

Strategi Guru Dalam Mengembangkan Pembelajaran Berbasis Game di MI An Nidhomiyah Terpadu Tanjung Rejo Tahun 2022

¹Ahmad Wahyudi, ²Arif Wildana, ³Karsinah, ⁴Julio Pratama

^{1,2,3,4}Sekolah Tinggi Islam Al Ma'arif Way Kanan

¹ahmad.wy2020@gmail.com, ²arifwldna@gmail.com, ³karsinah@gmail.com,

⁴Jprtma@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis game di MI An Nidhomiyah Terpadu Tanjung Rejo. Dengan kemajuan teknologi, pembelajaran berbasis game menjadi inovasi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Guru menggunakan pendekatan kreatif, seperti integrasi elemen game dengan materi pelajaran, serta memanfaatkan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen pembelajaran. Partisipan terdiri dari guru dan siswa, dengan proses sampling yang bertujuan mendapatkan informasi mendalam. Teknik analisis tematik digunakan untuk mengidentifikasi pola strategi pembelajaran yang diterapkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game secara signifikan meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan hasil belajar siswa. Strategi guru, seperti penggunaan game edukatif, teknologi interaktif, dan kolaborasi dengan siswa, terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik. Dukungan orang tua dan guru menjadi faktor kunci dalam keberhasilan implementasi metode ini.

Kata Kunci: *Game Edukatif, Motivasi Belajar, Strategi Guru.*

A. Pendahuluan

Latar Belakang Penelitian Strategi Guru Dalam Mengembangkan Pembelajaran Berbasis Game Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi yang digunakan oleh guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis game. Dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat, penggunaan game dalam pembelajaran menjadi semakin populer karena dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana guru memanfaatkan game dalam proses pembelajaran dan bagaimana strategi yang mereka terapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Beberapa strategi yang mungkin digunakan oleh guru termasuk penggunaan game yang relevan dengan materi pelajaran, pembagian waktu yang tepat untuk aktivitas game, serta penggunaan reward system untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Mudlofir, n.d.). Selain itu, guru juga perlu memahami karakteristik siswa dan menyesuaikan strategi pembelajaran

berbasis game sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman mereka. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana guru dapat mengembangkan pembelajaran berbasis game secara efektif dan efisien.

Selain itu, penting juga bagi guru untuk terus memantau kemajuan siswa selama pembelajaran berbasis game, sehingga mereka dapat memberikan bantuan tambahan atau penyesuaian strategi jika diperlukan. Selain itu, kolaborasi antara guru dan siswa dalam pengembangan game juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, implementasi pembelajaran berbasis game dapat menjadi lebih berhasil dan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pembelajaran siswa.

Namun, meskipun pembelajaran berbasis game memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, masih banyak guru yang menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan metode ini ke dalam kurikulum mereka. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi dan mengembangkan game edukatif. Oleh karena itu, pelatihan dan dukungan yang memadai bagi guru sangat diperlukan untuk mengatasi hambatan ini.

Pelatihan yang tepat dapat membantu guru untuk memahami konsep-konsep dasar dalam pengembangan game edukatif, serta memberikan mereka keterampilan praktis dalam menciptakan konten yang relevan dan menarik bagi siswa (Dedy et al., 2023). Selain itu, dukungan yang berkelanjutan juga diperlukan agar guru dapat terus meningkatkan kemampuan mereka dalam mengintegrasikan game ke dalam pembelajaran sehari-hari. Dengan adanya upaya yang komprehensif untuk mendukung guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis game, diharapkan akan terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan game edukatif dalam pembelajaran dan untuk memberikan rekomendasi bagi pengembangan program pelatihan yang dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengintegrasikan game ke dalam kurikulum mereka. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi dampak positif dari penggunaan game edukatif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berharga bagi pengembangan pendidikan yang inovatif dan efektif.

B. Metode Penelitian

Desain penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kasus sebagai metode utama. Penelitian ini akan dilakukan di sebuah sekolah dasar, dengan melibatkan siswa dari berbagai tingkat kelas. Data akan dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen untuk

mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pengaruh pembelajaran berbasis permainan terhadap kemampuan belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga akan melibatkan guru dan orang tua siswa untuk mendapatkan sudut pandang yang lebih luas tentang manfaat dan tantangan dalam implementasi pembelajaran berbasis permainan.

