



Meningkatkan Keaktifan Belajar Melalui Metode Permainan Mencari Kartu Pada Peserta Didik

Rahmah

**Penulis Korespondensi: rahmammb0126@gmail.com*

Pendidikan Profesi Guru, FKIP, Universitas Tadulako, Kota Palu, 94148, Indonesia

Abstract

Low student learning activity in the classroom often results from monotonous instructional strategies that fail to engage learners physically and mentally, creating a passive and unmotivated learning atmosphere. This study aims to improve student learning activity through the implementation of the card-finding game method as an enjoyable and interactive learning approach. This research employed a Classroom Action Research (CAR) design carried out in two cycles, following the stages of planning, action, observation, and reflection. The subjects of the study were 30 third-grade students of SDN Model Terpadu Madani, consisting of 19 boys and 11 girls. Data were collected through observation and analyzed using descriptive quantitative techniques to calculate student activity percentages based on observation sheets. The results showed a significant improvement in student learning activity from Cycle I to Cycle II, with an overall increase of 63.3%. Additionally, the number of students achieving the "active" category rose from only 16.7% in Cycle I to 80% in Cycle II. These findings indicate that the application of the card-finding game method effectively enhances student participation and learning activity in the classroom.

Kata kunci: learning activity; card-finding game method; active learning

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah membawa kehidupan memasuki era modern yang serba cepat dan dinamis. Perkembangan ini menuntut setiap negara untuk memiliki sumber daya manusia yang unggul. Untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang unggul dapat melalui pendidikan. Menurut [Pratomo & Herlambang \(2021\)](#) bahwa pendidikan merupakan suatu proses berkembangnya seseorang dalam bentuk pola pikir, sikap, karakter, bahasa, dan juga bagaimana kontribusinya dalam kehidupan bermasyarakat tentu saja ditentukan oleh pendidikannya. Dengan adanya pendidikan yang berkualitas

akan berdampak terhadap peningkatan mutu sumber daya manusia. Oleh karena itu, upaya dalam memperkuat strategi kualitas pendidikan sangat penting agar dapat membentuk generasi yang cerdas dan memiliki karakter yang kuat.

Pelaksanaan Pendidikan dapat diwujudkan secara nyata melalui proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Pembelajaran adalah cara yang dilakukan guru agar lebih mengembangkan, menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan pola pikir agar peserta didik lebih luas lagi dalam berfikir, yaitu agar peserta didik lebih meningkatkan pengetahuan yang baru terhadap materi pelajaran dalam mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut (Sukidal et al., 2022). Penting bagi guru untuk memahami kebutuhan belajar peserta didik agar pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kegiatan pembelajaran memerlukan keaktifan belajar antara guru dan peserta didik.

Menurut Prasetyo & Abduh (2021) bahwa keaktifan belajar merupakan upaya peserta didik dalam mengembangkan potensi diri melalui serangkaian proses kegiatan belajar, baik pembelajaran secara tatap muka maupun pembelajaran secara daring untuk mencapai tujuan belajar. Keaktifan belajar merupakan unsur dasar yang penting untuk keberhasilan suatu proses pembelajaran. Keaktifan adalah suatu kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian, Keaktifan itu sendiri ada secara langsung seperti mengerjakan tugas, berdiskusi, mengumpulkan data dan lain sebagainya. Menurut Sardiman dalam Syafrianti (2018) bahwa keaktifan belajar peserta didik dapat diklasifikasikan menjadi 8 yaitu visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities, dan emotional activities. Dengan demikian keaktifan peserta didik sangat bervariasi, peran guru untuk menjamin setiap siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam kondisi yang ada. Guru juga harus selalu memberi kesempatan bagi peserta didik untuk bersikap aktif mencari, memperoleh, dan mengolah hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan selama melaksanakan praktik pengalaman lapangan (PPL) di SD Negeri Model Terpadu Madani ditemukan bahwa tingkat keaktifan belajar peserta didik sangat kurang. Hal ini dikarenakan

selama proses pembelajaran guru terus menerus menggunakan strategi pembelajaran yang sama dan membuat peserta didik cenderung pasif di tempat duduknya. Peserta didik juga terlihat bosan dan sering bermain dengan temannya yang lain. Proses pembelajaran tersebut menciptakan suasana kurang menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu peneliti juga mewawancarai beberapa peserta didik kelas III-D dan banyak siswa yang bosan dalam mengikuti pembelajaran karena guru menyampaikan materi dengan cara yang sama seperti sebelumnya. Jadi yang awalnya semangat belajar setelah beberapa menit sudah membosankan. Hal tersebut terbukti bahwa dalam pembelajaran hanya beberapa saja yang terlihat aktif.

