

Pengaruh Penggunaan Game Edukatif Terhadap Motivasi Belajar IPAS Siswa di Madrasah Ibtidaiyah

Dewi Niswatul Fitriyah¹, M. Farid Zaini², M. Hasan Fahmi³, Putri Lestari⁴, Siti Kurniawati⁵

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Nahdlatul Ulama' Sunan Giri
Alamat : Jendral Ahmad Yani No.10, Jambean, Sukorejo, Kecamatan Bojonegoro, Kabupaten Bojonegoro

Penulis Korespondensi; dewiniswatul@unugiri.ac.id

Abstract. *This study discusses the effect of using educational games on students' learning motivation in Natural and Social Sciences (IPAS) subjects at Madrasah Ibtidaiyah. The background of this study is based on the low motivation to learn of students who only use conventional learning methods that are less interesting. This study uses a literature study approach by analyzing various sources of literature, journals, and previous research results. The results of the study show that educational games can create a fun, interactive learning atmosphere and encourage active student involvement that will make students not easily bored. Educational games not only function as entertainment, but also improve children's cognitive, social, and motor skills. In conclusion, the use of educational game-based learning media can significantly increase students' learning motivation in IPAS learning at Madrasah Ibtidaiyah.*

Keywords: *Educational games, Learning motivation, Science, Elementary school*

Abstrak. Penelitian ini membahas pengaruh penggunaan game edukatif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Madrasah Ibtidaiyah. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya motivasi untuk belajar siswa yang hanya melalui metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kepustakaan dengan menganalisis berbagai sumber literatur, jurnal, dan hasil penelitian sebelumnya. Hasil kajian menunjukkan bahwa game edukatif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa yang akan membuat siswa tidak mudah merasa bosan. Game edukatif tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga meningkatkan kemampuan kognitif, sosial, dan motorik anak. Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah.

Kata kunci: *Game edukatif, Motivasi belajar, IPAS, Madrasah Ibtidaiyah*

LATAR BELAKANG

Sekolah Dasar adalah jenjang pendidikan formal yang diselenggarakan oleh pemerintah Indonesia dengan tujuan membekali peserta didik agar mampu menghadapi tantangan kehidupan di masa depan melalui pengembangan potensi diri. Namun, dalam pelaksanaannya, masih dijumpai berbagai hambatan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Keberhasilan proses belajar sangat dipengaruhi oleh faktor internal yang dimiliki siswa serta efektivitas penggunaan media pembelajaran oleh guru di dalam kelas.

Game edukatif adalah bentuk permainan yang dirancang khusus untuk mendukung kegiatan belajar sekaligus melatih keterampilan dan pemahaman siswa melalui aktivitas yang menyenangkan. Selain sebagai media hiburan, game jenis ini juga memiliki peran penting dalam mengembangkan aspek kognitif, sosial, dan motorik anak. Permainan ini menggabungkan berbagai elemen seperti gambar, animasi, teks, suara, dan video yang disusun sedemikian rupa untuk menarik perhatian dan menumbuhkan minat anak terhadap materi pembelajaran. Dengan game ini, anak-anak dapat melihat, mendengar, mengamati, dan berinteraksi langsung menggunakan tombol, alat bantu, serta fitur navigasi yang tersedia dalam aplikasi permainan tersebut.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran wajib di jenjang sekolah dasar yang mempelajari berbagai gejala dan peristiwa alam. Pembelajaran IPA memberikan manfaat yang signifikan bagi kehidupan dan masa depan anak, baik dari sisi pengembangan pribadi maupun karier. Selain itu, mata pelajaran ini juga melatih kemampuan berpikir kritis serta menanamkan nilai-nilai edukatif, termasuk mendorong pengembangan potensi diri dalam membentuk kepribadian secara utuh. Dengan demikian, pembelajaran IPA di sekolah perlu dioptimalkan agar siswa mampu memahami lingkungan alam di sekitar mereka secara menyeluruh. (Wijayanto, n.d.)