Metode pengumpulan data yang beragam akan memberikan gambaran yang komprehensif tentang dampak pembelajaran berbasis permainan terhadap kemampuan belajar siswa. Selain itu, melibatkan guru dan orang tua siswa dalam penelitian ini akan memberikan perspektif yang berbeda dan dapat memberikan informasi yang berharga dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Populasi sampel yang akan diikutsertakan dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar di MI An Nidhomiyah. Proses pemilihan sampel dilakukan secara acak untuk memastikan representasi yang adil dari berbagai tingkat kemampuan siswa. Selain itu, akan dilakukan wawancara dengan guru-guru yang terlibat dalam implementasi pembelajaran berbasis permainan untuk mendapatkan insight yang lebih mendalam tentang proses pembelajaran tersebut. Seluruh data yang terkumpul akan dianalisis secara komprehensif untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang dampak pembelajaran berbasis permainan terhadap kemampuan belajar siswa

C. Kajian Teori

Definisi pembelajaran berbasis permainan Pembelajaran berbasis permainan merupakan pendekatan yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Menurut Gee (2003), pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional secara lebih efektif. Menurut Squire (2006), permainan juga dapat menjadi alat yang efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dan kompleks dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami. Oleh karena itu, penggunaan game edukatif dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran.

Hal ini juga dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena mereka akan merasa lebih terlibat dan terlibat dalam aktivitas yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, dengan menggunakan game edukatif, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif

dan kolaboratif, di mana siswa dapat belajar dari satu sama lain dan bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dengan demikian, penggunaan game edukatif dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka mengembangkan berbagai keterampilan yang diperlukan untuk sukses di dunia nyata.

Misalnya, game edukatif dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, keterampilan berpikir kritis, keterampilan kolaborasi, dan keterampilan komunikasi (Dewi & Idam, 2022). Hal ini karena dalam game, siswa sering dihadapkan pada tantangan dan masalah yang harus mereka selesaikan dengan berpikir kreatif dan bekerja sama dengan teman-teman mereka. Selain itu, game juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi dan literasi digital, yang merupakan keterampilan penting dalam era digital saat ini. Dengan demikian, penggunaan game edukatif dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang sangat besar bagi perkembangan siswa secara holistik.

Manfaat pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan dasar Salah satu manfaat lain dari pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan dasar adalah meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya elemen permainan yang menarik dan interaktif, siswa cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat membantu meningkatkan tingkat kehadiran siswa di kelas dan mengurangi tingkat ketidakhadiran. Selain itu, pembelajaran melalui game juga dapat membantu siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Mariyani, 2019).

Dengan motivasi yang tinggi, siswa akan lebih bersemangat untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Mereka juga akan lebih aktif dalam mencari informasi dan memecahkan masalah yang dihadapi selama proses belajar. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif siswa, karena seringkali game edukasi melibatkan kerja sama antar siswa dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga membantu mengembangkan berbagai keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa, karena seringkali game edukasi menuntut pemikiran kreatif dan solusi inovatif (Tri & ETTY, 2024). Dengan berbagai tantangan dan masalah yang harus dipecahkan, siswa akan terbiasa berpikir out of the box dan mencari solusi yang tidak konvensional. Hal ini dapat membantu mengasah kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa, yang merupakan keterampilan penting dalam menghadapi berbagai situasi di kehidupan nyata. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga dapat meningkatkan ketekunan

dan kesabaran siswa, karena seringkali diperlukan waktu dan usaha yang cukup untuk menyelesaikan level atau tantangan tertentu.

Selain itu, melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, siswa juga dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang sulit dan abstrak (Amir, 2016). Dengan menggunakan permainan sebagai alat pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Hal ini dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempercepat proses pembelajaran. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan manfaat yang besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pengembangan potensi siswa.

Strategi untuk mengintegrasikan pembelajaran berbasis permainan di dalam kelas adalah dengan merancang aktivitas yang relevan dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari. Guru dapat membuat permainan yang menguji pemahaman siswa terhadap konsep-konsep tertentu, atau bahkan membuat permainan yang mendorong siswa untuk berkolaborasi dan berkompetisi secara sehat. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar secara aktif, tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran berbasis permainan, seperti menggunakan aplikasi atau platform digital yang dirancang khusus untuk pendidikan. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar.

