

Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui *Game Based Learning* Berbasis Tebak Kata pada Materi Bahaya Merokok, Minuman Keras dan Narkoba

Denata Novenda Afgenesya^{1✉}, Lokananta Teguh Hari Wiguno¹, Anang Marzuqi²

¹Program PPG Prajabatan 2024, Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Jawa Timur, Indonesia

²SD Laboratorium UM Malang, Jawa Timur, Indonesia

Corresponding author*

Email: peserta.18869@ppg.belajar.id

Info Artikel

Kata Kunci:

Tebak Kata; Pendekatan Bermain; Motivasi Belajar; Peserta Didik Sekolah Dasar; PJO

Keywords:

Charades; Play Approach; Learning Motivation; Elementary School Students; PJO

Abstrak

Penelitian ini mengemukakan bahwa digunakannya pendekatan bermain terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan belajar di sekolah. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa aktivitas bermain mendorong peserta didik untuk lebih aktif bergerak serta lebih kreatif. Melalui pelaksanaan penelitian ini menggunakan jenis tindakan kelas yang berlangsung dalam dua siklus, diperoleh bukti bahwa pendekatan bermain dapat menjadi alternatif yang tepat guna meningkatkan kontribusi peserta didik secara aktif dalam proses kegiatan pembelajaran. Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan angket, terdapat peningkatan motivasi belajar yang cukup signifikan setelah strategi ini diterapkan. Kesimpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa pendekatan bermain mampu memberikan dampak yang besar dalam membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik kelas V A ICP SD Laboratorium UM dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, pendekatan ini direkomendasikan untuk diaplikasikan kedalam kegiatan pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efisien.

Abstract

The present study posits that the utilization of the play approach is efficacious in enhancing students' motivation to learn in school activities. The findings of the research indicate that play activities encourage students to be more active and creative. The implementation of this research, which took place in two cycles, involved a specific classroom action. The results of this implementation provided evidence that the play approach can serve as an appropriate alternative to increase students' active participation in learning activities. A substantial increase in learning motivation was observed following the implementation of the strategy. This finding is supported by data collected through observation, documentation, and questionnaires. The study's findings indicate that the play approach has the potential to significantly enhance the interest and learning motivation of students in class V A ICP SD Laboratorium UM in learning activities. Consequently, the implementation of this approach in learning activities is strongly advocated to foster a more conducive and effective learning environment.

✉ Alamat korespondensi:

Program PPG Prajabatan 2024, Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Jawa Timur, Indonesia

PENDAHULUAN

Minat belajar siswa sekolah dasar di Indonesia saat ini masih sangat memerlukan perhatian yang lebih, baik dari pihak guru maupun lingkungan yang ada disekitarnya (Wanda, 2024). Pasalnya banyak sekali siswa yang masih tidak memperhatikan guru ketika di dalam kelas saat melakukan pembelajaran. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan minat belajar siswa SD di Indonesia saat ini terlihat mengkhawatirkan. Perkembangan teknologi dan akses mudah ke perangkat digital telah mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar tradisional (Wiradarma et al., 2021). Banyak siswa lebih tertarik pada hiburan digital daripada materi pelajaran. Keterbatasan waktu orang tua karena kesibukan bekerja juga menyebabkan kurangnya pengawasan terhadap aktivitas belajar anak di rumah, yang berdampak pada motivasi dan minat belajar siswa (Syakur & Nurhayati, 2023). Pendekatan pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif dapat menyebabkan peserta didik timbul rasa bosan dan menjadikan pembelajaran kurang menarik. Metode ceramah dominan digunakan dengan tanpa diberikan variasi dapat menurunkan minat belajar siswa (Karisma et al., 2022). Dengan adanya permasalahan tersebut, guru tentunya harus memikirkan cara untuk mengatasinya dan mencoba merubah dengan cara mengaplikasikan metode pembelajaran yang relevan, salah satu contohnya menggunakan metode yang bernama *game based learning* (Widiana, 2022).