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Keberhasilan kegiatan belajar mengajar sangat bergantung pada sejauh mana guru mempersiapkan pembelajaran dengan matang dan terstruktur sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Namun demikian, proses pembelajaran tidak akan berjalan secara optimal apabila siswa tidak memiliki dorongan atau motivasi untuk belajar. Rendahnya motivasi dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu menerapkan variasi dalam metode pembelajaran. Kemampuan guru dalam meningkatkan mutu pendidikan merupakan bagian dari kompetensi pedagogik, yang mencakup keahlian dalam membangun interaksi edukatif, menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mendukung, serta menumbuhkan motivasi belajar pada siswa.

Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri individu maupun dipengaruhi oleh faktor luar, yang berfungsi untuk membangkitkan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dorongan ini mendorong seseorang untuk bertindak, baik dengan kesadaran penuh maupun secara tidak langsung, guna meraih tujuan yang diharapkan. Dalam konteks pembelajaran, motivasi memiliki peran yang sangat penting sebagai faktor utama yang menstimulasi semangat dan keberhasilan siswa dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan dalam pendidikan perlu adanya variasi pembelajaran interaktif menggunakan game edukatif agar bisa membangkitkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Game Edukatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah ”.(Nisa & Susanto, 2022)

KAJIAN TEORITIS

Dalam penelitian ini dibahas beberapa hal terkait dengan Pengaruh Penggunaan Game Edukatif Terhadap Motivasi Belajar IPAS Siswa di Madrasah Ibtidaiyah:

1. Game edukatif adalah bentuk media pembelajaran yang dirancang dalam format permainan untuk menyampaikan materi pelajaran secara menarik dan menyenangkan. Pada jenjang madrasah ibtidaiyah, siswa berada dalam tahap perkembangan kognitif yang lebih mudah merespons metode belajar yang aktif dan interaktif. Oleh karena itu, penggunaan game edukatif menjadi salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam meningkatkan ketertarikan serta keterlibatan siswa selama proses belajar.
2. Motivasi belajar mengacu pada faktor-faktor yang mendorong seseorang untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan teori motivasi seperti yang dikemukakan oleh Maslow dan McClelland, kebutuhan akan prestasi, penghargaan, serta pengembangan diri menjadi pemicu utama dalam meningkatkan semangat belajar. Game edukatif mampu memenuhi kebutuhan ini melalui penyajian tantangan, pemberian umpan balik secara langsung, serta adanya penghargaan terhadap pencapaian siswa.
3. Beberapa hasil studi menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan atensi siswa, membangkitkan minat

belajar, serta menciptakan suasana belajar yang lebih hidup. Dengan demikian, penggunaan game edukatif dalam proses pembelajaran di madrasah ibtidaiyah dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (literature review) yang mengandalkan berbagai sumber tertulis yang relevan dengan topik evaluasi pendidikan dan pembelajaran. Sumber-sumber yang dianalisis meliputi buku ilmiah, artikel jurnal, serta hasil penelitian sebelumnya yang diterbitkan dalam bahasa Indonesia maupun Inggris, dengan rentang waktu publikasi sepuluh tahun terakhir untuk memastikan kesesuaiannya dengan perkembangan pendidikan saat ini.

Proses pengumpulan data dilakukan secara mandiri oleh peneliti berdasarkan pengalaman pribadi dalam mencari informasi melalui berbagai database seperti Google Scholar dan portal jurnal nasional. Artikel dan jurnal yang ditemukan diseleksi terlebih dahulu dengan membaca abstraknya untuk memastikan relevansi dengan fokus kajian. Artikel yang tidak sesuai dengan abstrak tidak dilanjutkan, sementara yang relevan dibaca secara menyeluruh untuk menilai kelayakannya sebagai referensi utama dalam penelitian ini.