Hal ini juga dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena mereka dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Selain itu, teknologi juga memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang lebih cepat dan akurat kepada siswa, sehingga mereka dapat terus memperbaiki dan meningkatkan pemahaman mereka. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran berbasis permainan, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan inovatif, yang dapat memotivasi siswa untuk mencapai potensi belajar mereka secara maksimal.

Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga dapat membantu mengembangkan keterampilan kritis, kreativitas, dan kerjasama antar siswa (A., 2020) . Dengan bermain game, siswa diharapkan dapat belajar dengan lebih efektif dan efisien, serta dapat mengembangkan kemampuan problem-solving yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, dengan adanya kompetisi dan tantangan dalam permainan, siswa juga dapat belajar mengelola waktu dan merencanakan strategi untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh.

D. Hasil dan Pembahasan

Tinjauan status terkini pembelajaran berbasis permainan di MI An Nidhomiyah Terpadu Tanjung Rejo menunjukkan bahwa metode ini telah

memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa dan hasil akademis mereka. Selain itu, partisipasi siswa dalam pembelajaran juga meningkat secara signifikan. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di MI An Nidhomiyah Terpadu Tanjung Rejo. Selanjutnya, penelitian ini juga akan melibatkan evaluasi dari segi kepuasan siswa dan guru terhadap metode pembelajaran ini, untuk memastikan kesinambungan dan kesuksesan implementasi di masa depan.

Hasil evaluasi ini akan memberikan informasi yang berharga dalam pengembangan dan peningkatan metode pembelajaran berbasis permainan di MI An Nidhomiyah Terpadu Tanjung Rejo. Selain itu, penelitian ini juga akan melibatkan kerjasama dengan pihak sekolah dan orang tua siswa untuk mendukung implementasi yang berkelanjutan. Dengan demikian, diharapkan metode pembelajaran ini dapat terus memberikan manfaat positif bagi siswa dan meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah ini.

Selain itu, penelitian ini juga akan melibatkan observasi langsung terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas-kelas, serta wawancara dengan guru-guru dan siswa-siswa untuk mendapatkan sudut pandang yang komprehensif. Dengan informasi yang diperoleh dari evaluasi dan observasi ini, kami akan dapat mengevaluasi efektivitas dan efisiensi dari metode pembelajaran berbasis permainan yang sedang diterapkan. Selain itu, kami juga akan melakukan analisis terhadap respon siswa dan orang tua terhadap metode pembelajaran ini, sehingga dapat dilakukan penyesuaian yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Semua langkah ini diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan kualitas pendidikan di MI An Nidhomiyah Terpadu Tanjung Rejo dan memastikan kesinambungan implementasi metode pembelajaran ini di masa depan.

Strategi yang diidentifikasi digunakan oleh guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis permainan meliputi penggunaan permainan edukatif, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, serta kolaborasi antara guru dan siswa dalam merancang aktivitas pembelajaran. Penggunaan permainan edukatif bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Sementara itu, penggunaan teknologi seperti aplikasi pembelajaran online atau perangkat lunak pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kolaborasi antara guru dan siswa dalam merancang aktivitas pembelajaran juga penting untuk memastikan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa secara individual. Dengan demikian, implementasi strategi ini diharapkan dapat membawa manfaat yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di MI An Nidhomiyah Terpadu Tanjung Rejo.

Selain itu, penting juga untuk melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran berbasis permainan ini. Dukungan dan partisipasi orang tua dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik di rumah dan sekolah. Selain itu, melibatkan orang tua juga dapat membantu memperkuat hubungan antara sekolah dan keluarga, sehingga menciptakan sinergi yang positif dalam mendukung perkembangan siswa. Dengan demikian, kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua akan menjadi kunci keberhasilan dalam implementasi pembelajaran berbasis permainan di MI An Nidhomiyah Terpadu Tanjung Rejo.

Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk mengadakan pertemuan rutin dengan orang tua siswa untuk membahas perkembangan anak dan cara terbaik untuk mendukung pembelajaran mereka. Selain itu, orang tua juga dapat dilibatkan dalam merancang aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak-anak. Dengan demikian, kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua akan semakin kuat dan berdampak positif pada proses pembelajaran di MI An Nidhomiyah Terpadu Tanjung Rejo.