Proses pembelajaran seharusnya berjalan secara aktif dan siswa ikut berpartisipasi di dalamnya. Untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, perlunya aktivitas pembelajaran yang berorientasi bermain. Pembelajaran berbasis permainan meminjam prinsip-prinsip permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran serta melibatkan peserta didik sehingga peserta didik mampu belajar (Rahaju & Hartono, 2017). Situasi pembelajaran yang menyenangkan menjadi salah satu aspek yang harus dipenuhi untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif. Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan adalah metode permainan. Dalam permainan terdapat unsur kesenangan, tanpa ada beban atau paksaan, dilakukan atas keinginan sendiri dan dilakukan dengan penuh perhatian.

Istilah permainan, menurut pengertiannya adalah keadaan atau kondisi tertentu saat seseorang memilih kesenangan atau kebahagiaan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain. Permainan merupakan suatu kegiatan yang bertujuan mencapai tertentu dengan cara menyenangkan seseorang. Permainan merupakan sarana yang efektif dan efisien serta penting untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif, dan membesarkan setiap pribadi. Melalui bermain diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam bereksplorasi, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan (Uliyah & Isnawati, 2019). Menurut Yurmalin dalam Bate'e et al. (2023) bahwa permainan adalah setiap kompetensi antara pemain yang bersosialisasi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk memperoleh tujuan tertentu pula.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin mengkaji lebih lanjut mengenai efektivitas metode permainan dalam “Meningkakan Keaktifan Belajar Melalui Metode Permainan Mencari Kartu Pada Peserta Didik Kelas III-D SDN Model Terpadu Madani”

2. Metode Penelitian

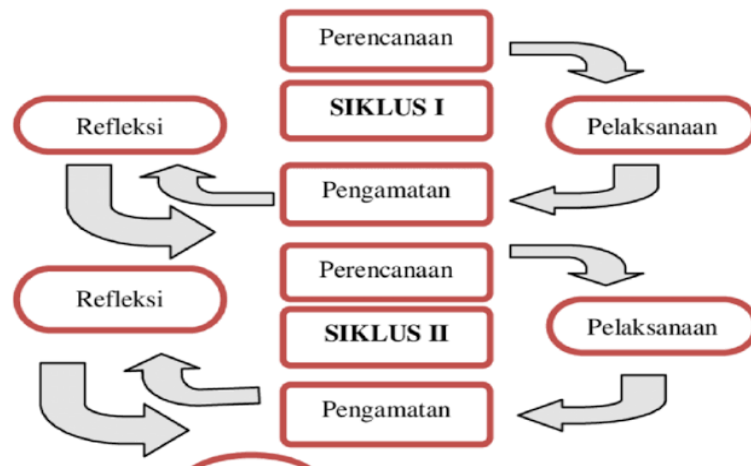
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research. PTK ditujukan untuk mencari solusi terhadap masalah sosial. [Parnawi \(2020\)](#) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Oleh karena itu, pelaksanaan PTK menjadi langkah strategis yang sangat penting dilakukan oleh seorang guru dalam mengatasi berbagai permasalahan yang muncul di kelas untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif kedepannya.

Berdasarkan pandangan [Parnawi \(2020\)](#), pelaksanaan PTK ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart, yang mencakup empat tahapan utama, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting) yang dilakukan dalam dua siklus. Tahapan tindakan dan pengamatan dilakukan secara bersamaan, karena kedua proses ini saling berkaitan erat dan tidak dapat dipisahkan secara teknis maupun praktis.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan April- Mei 2025 dengan mengambil lokasi tempat di SDN Model Terpadu Madani Kota Palu yang berlokasi di Jalan Soekarno Hatta No. 2. Lokasi Penelitian ditetapkan berdasarkan pertimbangan : (1) Masih banyak peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. (2) Di sekolah belum ada yang melakukan penelitian tindakan kelas menggunakan metode permainan dalam penerapan proses pembelajaran. (3) Memperbaiki dan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di sekolah. (4) Adanya dukungan dari kepala sekolah dan guru terhadap penelitian ini.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III-D di SDN Model Terpadu Madani yang keseluruhan berjumlah 30 orang, terdiri atas 19 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan.