Selanjutnya, peneliti membandingkan dan menghubungkan berbagai teori serta temuan dari literatur yang telah dikaji, kemudian menyusun sintesis yang mendukung pembahasan topik. Pengalaman pribadi peneliti dalam memilah informasi, memahami isi jurnal, dan menganalisis pustaka menjadi elemen penting yang memperkaya kajian ini.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengandalkan teori yang ada, tetapi juga berlandaskan pengalaman langsung peneliti dalam menyeleksi, memahami, dan menyusun kajian ilmiah yang mendalam dan relevan dengan topik penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian

Pendidikan memegang peran krusial dalam pengembangan sumber daya manusia, khususnya pada masa usia dini. Di Indonesia, semangat belajar siswa di jenjang sekolah dasar menjadi elemen penting untuk meraih keberhasilan pendidikan yang optimal. Salah satu tantangan utama bagi para pendidik adalah mencari cara untuk mendorong peningkatan motivasi belajar siswa agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan lebih menarik dan efisien. (Peenggunaan et al., n.d.) Salah satu upaya untuk menghadapi tantangan tersebut dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik untuk peserta didik, contohnya dengan menggunakan game edukatif.

Game edukatif adalah metode pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan dengan tujuan pendidikan. Dalam pelaksanaannya, game edukatif mencakup berbagai jenis kegiatan, seperti permainan papan, simulasi peran, permainan berbasis daring, hingga aktivitas fisik yang disusun secara khusus untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pendekatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan menantang, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. (Sumihatul Ummah et al., 2023)

Berdasarkan pengalaman yang didapatkan dari salah satu peneliti secara langsung dikelas, pembelajaran dikelas IV MI Islamiyah Ngasem khususnya pada mata pelajaran IPAS, peneliti dapat menyimpulkan bahwa banyak peserta didik yang menyukai belajar sambil bermain game. Dari pengalaman tersebut peneliti menyadari bahwa dengan game edukatif dapat mempengaruhi motivasi belajar dan semangat belajar siswa. Motivasi adalah dorongan yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan atau mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan, motivasi memiliki peran yang sangat penting karena menjadi pendorong bagi siswa untuk menumbuhkan minat dan semangat dalam belajar. Motivasi belajar dianggap sebagai faktor utama yang mempengaruhi proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal. Oleh karena itu, peran guru sangat krusial dalam merangsang dan meningkatkan motivasi siswa, agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan dan siswa dapat mengikuti setiap langkah pembelajaran dengan baik. (Ulfiyah & Wahyuningsih, 2023)

Sebelum diberi kesempatan untuk mengajar dikelas peneliti mengamati terlebih dahulu bagaimana cara guru mengajar di kelas IV. Berdasarkan dari hasil pengamatan, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut cenderung menerapkan metode konvensional. Guru cenderung menerapkan metode ceramah, kemudian siswa hanya diberikan tugas. Penjelasan materi yang diberikan guru kepada siswa terkadang tidak didengarkan. Sebagian besar siswa lebih banyak melakukan sesuatu hal yang berdampak negatif seperti mencorat-coret buku, tidur, dan kegiatan lainnya asalkan tidak menimbulkan kebisingan. Dengan metode pembelajaran seperti itu sangat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Peserta didik akan cenderung bosan dengan pembelajaran yang diajarkan. Dari pengamatan tersebut peneliti mencoba menggunakan metode yang lebih efektif dengan menggunakan game edukatif. Game edukatif adalah permainan yang dirancang dengan tujuan utama untuk memberikan pembelajaran atau pengetahuan kepada pemainnya, dimana pembelajaran tersebut akan menjadi menyenangkan dan menghibur siswa dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, penting bagi seorang guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa agar proses pembelajaran berjalan efektif dan sesuai dengan harapan baik dari guru maupun siswa terlebih pada mata pelajaran IPAS.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bagian penting dalam kurikulum Madrasah Ibtidaiyah yang bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan dasar tentang lingkungan alam, makhluk hidup, benda di sekitar, serta kehidupan sosial dalam masyarakat. IPAS menggabungkan unsur sains dan sosial yang menuntut siswa untuk berpikir kritis, melakukan pengamatan, dan memahami berbagai fenomena alam serta interaksi sosial. Namun dalam praktiknya, pembelajaran IPAS sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa karena penyajiannya yang cenderung teoritis dan kurang melibatkan aktivitas yang menyenangkan. Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran IPAS di tingkat MI adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Banyak siswa merasa kesulitan memahami konsep-konsep abstrak seperti perubahan wujud benda, ekosistem, atau interaksi sosial jika hanya disampaikan melalui ceramah atau buku teks. Dalam kondisi ini, guru dituntut untuk mencari strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif agar siswa dapat lebih mudah memahami materi dan terlibat aktif