Dampak pembelajaran berbasis permainan terhadap keterlibatan siswa dan hasil belajar Dengan adanya kolaborasi yang baik antara guru, siswa, dan orang tua, diharapkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran akan semakin meningkat. Pembelajaran berbasis permainan juga dapat memberikan hasil belajar yang lebih optimal karena dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penting bagi semua pihak terkait untuk terus mendukung dan melibatkan diri dalam implementasi pembelajaran berbasis permainan di MI An Nidhomiyah Terpadu Tanjung Rejo.

Implementasi pembelajaran berbasis permainan di MI An Nidhomiyah Terpadu Tanjung Rejo juga diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan sosial, kreativitas, dan kemampuan berpikir siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya akan mampu menguasai materi pelajaran dengan baik, tetapi juga dapat mengembangkan berbagai kemampuan lain yang akan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kerjasama yang erat antara semua pihak terkait, diharapkan pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan mutu pendidikan di MI An Nidhomiyah Terpadu Tanjung Rejo.

Dengan adanya pembelajaran berbasis permainan, diharapkan siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga motivasi belajar mereka juga akan meningkat. Selain itu, metode pembelajaran ini juga dapat membantu siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan bekerja sama dengan teman-teman mereka. Semua ini akan membantu siswa untuk menjadi individu yang lebih mandiri dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

E. Kesimpulan

Ringkasan temuan utama dari penelitian ini adalah bahwa metode pembelajaran MI An Nidhomiyah Terpadu Tanjung Rejo memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa dan perkembangan keterampilan berpikir kritis. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa pendekatan ini dapat diterapkan dalam praktik pengajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah untuk melihat lebih dalam tentang efektivitas metode pembelajaran ini dalam konteks yang berbeda dan untuk mengeksplorasi lebih lanjut potensi pengembangan keterampilan lainnya yang dapat ditingkatkan melalui pendekatan ini. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa metode pembelajaran MI An Nidhomiyah Terpadu Tanjung Rejo adalah suatu pendekatan yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan siswa, serta dapat memberikan kontribusi positif terhadap persiapan mereka dalam menghadapi tantangan di masa depan.

F. DaftarPustaka

- A. (2020). *Pengembangan Bakat Siswa Melalui Alat Permainan Edukatif*. <https://oj.lapamu.com/index.php/sim/article/view/61>
- Amir. (2016). *Penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika*. <https://core.ac.uk/download/pdf/235121792.pdf>
- Dedy, Baso, & Abdul. (2023). *Pelatihan gamifikasi dalam pembelajaran sekolah menengah atas*. <https://journal.ilinstitute.com/index.php/caradde/article/download/2074/718>
- Dewi, & Idam. (2022). *Media digital dalam memberdayakan kemampuan berpikir kritis abad 21 pada pembelajaran IPA di sekolah dasar*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2124>
- Farida, Ma'rifah. *Pembelajaran Tematik Berbasis Kecerdasan Majemuk Di Min 2 Cilacap*. Diss. UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri, 2022
- Haenilah, Een Yayah, and Muhammad Mona Adha. "Is there a need for an e-module focused on contextual teaching and learning to improve student critical thinking? A preliminary examination into needs assessment." *INTERNATIONAL JOURNAL* 2.3 (2022): 108-112.
- Hakim, Nasrul, et al. "Collaborative Learning Model Based On Peer Tutoring Class Wide: Improving Students Critical Thinking In Biology Learning." *International Journal of Education, Information Technology, and Others* 3.1 (2020): 43-52.
- Ismail, Habib, et al. "Status dan Kedudukan Perempuan sebagai Saksi (Studi Komparatif Hukum Islam dan KUHAP)." *Jurnal Tana Mana* 5.1 (2024): 1-12.
- Jamal, Nanang Abdul, and Ahmad Wahyudi. "Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam." *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar* (2021): 1-12.