Adapun bagan prosedur penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus penelitian tindakan kelas model kemmis dan mc. taggar

Siklus satu direncanakan akan berlangsung selama 2 kali pertemuan tatap muka dan terbia kedalam empat tahapan sesuai dengan tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tahap perencanaan yaitu menyusun rencana yang dikembangkan di dalam kegiatan pembelajaran. Perencanaan ini disusun untuk mengantisipasi berbagai pengaruh yang timbul di lapangan sehingga penelitian dapat dilaksanakan secara efektif. Adapun kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap perencanaan adalah :

1. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui capaian pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik dengan menggunakan metode yang ingin diterapkan.
2. Membuat rencana pembelajaran dengan menggunakan metode permainan mencari kartu.
3. Menyiapkan kartu berisi soal-soal yang akan digunakan dalam permainan. Adapun kartu permainan yang dimaksud adalah seperti pada gambar 2 berikut ini :

Adik-adik hebat, bacalah cerita di bawah ini dengan cermat!

Di kelas 3D SDN Madania, akan mengadakan bazar. Bazar tersebut akan menjual kue tradisional dari suku Bugis, Kuli, Jawa, Bali, dan Toraja sesuai asal daerah peserta didik di kelas tersebut. Pengunjung bazar bukan hanya dari kelas 3 saja, namun juga kelas 4, 5, dan 6. Selama 3 hari tiket bazar telah terjual banyak. Berikut ini adalah data hasil penjualan tiket bazar kue tradisional.

Tabel Penjualan Tiket Bazar Kue Tradisional

Hari	Batangas	Telu	Gemek	Pisang Rai	Depya Lori
Jumat	13	5	5	2	10
Sabtu	28	12	6	5	14
Minggu	35	20	9	3	8

Pertanyaan:

1. Pada hari apa tiket bazar terjual paling banyak?
2. Kue tradisional apa yang terjual paling sedikit?
3. Berapa banyak tiket bazar yang terjual selama 3 hari?

Adik-adik hebat, bacalah cerita di bawah ini dengan cermat!

Adik-adik hebat, bacalah cerita di bawah ini dengan cermat!

Di SDN Madani, sedang berlangsung acara lomba O2SN tingkat Kecamatan. Lomba tersebut diikuti oleh berbagai siswa sekolah dasar. Pada saat lomba menari, terdapat beberapa tarian yang dipentaskan. Tarian tersebut berasal dari Sulawesi Selatan, Sulawesi Tengah, Jawa, Bali, dan Toraja dan jumlah penari yang tampil berbeda-beda. Berikut ini adalah nama tarian daerah dan jumlah penarinya.

Tabel Jumlah Penari Dalam Pertunjukan Tarian Daerah

Nama Tarian	Penari Laki-laki	Penari Perempuan
Tari Mappadondang	4	6
Tari Dero	8	8
Tari Sertings	0	4
Tari Pundei	3	3
Tari Ma bukung	12	12

Pertanyaan:

1. Berapa jumlah penari dalam tarian MaChadana?
2. Tarian manakah yang memiliki jumlah penari yang sama antara penari laki-laki dan penari perempuan?
3. Tarian manakah yang memiliki jumlah penari paling sedikit?

Gambar 2. Kartu permainan

4. Membuat lembar observasi.

Tahap kedua yaitu pelaksanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Memulai kegiatan pembuka pembelajaran seperti salam, berdoa, mengecek kehadiran.
2. Menampilkan video orientasi masalah untuk merangsang berpikir kritis peserta didik.
3. Membagikan bahan ajar kepada peserta didik.
4. Menjelaskan langkah permainan mencari kartu.
5. Memulai permainan mencari kartu untuk dapat menyelesaikan tugas yang diberikan.

Tahap ketiga yaitu observasi atau pengamatan, dimana tahap ini dilakukan untuk mengamati seluruh proses tindakan maupun pada saat selesai diberikan tindakan. Fokus observasi adalah pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung kemudian pada akhir siklus pembelajaran. Tahap keempat yaitu refleksi, dimana hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkandan dianalisis,sehingga hal-hal yang masih kurang dalam siklus satu akan diperbaiki dan dilakukan pengembangan dalam siklus kedua. Tahapan dalam siklus kedua sama dengan tahapan dalam siklus satu. Letak perbedaannya adalah pada siklus kedua telah ada perbaikan dari kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus satu.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

1. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III.D di SDN Model Terpadu Madani

2. Jenis Data

- Data kemampuan awal peserta didik yang diperoleh dari hasil setiap pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- Data keaktifan belajar peserta didik yang dikumpulkan setelah penggunaan metode permainan mencari kartu yaitu dengan penggunaan lembar observasi keaktifan belajar.
- Data aktivitas guru dan peserta didik yang diperoleh dari lembar observasi selama proses pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah teknik deskriptif kuantitatif untuk menghitung nilai presentase dari lembar aktivitas peserta didik dan lembar observasi keaktifan belajar peserta didik. Presentase keaktifan Peserta Didik (PKP) diperoleh dengan rumus:

$$\text{PKP} : \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Adapun kategori keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. Pengkategorian keaktifan belajar peserta didik