dalam proses belajar. Dengan menggunakan alternatif game edukatif siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka dalam pembelajaran IPAS ini.

Penggunaan Game Edukatif di Madrasah Ibtidaiyah

Permainan edukatif adalah jenis permainan yang dirancang secara khusus untuk mendukung proses pembelajaran. Sementara itu, instrumen permainan edukatif merujuk pada alat atau media pengajaran yang disusun sedemikian rupa untuk memperkaya pengalaman belajar anak. Instrumen ini bisa berupa permainan tradisional maupun modern yang mengandung unsur pendidikan dan pembelajaran. Penggunaan permainan dalam kegiatan belajar dapat dimanfaatkan untuk menambah variasi, meningkatkan antusiasme, serta membangkitkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Permainan edukatif merupakan bentuk permainan yang dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir, termasuk meningkatkan konsentrasi serta kemampuan dalam memecahkan masalah. Penggunaan game edukatif menjadi salah satu metode pembelajaran interaktif yang efektif, terutama bagi siswa sekolah dasar yang umumnya memiliki rasa ingin tahu tinggi terhadap lingkungan di sekitarnya. Game edukatif dibuat dengan tujuan mendukung proses belajar siswa melalui aktivitas bermain, sekaligus mengembangkan cara berpikir, kreativitas, dan kemampuan siswa dalam mengingat informasi yang diperoleh selama pembelajaran berlangsung.

Kehadiran game edukatif ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi kendala pembelajaran, seperti kurangnya minat belajar, serta mendorong perkembangan kecerdasan dan kemampuan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar. (Citrawati Lestari et al., 2023)

Macam-Macam Permainan Edukatif bagi Siswa

Penting untuk disadari bahwa kegiatan bermain tidak selalu identik dengan penggunaan mainan. Namun demikian, tidak semua mainan yang digunakan oleh siswa saat ini memiliki nilai edukatif, karena hanya jenis permainan tertentu yang memang

dibuat khusus untuk tujuan pembelajaran. Jika kita mengamati aktivitas bermain siswa, maka permainan tersebut dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu:

a. Permainan Aktif (Banyak Gerak)

Permainan jenis ini ditandai dengan aktivitas fisik yang melibatkan banyak gerakan, seperti berlari, melompat, dan sebagainya. Jenis permainan ini sangat bermanfaat melatih berbagai keterampilan siswa. Umumnya, anak laki-laki lebih permainan aktif, karena dapat menjadi sarana untuk menyalurkan energi mereka yang melimpah.

b. Permainan Pasif (Sedikit Gerak)

Berbeda dengan permainan aktif, permainan pasif melibatkan aktivitas yang lebih tenang dan tidak membutuhkan banyak energi. Contohnya adalah membaca buku, melihat-lihat gambar, dan kegiatan serupa lainnya. Permainan ini biasanya menciptakan suasana yang santai dan menenangkan bagi siswa. (Latif et al., n.d.)