Game based learning merupakan sebuah metode belajar yang berbasis *game* atau permainan (Aini, 2018), berbasis permainan yang dimaksud pada penelitian ini bukan permainan yang menggunakan media gadget atau aplikasi, melainkan permainan sederhana yang menggunakan media kertas, sehingga mudah untuk diaplikasikan pada tingkat sekolah dasar sebab sekolah dasar tidak memperbolehkan siswanya untuk membawa gadget seperti handphone atau laptop (Adipat et al., 2021). Metode *game based learning* ini bertujuan untuk membuat suasana kelas menjadi seru dan menyenangkan serta tidak membosankan, sehingga siswa menjadi tertarik untuk belajar dengan semangat (Nurlina & Iskandar, 2023). Penelitian ini juga diisi dengan kegiatan *lesson study*, Pendekatan *lesson study* memberikan kesempatan kepada para guru untuk bekerja sama dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi

proses pembelajaran secara kolektif. Dalam tahun ajaran 2025/2026 melalui kegiatan *Lesson Study*, penting untuk dilakukan analisis terhadap kemampuan mengajar guru (Jansen et al., 2021). Hasil dari analisis ini kemudian digunakan sebagai landasan untuk pengembangan profesionalisme guru guna meningkatkan mutu pembelajaran di masa depan (Turi, 2024).

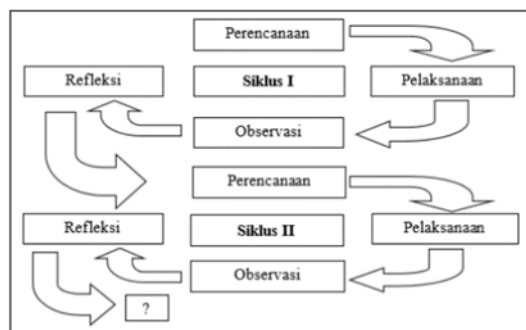
Penelitian ini penting dilakukan karena penelitian sebelumnya mengatakan bahwa metode yang digunakan pada penelitian ini mampu untuk meningkatkan minat belajar siswa (Aoliyah, 2023), dengan melakukan penelitian ini, peneliti akan membuktikan metode *game based learning* ini mampu atau tidak untuk meningkatkan minat belajar pada siswa tingkat sekolah dasar (Wicaksana et al., 2025). Pengaplikasian *game based learning* menggunakan permainan tebak kata diharapkan dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dan mengembangkan materi pembelajaran yang lebih menarik. Diharapkan siswa dapat memperoleh manfaat pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi dan pembelajaran yang lebih aktif. Bagi sekolah, tentu saja ada manfaat dalam hal meningkatkan reputasi sekolah, yang berujung pada peningkatan nilai rapor satuan pendidikan.

METODE

Metodologi pada penelitian ini menggunakan metode PTK (penelitian tindakan kelas), yang dilakukan di dalam kelas dengan tujuan untuk meningkatkan atau mengoptimalkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. PTK berfokus pada tindakan yang dilakukan didalam konteks pembelajaran di kelas dan bertujuan untuk menemukan solusi terhadap masalah yang ada yang kemudian akan dipecahkan oleh guru atau siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus, dimana setiap siklus meliputi yang pertama tahap perencanaan, kemudian yang kedua pelaksanaan tindakan, lalu dilanjutkan pada sesi observasi dan diakhiri dengan refleksi. Setiap siklus disusun sedemikian rupa sehingga masalah dapat dikenali, solusi perbaikan dapat diimplementasikan, hasil yang diperoleh dimonitor dan dinilai, dan seluruh proses direfleksikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran (Prihantoro & Hidayat, 2019). Dalam penelitian ini, tindakan yang

diterapkan adalah penerapan metode *game based learning*. Hal ini diterapkan melalui kegiatan permainan tebak kata.

Penelitian ini mengaplikasikan teknik total sampling dalam pengambilan sampel yang melibatkan seluruh siswa kelas V A ICP yang berjumlah 28 orang sebagai responden. Penelitian ini menggunakan instrument angket untuk pengumpulan data minat belajar siswa. Angket yang digunakan berisi pernyataan yang harus diisi oleh siswa yang berupa jawaban ya atau tidak terhadap pernyataan yang ada (Firdaus, 2010). Penelitian ini dirancang untuk dilakukan dalam dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus dirancang untuk dilaksanakan selama dua kali pertemuan, dengan fokus yang disesuaikan dengan kompetensi yang ditargetkan dan aspek-aspek yang diteliti. Setiap siklus penelitian tindakan kelas meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Tahapan-tahapan tersebut diulang melalui beberapa siklus untuk mencapai perbaikan yang berkelanjutan seperti yang ditampilkan pada gambar berikut:



Gambar 1. Diagram Alir Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini melibatkan beberapa tahap pengumpulan data. Informasi yang berkaitan dengan minat belajar siswa diperoleh melalui lembar observasi guru saat sebelum tindakan dilaksanakan dan setelah siklus I dan II. Sementara itu, data mengenai respon siswa dikumpulkan melalui angket yang dibagikan pada setiap akhir siklus. Hasil dari angket tersebut kemudian dianalisis untuk menentukan indeks minat belajar siswa. Perhitungan indeks minat ini dilakukan menggunakan rumus tertentu, sebagaimana dijelaskan berikut.

$$Pr = \frac{\sum R_s}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:

- Pr : Persentase siswa yang merespons masing-masing kategori yang diukur melalui angket
- $\sum R_s$: Total siswa yang memberikan respons pada masing-masing kategori yang dicantumkan dalam instrumen angket.
- $\sum N$: Jumlah total siswa

HASIL

Bagian ini menyajikan hasil dari pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan dalam beberapa siklus. Tujuan penelitian ini yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan strategi atau pendekatan tertentu yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis. Setiap tindakan yang dilakukan dievaluasi berdasarkan data yang dikumpulkan melalui observasi, angket, catatan lapangan, serta dokumentasi lainnya. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif guna mengidentifikasi tingkat motivasi belajar siswa. Hasil yang disajikan mencakup perubahan yang terjadi dari siklus ke siklus, baik dalam aspek proses maupun hasil pengisian angket, sebagai bentuk refleksi terhadap perbaikan pembelajaran yang berkelanjutan.

Berdasarkan hasil peninjauan yang dilaksanakan di kelas V ICP SD Laboratorium UM mengenai motivasi belajar peserta didik, ada sebagian peserta didik yang masih belum termotivasi untuk belajar dengan semangat dan kurang memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Dari sejumlah 28 siswa kelas V ICP SD Laboratorium UM pada motivasi belajar peserta didik, beberapa siswa ditemukan kurang memiliki motivasi dan fokus yang dibutuhkan untuk mengikuti proses pembelajaran secara optimal. Peneliti mencoba mencapai tujuan tersebut dengan menggunakan permainan "Tebak Kata" yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah hasil angket peserta didik pada siklus pertama yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 1. Hasil angket siklus 1

No	SB		B		KB		TB	
	N	%	N	%	N	%	N	%
1	0	0.00	6	22.22	14	51.85	7	25.93
2	1	3.70	9	33.33	17	62.96	0	0.00

3	7	25.93	12	44.44	8	29.63	0	0.00
4	4	14.81	13	48.15	10	37.04	0	0.00
5	0	0.00	6	22.22	18	66.67	3	11.11
6	2	7.41	8	29.63	14	51.85	3	11.11
7	1	3.70	10	37.04	12	44.44	4	14.81
8	13	48.15	10	37.04	4	14.81	0	0.00
9	6	22.22	15	55.56	6	22.22	0	0.00
10	4	14.81	14	51.85	8	29.63	1	3.70
Rerata		52.22		47.78				

Berdasarkan informasi yang tercantum dalam tabel sebelumnya, disimpulkan bahwa sebanyak 47.78% siswa kelas V ICP SD Laboratorium UM menunjukkan tingkat motivasi belajar yang kurang optimal. Meski demikian, perbedaan persentase antara dua kategori jawaban tersebut relatif kecil, yaitu sebesar 4,44%. Temuan ini menunjukkan bahwa

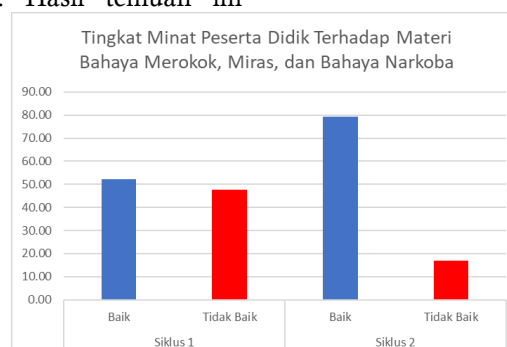
permainan tebak kata dengan peraturan yang disajikan membuat peserta didik kesulitan menjawab dan menjadikan pembelajaran lebih banyak bertanya daripada menjawab. Peneliti kemudian memodifikasi peraturan yang lebih memudahkan dalam permainan tebak kata yang dilakukan pada siklus kedua. Hasil angket siklus kedua disajikan dalam bentuk table berikut