Persentase	Kategori
82 % -100%	Baik Sekali
64% – 81%	Baik
44% – 63%	Cukup
25% – 43%	Kurang

Sedangkan pengkategorian aktivitas belajar menurut [Muflichah & Muwakidah \(2018\)](#) dapat dilihat pada tabel 2 berikut :

Tabel 2. Pengkategorian aktivitas belajar

Persentase	Kategori
76 % -100%	Baik Sekali
51% – 75%	Baik
26% – 50%	Cukup
0% – 25%	Kurang

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan adalah apabila terjadi peningkatan pada keaktifan belajar peserta didik kelas III-D SD Negeri Model Terpadu Madani jika minimal 75% dari keseluruhan jumlah peserta didik yang mencapai kategori aktif.

3. Hasil dan Pembahasan

Peneliti mempersiapkan segala sesuatu mulai dari membuat perencanaan berupa modul ajar, pembuatan instrumen lembar observasi aktivitas belajar guru, lembar observasi aktivitas belajar peserta didik dan lembar observasi keaktifan belajar peserta didik.

Penelitian tindakan kelas pada siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan yang disajikan data sebagai berikut :

Tabel 3. Aktivitas belajar guru pada siklus I

Pertemuan	Skor	Persentase (%)	Kategori
1	70	72,9%	Baik
2	72	75%	Baik

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa data mengenai aktivitas guru pada pertemuan 1 mencapai 72,9% yang berada pada kategori baik dan data mengenai aktivitas guru pada pertemuan 2 mencapai 75% yang berada pada kategori baik.

Tabel 4. Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Siklus I

Pertemuan	Skor	Persentase (%)	Kategori
1	65	67,7%	Baik
2	70	72,9%	Baik

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa data mengenai aktivitas belajar peserta didik pada pertemuan 1 mencapai 67.7% yang berada pada kategori baik dan data mengenai aktivitas belajar peserta didik pada pertemuan 2 mencapai 72,9% yang berada pada kategori baik.

Adapun data mengenai keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5. Data keaktifan belajar peserta didik pada siklus I

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
79 – 100	Sangat Aktif	0	0
58 – 78	Aktif	5	16,7%
37 – 57	Cukup Aktif	25	83,3%
16 – 36	Kurang Aktif	0	0
Jumlah		30	100%
Tuntas		5	16,7%
Tidak Tuntas		25	83,3%

Berdasarkan data yang ada pada Tabel 5 pada siklus 1 terkait keaktifan belajar bahwa dari 30 peserta didik terdapat 5 orang telah mencapai ketuntasan dengan persentase sebesar 16,7%. Dengan demikian, peserta didik yang belum mencapai ketuntasan lebih banyak daripada peserta didik yang telah memiliki ketuntasan keaktifan belajar.

Penelitian tindakan kelas pada siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan yang disajikan data sebagai berikut :

Tabel 6. Aktivitas belajar guru pada siklus II

Pertemuan	Skor	Persentase (%)	Kategori
1	82	85,4%	Baik Sekali
2	89	92,7%	Baik Sekali

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa data mengenai aktivitas guru pada pertemuan 1 mencapai 85,41% yang berada pada kategori baik sekali dan data mengenai aktivitas guru pada pertemuan 2 mencapai 92,7% yang berada pada kategori baik sekali.

Tabel 7. Aktivitas belajar peserta didik pada siklus II

Pertemuan	Skor	Persentase (%)	Kategori
1	75	78,1%	Baik Sekali
2	81	84,3%	Baik Sekali

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa data mengenai aktivitas peserta didik pada pertemuan 1 mencapai 78,1% yang berada pada kategori baik sekali dan data mengenai aktivitas peserta didik pada pertemuan 2 mencapai 84,3% yang berada pada kategori baik sekali.

Adapun data mengenai keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Data keaktifan belajar peserta didik pada siklus II

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
79 – 100	Sangat Aktif	0	0
58 – 78	Aktif	24	80%
37 – 57	Cukup Aktif	6	20%
16 – 36	Kurang Aktif	0	0
Jumlah		30	100%
Tuntas		24	80%
Tidak Tuntas		6	20%

Berdasarkan data yang ada pada Tabel 8 pada siklus II terkait keaktifan belajar bahwa dari 30 peserta didik terdapat 24 orang telah mencapai ketuntasan dengan persentase sebesar 80%. Dengan demikian, peserta didik telah mencapai ketuntasan lebih banyak daripada peserta didik yang belum memiliki ketuntasan keaktifan belajar.