- Jannah, Annisatul, and Fatimatul Zuhroh. "Penggunaan media Flashcard Untuk meningkatkan Kemampuan membaca di Bimbel Ahe Kecamatan Baradatu Kabupaten Way Kanan Tahun Pelajaran 2021/2022." *TADZKIRAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 4.1 (2022): 56-71.
- Mariyani. (2019). *Pemanfaatan Media Berbasis ICT 'Kahoot' Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. <https://core.ac.uk/download/pdf/276044981.pdf>
- Mudlofir. (n.d.). *Desain Pembelajaran Inovatif: dari Teori ke Praktik-Rajawali Pers*. RajaGrafindo Persada. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=8vodEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA36&dq=Beberapa+strategi+yang+mungkin+digunakan+oleh+guru+termasuk+penggunaan+game+yang+relevan+dengan+materi+pelajaran,+pembagian+waktu+yang+tepat+untuk+aktivitas+gam&ots=3dBUB4lAMK&sig=GHP-JxdyA1dHh7uJsYMP0GcD4Nc>
- Mushoffa, Kurnia Lukman. "Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Pada Mata Pelajaran Ipa Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Min 2 Banjit Kabupaten Way Kanan." *MindSet: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* (2023): 186-197.
- Nanang, Nisa, Riqotul, Soleh, Yayang, Nur, Aida, & Dan. (2023). *Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran*. <https://ejournal.almaata.ac.id/index.php/IJEETI/article/view/2621>
- Pratama, Siska, and Dadan Rosana. "Pengembangan performance assessment untuk mengukur dan memetakan practical skills IPA siswa pada guided-PjBL di SMP." *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 2.1 (2016): 100-110.
- Sari, Nopi. "Improving Learning Independence of Elementary Students through the Two Stay Two Stray Method." *Journal of Childhood Development* 4.1 (2024): 145-153
- Siska, Pratama. *Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas V Sdn 03 Negeri Batin Kec Blambangan Umpu, Kab Way Kanan*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2020.
- Siska, Pratama. *Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas V Sdn 03 Negeri Batin Kec Blambangan Umpu, Kab Way Kanan*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2020.
- Siska, Pratama. *Pengembangan Modul Elektronik Tematik Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Iii Upt Sdn 03 Negeri Batin*. Diss. UNIVERSITAS LAMPUNG, 2023.
- Tri, & ETTY. (2024). *Analisis Pemanfaatan AI-Based Learning Games dalam Meningkatkan Kreativitas dan Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran Tematik di MTs DDI Entrop Kota . . .* <https://ejurnal.itbkpp.ac.id/index.php/JEP3D/article/view/43>

- Wahyudi, Ahamad. "Upaya meningkatkan Hasil belajar Kebugaran Jasmani Melalui Pendekatan Bermanin Pada Siswa Kelas V SDN 01 Bhkti Negara." *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar* 7.2 (2023): 39-44.
- Wahyudi, Ahmad, and Nanang Abdul Jamal. "Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Karakter Dengan Media Kartu Pintar Pada Materi Tokoh-Tokoh Hindu, Budha, Dan Islam Di Indonesiapada Siswa Kelas V Sdn 01 Sriwijaya." *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar* (2021): 34-49.
- Wahyudi, Ahmad. "Determinan Pembiayaan Murabahah Pada Unit Usaha Syariah: Model Regresi Panel." *Esensi* 6.2 (2016): 194784.
- Wahyudi, Ahmad. "Pengembangan Media Komik Sebagai Bahan Ajar IPS Materi Pengaruh Kegiatan Ekonomi Terhadap Kesejahteraan Masyarakat Pada Siswa Kelas V SD IT Bina Insan Madani Baradatu." *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar* (2021): 35-48.
- Wahyudi, Ahmad. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Melalui Metode Pq4rterhadap Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 01 Bandar Dalam Kecamatan Negeri Agung." *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar* 4.1 (2022): 33-55.
- Wahyudi, Ahmad. "Use of Picture Card Media to Improve Beginning Reading Skills of Elementary Students." *Journal of Childhood Development* 4.1 (2024): 154-160.
- Zuhroh, Fatimatul, and Bahroni Bahroni. "Konsep Pendidikan Anak Dalam Keluarga Perspektif Muhammad Quraish Shihab." *Jurnal Kajian Pendidikan Islam* (2023): 59-73.
- Zuhroh, Fatimatul. "Exploring Children's Character Education through the Moral Teachings of Raden Mas Panji Sosrokarton." *Journal of Childhood Development* 2.2 (2022): 139-148.
- Zuhroh, Fatimatul. "Exploring Children's Character Education through the Moral Teachings of Raden Mas Panji Sosrokarton." *Journal of Childhood Development* 2.2 (2022): 139-148.
- Zuhroh, Fatimatul. "Kompetensi Guru Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik." *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar* (2021): 39-53.