Tabel 2. Hasil angket siklus 2

No	SB		B		KB		TB	
	N	%	N	%	N	%	N	%
1	12	44.44	14	51.85	0	0.00	0	0.00
2	9	33.33	12	44.44	5	18.52	0	0.00
3	7	25.93	15	55.56	4	14.81	0	0.00
4	12	44.44	13	48.15	1	3.70	0	0.00
5	4	14.81	19	70.37	3	11.11	0	0.00
6	13	48.15	7	25.93	6	22.22	0	0.00
7	6	22.22	10	37.04	10	37.04	0	0.00
8	12	44.44	13	48.15	1	3.70	0	0.00
9	6	22.22	14	51.85	6	22.22	0	0.00
10	4	14.81	12	44.44	9	33.33	1	3.70
Rerata		79.26		17.04				

Mengacu pada data dalam tabel di atas, hasil angket yang diisi oleh 28 siswa setelah pelaksanaan pembelajaran PJOK pada siklus II di SD Laboratorium UM menunjukkan bahwa 79.26% siswa memberikan respons positif. Sementara itu, hanya 17.04% yang memberikan tanggapan negatif. Selisih persentase antara jawaban positif dan negatif meningkat secara signifikan dibandingkan dengan siklus pertama, yakni mencapai 62.22%. Hasil temuan ini

mengindikasikan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya pendekatan bermain, yang menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Temuan ini mengindikasikan adanya peningkatan minat peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.



Gambar 2. Tingkat Minat Peserta Didik Terhadap Materi Bahaya Merokok, Miras, dan Bahaya Narkoba

Grafik diatas menunjukkan dengan jelas bahwa pendekatan bermain efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Terjadi lonjakan minat yang signifikan, dari 52,22% pada siklus pertama menjadi 79,26% pada siklus kedua. Di sisi lain, jumlah siswa yang kurang tertarik menurun drastis dari 47,78% menjadi 17,04%. Temuan ini memberikan bukti bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan partisipasi aktif serta motivasi belajar peserta didik secara nyata.

PEMBAHASAN

Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan bermain dalam pembelajaran mampu secara signifikan meningkatkan minat dan partisipasi aktif peserta didik. Anak-anak pada umumnya memiliki kebutuhan yang tinggi terhadap aktivitas fisik dan permainan, di mana anak laki-laki cenderung lebih aktif secara fisik dibandingkan Perempuan (Izatulislami & Kumaat, 2022). Namun demikian, baik anak laki-laki maupun perempuan sama-sama menunjukkan preferensi terhadap aktivitas bermain dalam kelompok. Sejumlah penelitian mengonfirmasi bahwa pendekatan bermain yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik (Billa *et al.*, 2023). Penelitian ini turut memperkuat bukti terkait efektivitas pendekatan tersebut didalam kegiatan pembelajaran. Melalui aktivitas bermain, peserta didik mendapatkan kesempatan untuk menyalurkan energi, mengekspresikan emosi, serta mengalami kesenangan, yang secara langsung berdampak positif terhadap motivasi belajar mereka (Sumitra, 2023). Selain itu, pendekatan bermain memungkinkan pengembangan berbagai kompetensi penting secara tidak langsung. Aspek sosial emosional seperti kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi, aspek kognitif seperti pemecahan masalah semuanya dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain (Desmariansi *et al.*, 2021). Metode ini menyatukan unsur kesenangan dengan tujuan pendidikan, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna (Pradana & Santosa, 2020).

Secara konsisten, berbagai studi menunjukkan bahwa pendekatan bermain adalah strategi yang efektif dalam mendorong motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran (Aini, 2018). Oleh karena itu,

penerapan metode pembelajaran yang inovatif seperti pendekatan bermain ini menjadi sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar yang tinggi dan mencapai hasil belajar yang optimal (Putri & Nurhasanah, 2023).

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran dengan pendekatan bermain terbukti sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V A ICP di SD Laboratorium UM, terutama pada materi mengenai bahaya rokok, minuman keras, dan narkoba dalam mata pelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan). Hasil penelitian ini menekankan pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, seperti pendekatan bermain, dalam menarik minat siswa terhadap proses pembelajaran. Berdasarkan data yang dikumpulkan selama pelaksanaan tindakan kelas.