Pembahasan

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan keaktifan belajar peserta didik yang berada pada kategori Kurang aktif tidak ada (0%), kategori cukup aktif sebanyak 25 orang (83,3%), kategori kategori aktif sebanyak 5 (16,7%), dan kategori Sangat aktif tidak ada (0%). Jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 5 orang (16,7%) orang sedangkan jumlah peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 25 orang (83,3%). Hal ini disebabkan karena pada saat pelaksanaan metode permainan peserta didik belum terbiasa dengan aturan main yang menuntut peserta didik untuk lebih cepat dalam mencari kartu berdasarkan petunjuk yang telah disediakan oleh guru dan disembunyikan di beberapa tempat di dalam kelas. Oleh karena itu, maka peneliti perlu melakukan tindakan selanjutnya dengan menerapkan metode pada siklus II untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan keaktifan belajar peserta didik yang berada pada kategori Kurang aktif tidak ada (0%), kategori cukup aktif sebanyak 6 orang (20%), kategori kategori aktif sebanyak 24 (80%), dan kategori Sangat aktif tidak ada (0%). Jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 24 orang (80%) orang sedangkan jumlah peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 6 orang (20%). Hal ini dapat dikatakan keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 63,3%. Hal tersebut disebabkan karena peserta didik sudah terbiasa dengan penerapan metode permainan mencari kartu pada proses pembelajaran. Dalam penerapan metode permainan mencari kartu, guru menyajikan kartu petunjuk dan kartu soal yang berkaitan dengan materi. Guru kemudian menyembunyikan kartu soal tersebut untuk dicari oleh peserta didik berdasarkan kartu petunjuk yang diperoleh peserta didik. Peserta didik kemudian mengerjakan tugas yang terdapat pada kartu soal bersama teman kelompoknya. Dengan demikian, penerapan metode permainan mencari kartu dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan

keaktifan belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh [Husna & Hardini \(2023\)](#) dan [Samadhi & Riastini \(2017\)](#) bahwa metode permainan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan mencari kartu terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas III-D SDN Model Terpadu Madani. Peningkatan terlihat secara signifikan dari siklus I, di mana sebagian besar peserta didik berada pada kategori “cukup aktif” dengan ketuntasan hanya 16,7%, menjadi 80% peserta didik yang mencapai kategori “aktif” pada siklus II. Aktivitas guru dan peserta didik juga menunjukkan peningkatan konsisten dari kategori “baik” pada siklus I menjadi “baik sekali” pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga mendorong peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru terus mengembangkan dan memanfaatkan metode permainan mencari kartu sebagai alternatif strategi pembelajaran aktif yang mampu meningkatkan keaktifan peserta didik. Guru perlu menyiapkan instrumen permainan dengan variasi soal dan petunjuk yang menantang agar peserta didik termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, sekolah diharapkan mendukung penerapan strategi berbasis permainan dengan menyediakan fasilitas pembelajaran yang memadai serta mendorong guru untuk berinovasi dalam metode pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Bate'e, A. K., Laoli, J. D., Dohona, S., & Lase, I. W . (2023). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Conference of Elementary Studies (CES)*, 46-53
- Husna, I. L., & Hardini, A. T. A. (2023). Peningkatan Minat Dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Permainan Dadu Dengan Model Problem Based Learning

- Kelas 1 SD. *eL-Muhbib jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan dasar*, 7(2), 237-246. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v7i2.1941>
- Muflichah, & Muwakidah. I. (2018). Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Media Balok. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 138-147. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v5i2.5442>
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717-1724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Pratomo, I. C., & Herlambang, Y. T. (2021). Urgensi Keluarga Dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 8(1), 7-15. <https://doi.org/10.17509/jppd.v8i1.31206>
- Rahaju & Hartono, S. R. (2017). Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(2), 130-139.
- Samadhi, N. N. N., & Riastini, P. N. (2017). Pengaruh pembelajaran quantum berbantuan permainan dalam pembelajaran terhadap keaktifan dan hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V. *International Journal of Elementary Education*, 1(3), 228-237. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i3.11888>
- Sukidal, N., Marlina, D., & Anawati, S. (2022). Meninjau kembali Inovasi dan hakikat Pembelajaran Akidah akhlak. *Jurnal An-Nahdhah*, 15(1), 23-37.
- Syafrianti, A. (2018). *Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Direct Instruction Berbasis Metode Experimen Pada Materi Listrik Dinamis Di Kelas IX SMPN 2 Aceh Besar*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1), 31-43.