio yang mendukung, seperti musik latar, efek suara, dan narasi.

Jika memungkinkan, integrasikan penggunaan sentuhan, gerakan, atau bahkan penciuman dalam desain game dan Variasi stimulasi sensorik dapat meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar yang lebih holistik.

e. Menantang

Mulai dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan siswa, kemudian meningkatkan secara bertahap danBerikan level-level yang semakin kompleks, sehingga siswa terdorong untuk terus belajar dan meningkatkan keterampilannya.

f. Meninjau ulang materi yang sudah dipelajara dalam periode-periode tertentu secara lebih rileks.

Berikut dipaparkan kelebihan dan kekurangan Game Edukasi.

Berikut kelebihannya yaitu,

(1) Suasana kelas dapat lebih menyenangkan,

Game edukatif sering kali dirancang untuk siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Mereka dapat berinteraksi dengan konten pembelajaran melalui tantangan, teka-teki, atau simulasi yang menarik. Hal ini bisa membuat suasana di kelas menjadi lebih menyenangkan, karena siswa dapat terlibat secara langsung dengan materi pelajaran.

(2) Anak-anak dilatih menggunakan teknologi untuk media belajar

Dengan bermain game edukatif, anak-anak akan terbiasa dengan penggunaan perangkat teknologi seperti komputer, tablet, atau smartphone. Mereka akan

belajar cara mengoperasikan perangkat tersebut, berinteraksi dengan antarmuka pengguna, dan memahami simbol-simbol dan ikon-ikon yang digunakan dalam lingkungan digital. Ini membantu meningkatkan literasi digital mereka.

(3) Anak-anak di latih kemampuan motoriknya.

Koordinasi Mata dan Tangan, Banyak game edukatif memerlukan pengguna untuk menggunakan koordinasi antara mata dan tangan. Misalnya, mereka harus memindahkan objek di layar menggunakan perangkat input seperti mouse atau kontroler. Melakukan tindakan ini secara teratur dapat membantu meningkatkan koordinasi mata dan tangan seseorang.

Keterampilan Motorik Halus Beberapa game edukatif, terutama yang dirancang untuk anak-anak, dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik halus. Misalnya, ketika anak-anak menggunakan jari-jari mereka untuk menggeser, mengetuk, atau memilih objek di layar, mereka secara tidak langsung melatih keterampilan motorik halus mereka.

(4) Sebagai evaluasi pembelajaran sejauh mana pemahaman siswa

Game edukatif dapat digunakan untuk mengukur kemajuan siswa dalam pemahaman suatu konsep atau materi pelajaran. Dalam game ini, siswa harus menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas yang terkait dengan topik yang sedang dipelajari. Berdasarkan keberhasilan siswa dalam menyelesaikan tugas tersebut, dapat dievaluasi sejauh mana pemahaman mereka.

Bisa diakses dimana saja dan kapan saja baik melalui handphone atau pun laptop. Game edukatif dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti handphone, tablet, dan laptop. Ini berarti pemain dapat memainkannya di mana saja selama ada koneksi internet atau bahkan dalam mode offline, tergantung pada jenis permainan dan platformnya.Kemudahan akses,banyak game edukatif yang dapat diunduh secara gratis atau dengan biaya yang terjangkau melalui toko aplikasi atau platform game online. Hal ini membuatnya lebih mudah dijangkau oleh banyak orang, termasuk siswa, orang tua, dan pendidik.

(5) Menarik untuk belajar

Game edukatif menawarkan pengalaman belajar yang interaktif. Pemain dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan berpartisipasi dalam tugas dan tantangan yang menarik. Mereka dapat melakukan tindakan, menjawab pertanyaan, memecahkan teka-teki, dan berinteraksi dengan elemen lain dalam

permainan. Hal ini membuat proses belajar lebih menyenangkan daripada metode pembelajaran tradisional yang lebih pasif.

(6) Banyak pilihan kategori

Game edukatif mencakup berbagai subjek dan topik, seperti matematika, ilmu pengetahuan, bahasa, sejarah, seni, musik, dan banyak lagi. Pemain dapat memilih game yang sesuai dengan subjek yang ingin mereka pelajari atau tingkat pengetahuan yang ingin mereka tingkatkan. Ini memungkinkan adanya pembelajaran yang disesuaikan dengan minat dan kebutuhan individu.

(7) Dapat digunakan bersama sama

mode bermain yang memungkinkan pemain untuk bekerja sama dan berkolaborasi dalam mencapai tujuan bersama. Ini dapat melibatkan pemecahan masalah dalam kelompok, diskusi strategi, atau berbagi pengetahuan dan informasi. Kolaborasi seperti ini membantu mengembangkan keterampilan kerja tim dan kemampuan komunikasi, yang penting dalam dunia nyata.