Keberhasilan ini menjadi indikator kuat bahwa pendekatan bermain layak dipertimbangkan sebagai metode yang efektif dalam pembelajaran PJOK. Lebih lanjut, kajian mengenai efektivitas pendekatan ini masih menyimpan potensi untuk diteliti lebih mendalam, guna memahami mekanisme yang menghubungkan antara aktivitas bermain dengan peningkatan motivasi belajar, serta untuk mengembangkan strategi penerapan yang lebih kontekstual di berbagai lingkungan pendidikan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Saya ucapkan apresiasi setinggi-tingginya kepada seluruh pihak yang telah membantu saya dalam penulisan artikel ini, terutama kepada pihak kampus Universitas Negeri Malang yang telah memberikan informasi, masukan, arahan dan bimbingan yang sangat berharga bagi saya pribadi. Semoga karya ini memiliki manfaat bagi pembaca artikel ini dan dapat memberikan kontribusi positif untuk perkembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dan bidang karya tulis ilmiah.

REFERENSI

Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Ausawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542–552. <https://doi.org/10.46328/ijte.169>

- Aini, F. N. (2018). Pengaruh game based learning terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 249–255.
- Aoliyah, N. (2023). Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 31–36. <https://doi.org/10.69744/kamaca.v1i1.205>
- Billa, A. S., Nurrochmah, S., Supriyadi, S., & Wiguno, L. T. H. (2023). Survei Motivasi Berlatih, Kondisi Fisik Dan Keterampilan Teknik Dasar Siswa Ekstrakurikuler Olahraga Hoki Setelah PPKM Level 4. *Sport Science and Health*, 5(3), 253–269. <https://doi.org/10.17977/um062v5i32.023p253-269>
- Desmariyani, E., Kusuma, T. C., & Yanti, F. M. (2021). Permainan Tradisional Sonlah/Engklek untuk Peningkatan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 3(No.1), 16–25.
- Firdaus, M. (2010). Instrumen Penelitian. *Metodelogi Penelitian*, 15–20.
- Izatulislami, D. S. N., & Kumaat, N. A. (2022). Hubungan Aktivitas Fisik Dan Kualitas Hidup Siswa Sekolah Dasar Negeri Kedungdoro Iv Surabaya. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(04), 93–102.
- Jansen, S., Knippels, M. C. P. J., & van Joolingen, W. R. (2021). Lesson study as a research approach: a case study. *International Journal for Lesson and Learning Studies*, 10(3), 286–301. <https://doi.org/10.1108/IJLLS-12-2020-0098>
- Karisma, E. T., Setiawan, D., & Oktavianti, I. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kelas Iv Sdn Jleper 01. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 2(3). <https://doi.org/10.24176/jpi.v2i3.8366>
- Nurlina, N., & Iskandar, R. (2023). Penggunaan Media Kartu Tebak Kata untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, Dan Terapan Teknologi*, 2(2), 97–104. <https://doi.org/10.58797/pilar.0202.07>
- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 09(03), 575–583.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman MELAKUKAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60.
- Putri, F. D. C., & Nurhasanah, N. (2023). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan sebagai Upaya dalam Mengembangkan Berkebhinekaan Global di Sekolah Dasar. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2167–2173.
- Sumitra, D. A. (2023). Implementasi Kurikulum Belajar Mandiri Mata. *Sibatik Journal*, 2(7), 2085–2090.
- Syakur, A., & Nurhayati, F. (2023). Faktor-Faktor Minat Belajar Pjok Siswa Kelas 6 Di Sdn Gading Iv Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 11(2), 137–144.
- Turi, M. (2024). Analisis Keterampilan Mengajar Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) melalui Kegiatan Lesson Study dan Open Class Tahun Pelajaran 2023/2024. 43–52.
- Wanda, E. M. (2024). Pengaruh Literasi Digital Pada Generasi Z Terhadap Pergaulan Sosial Di Era Kemajuan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(12), 1035–1042. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostec.h.v3i12.1078>
- Wicaksana, R. Y. E., Setiawan, I., & Sagitarius, A. P. (2025). MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA DALAM AKTIVITAS FISIK PADA MATA PELAJARAN PJOK MELALUI METODE PEMBELAJARAN YANG INOVATIF DI KELAS VI SDN JAGALAN 1 KOTA KEDIRI. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 2(3), 281–288.
- Widiana, W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10.
- Wiradarma, K., Suarni, N., & Renda, N. (2021). Analisis Hubungan Minat Belajar

terhadap Hasil Belajar Daring IPA
Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
MIMBAR PGSD Undiksha, 9(3), 408.
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i3.39212>