Pengaruh Penggunaan Game Edukatif

Penerapan metode permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa MI pada mata pelajaran IPAS. Dengan pendekatan ini akan menjadikan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan menarik bagi siswa. Selain itu, penggunaan permainan dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, memperdalam pemahaman materi, serta mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreativitas mereka. Meskipun demikian, perlu dicatat bahwa keberhasilan metode permainan edukatif dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kondisi lingkungan sekolah, karakteristik siswa, dan desain permainan yang digunakan. (Permainan Edukatif Muarif & Febrianti, 2024)

Penggunaan game edukatif dalam pembelajaran membuat siswa lebih tertarik untuk belajar IPAS. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, dan siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat guru menyampaikan materi. Mereka juga lebih mudah memahami penjelasan guru serta termotivasi untuk aktif berdiskusi dengan teman sebayanya. Game edukatif mendorong siswa untuk lebih serius dalam memahami materi,

tertarik menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh, serta mempelajari materi terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal. Ketika guru memberikan tugas, siswa langsung mengerjakannya tanpa keluhan. Mereka juga mau berlatih soal-soal IPAS secara mandiri. Secara keseluruhan, siswa menjadi lebih semangat dan interaktif mengikuti pembelajaran IPAS dari awal hingga akhir.

Agar peserta didik tetap termotivasi dan terlibat dalam proses belajar, pembelajaran perlu dirancang dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Salah satu metode yang efektif untuk mewujudkan hal ini adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis game online. Game online dalam dunia pendidikan dapat menyederhanakan materi yang kompleks sehingga lebih mudah dipahami dan lebih menarik bagi siswa. Selain itu, penggunaan game dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan semangat belajar karena siswa merasa lebih terlibat dan menikmati kegiatan belajar. Media ini juga berkontribusi dalam pengembangan berbagai keterampilan penting seperti kemampuan memecahkan masalah, kerja sama tim, dan berpikir kritis. Oleh karena itu, penerapan game online dalam pembelajaran tidak hanya menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga lebih optimal dalam mendukung perkembangan akademik dan karakter peserta didik. (Nisa' & Rohmah, n.d.)

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan game edukatif dalam pembelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Game edukatif berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Siswa terlihat lebih bersemangat, lebih aktif dalam berdiskusi, dan menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap materi yang diajarkan. Temuan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang menggunakan permainan edukatif bisa menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam merancang media pembelajaran berbasis permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat.

DAFTAR REFERENSI

- Citrawati Lestari, N., Hidayah, Y., Zannah, F., PGRI Banjarmasin, S., Sultan Adam NoRT, J., Jingah, S., Banjarmasin Utara, K., Banjarmasin, K., & Selatan, K. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Journal on Education*, 05(03), 7095–7103.
- Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahiddatul, S., Andung, &, & Haryanto, D. (n.d.). *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI 2021 Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. <http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semal-809->
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nisa', R., & Rohmah, A. N. (n.d.). *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pengaruh Game Edukasi..... Pengaruh Game Edukasi Wordwall Maze Chase Terhadap Minat Belajar IPAS Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah*. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/limaspgmiLimasVolume5Nomor1Tahun2024https://sinta.kemdikbud.go.id/journals/profile/11734>
- Peenggunaan, P., Terhadap, G. E., Belajar, M., Kelas, S., Nurul, M. I., Sukadatang, I., Abung Tinggi, K., Ulpa, M., & Jamal, N. A. (n.d.). *TADZKIRAH: Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Permainan Edukatif Muarif, P., & Febrianti, H. (2024). Penerapan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam. In *Binary : Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan* (Vol. 1, Issue 1).
- Sumihatul Ummah, S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2023). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Attractive : Innovative Education Journal*, 5(3). <https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>
- Ulfiah, Z., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penerapan Permainan Edukatif Teka Teki Silang dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *DIRASAH*, 6(2). <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>
- Wijayanto, E. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo*.