Sedangkan kekurangannya yaitu :

(1) Tidak semua guru yang update dengan teknologi.

Banyak guru mungkin tidak memiliki pelatihan yang memadai dalam penggunaan teknologi atau tidak memiliki pemahaman yang mendalam tentang cara mengintegrasikan game edukatif ke dalam kurikulum mereka. Ini dapat menghambat kemampuan mereka untuk memanfaatkan potensi penuh game edukatif dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif.

(2) Fasilitas sekolah yang kurang memadai.

Tidak semua sekolah memiliki fasilitas teknologi yang memadai, seperti komputer, laptop, atau koneksi internet yang stabil. Hal ini dapat membuat sulit atau bahkan tidak mungkin untuk mengimplementasikan game edukatif dalam pengalaman pembelajaran. Kurangnya akses teknologi dapat membatasi kesempatan siswa untuk belajar melalui game edukatif dan mengurangi efektivitas penggunaannya.

(3) Terbatasnya jam pertemuan di kelas.

Penggunaan game edukatif dalam kelas mungkin membutuhkan waktu tambahan untuk mengatur teknis dan mempersiapkan perangkat yang diperlukan. Hal ini dapat menyebabkan gangguan dan mengurangi waktu efektif yang dapat

digunakan untuk pembelajaran. Jika guru tidak memiliki pengetahuan teknis yang cukup atau akses terbatas terhadap perangkat, pengaturan teknis dapat menjadi penghalang dalam mengimplementasikan game edukatif dalam waktu yang terbatas.

(4) Tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan game edukatif.

Menggunakan game edukatif dalam pengalaman pembelajaran membutuhkan persiapan yang matang. Guru perlu mempelajari dan memahami game tersebut, mengintegrasikannya dengan kurikulum, dan mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui penggunaan game tersebut. Semua langkah ini membutuhkan waktu yang signifikan, terutama jika guru tidak memiliki pengalaman sebelumnya dalam menggunakan game edukatif.

(5) Orang lain bisa melihat jawaban pemain lain (mencontek)

Salah satu tujuan utama game edukatif adalah mengembangkan keterampilan kritis seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan analisis. Namun, ketika jawaban dapat dengan mudah dicuri, pemain mungkin kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan ini secara maksimal. Mereka mungkin tidak merasakan tantangan sejati dan tidak belajar untuk berpikir secara mandiri atau mengasah kemampuan mereka.

KESIMPULAN

Salah satu tujuan utama game edukatif adalah mengembangkan keterampilan kritis seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan analisis. game sangat berguna untuk meningkatkan logika pemain dan pemahaman mereka tentang suatu masalah . Ada banyak keuntungan game dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional, salah satunya adalah bahwa mereka memiliki animasi, yang dapat meningkatkan pemahaman pemain tentang apa yang mereka pelajari.

Saran

Demikianlah pokok pembahasaan ini yang dapat saya paparkan. Saya tahu ini masih jauh dari kata sempurna, tetapi saya berharap ini bermanfaat bagi banyak orang. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat diharapkan untuk memperbaiki artikel ini di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Al Maulidah, N., Dhari, F. S. W., Widodo, S. T., & Aristiyowati, H. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(6), 3781-3792.

Erwin, V. A., & Syukur, Y. (2019). Multimedia Interaktif Bermuatan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *3*(3), 901-908.

Febriyanti, E., & Mayarni, M. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle Berbantuan Media Flip Book Terhadap Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, *10*(4), 816-832.

Ikhwan, L. N. (2018). EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS II SD NEGERI DEMAKIJO 1. *BASIC EDUCATION*, *7*(10), 984-994.

Kurnia, V. T., Damayani, A. T., & Kiswoyo, K. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *3*(2), 192-201.

Rofiqoh, I., Puspitasari, D., & Nursaidah, Z. (2020). Pengembangan game math space adventure sebagai media pembelajaran pada materi pecahan di sekolah dasar. *Lentera Sriwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, *2*(1), 41-54.

Sahira, D. A. EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN KARTU KWARTET TERHADAP HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN BELAJAR IPA SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR.

Sari, F. R. K., & Utomo, A. C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Hak dan Kewajiban untuk Meningkatkan Kerja Sama Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, *12*(1), 109-121.

Syaflita, D., Syafi'i, M., Yennita, Y., Sahal, M., Syahril, S., & Ma'aruf, Z. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Pembuat Instrumen Game Edukasi Bagi Guru-Guru. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(2), 311-319.

Vega Vitianingsih, A. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Inform*, *1*(1), 25-32.

Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017, June). Multimedia interaktif bermuatan game edukasi sebagai salah satu alternatif pembelajaran ipa di sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Kerjasama Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud 2016*.