

Implementasi Permainan Edukatif *Cardboard Jump Question* Sebagai Inovasi Pembelajaran PAI yang Interaktif dan Menyenangkan di Pendidikan Sekolah Dasar

Nasywa Umayah*¹, Nia Saskia Ramadhani¹, Salsabilla Azka Ashqila¹, Layla Mardiyah¹
¹FTIK, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

244110402323@mhs.uinsaizu.ac.id

Abstrak

ARTICLE INFO

Submitted : 08-08-2025

Revised : 30-09-2025

Accepted : 10-11-2025

Published : 10-12-2025

This study aims to describe the implementation of the cardboard jump question educational game as an interactive and fun innovation in Islamic Religious Education (PAI) learning in elementary schools. The problem underlying this research is the low level of student engagement in PAI subjects, which are still dominated by lecture methods, resulting in passive and unenthusiastic students in the learning process. This study uses a qualitative descriptive approach with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. The subjects were third-grade elementary school students who participated in PAI learning with the Cardboard Jump Question game. Data were analyzed through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the Cardboard Jump Question game was able to create an interactive and fun learning atmosphere. Students appeared more active in moving, participating, and daring to answer questions. The implementation of the game also improved students' memory of the material, because the jumping and answering activities encouraged students to focus and think critically. This game also has media that is easy to make, inexpensive, and flexible to be applied to PAI subjects. Thus, Cardboard Jump Question is effective as an innovation in PAI learning that can increase student participation and learning outcomes in elementary schools.

Keywords: Educational Games, Cardboard Jump Question, Islamic Education Learning

Kegiatan pembelajaran sering didominasi oleh guru, sehingga peserta didik merasa bosan karena pembelajaran hanya fokus pada aspek kognitif dan afektif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi permainan edukatif *Cardboard Jump Question* sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang interaktif dan menyenangkan di sekolah dasar. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya keterlibatan peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik menjadi pasif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas tiga sekolah dasar yang mengikuti pembelajaran PAI dengan permainan *Cardboard Jump Question*. Data dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Cardboard Jump Question* mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Peserta didik terlihat lebih aktif bergerak, berpartisipasi, dan berani menjawab pertanyaan. Penerapan permainan juga meningkatkan ingatan peserta didik terhadap materi, karena kegiatan melompat dan menjawab pertanyaan sehingga peserta didik terdorong untuk fokus dan berpikir kritis. Permainan ini juga memiliki media yang mudah dibuat, murah, dan fleksibel untuk diterapkan pada mata pelajaran PAI. Dengan demikian, *Cardboard Jump Question* efektif sebagai inovasi pembelajaran PAI yang dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Kata Kunci: Permainan Edukatif, *Cardboard Jump Question*, Pembelajaran PAI

Pendahuluan

Dalam proses pembelajaran di sekolah, salah satu permasalahan yang dihadapi guru adalah kurangnya keterlibatan peserta didik terutama dalam kegiatan diskusi, tanya jawab maupun pemecahan masalah. Peserta didik kerap bersikap pasif yang hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa benar-benar terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Situasi ini dapat menyebabkan pemahaman materi dan hasil belajar tidak maksimal karena peserta didik tidak dapat mengeksplorasi secara mendalam mengenai materi yang sedang dibahas. Padahal salah satu kunci dari keberhasilan belajar di sekolah adalah adanya keterlibatan peserta didik pada seluruh kegiatan yang ada dalam proses pembelajaran. Beberapa penelitian tentang pembelajaran aktif menunjukkan bahwa ketika peserta didik tidak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi atau berinteraksi di dalam kelas, maka motivasi belajar akan cenderung menurun dan hasil belajar menjadi tidak maksimal (Waruwu & Helsa, 2025).

Salah satu strategi dari permasalahan tersebut adalah pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan suasana peserta didik di kelas menjadi aktif, interaktif dan menyenangkan (Alfarisi & Widiono, n.d.). Salah satu penelitian menunjukkan bahwa integrasi media digital dan permainan edukatif dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan perhatian dan fokus peserta didik dalam proses pembelajaran (Waruwu & Helsa, 2025). Permainan edukatif yang dirancang dengan tepat dapat menggabungkan aspek kognitif dengan aspek sosial maupun fisik, sehingga suasana belajar pada peserta didik dapat tercipta secara dinamis dan partisipatif. Sesuai dengan salah satu penelitian yang dilakukan, *Game Based Learning* terbukti dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional karena mampu mengembangkan berpikir tingkat tinggi bagi peserta didik. Implementasi *Game Based Learning* menjadi relevan karena sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih berada dalam “dunia bermain”. Permainan ini tidak hanya sekedar aktivitas menyenangkan yang dilakukan peserta didik, namun juga sebagai alat untuk pengembangan aspek kognitif maupun sosial. Pada penelitian mengenai penerapan *Game Based Learning* di dalam pembelajaran IPA ditemukan adanya peningkatan presentase keaktifan peserta didik dari kondisi awal menjadi tinggi setelah beberapa proses pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa melalui permainan, konsep ilmiah yang abstrak dapat diubah menjadi pengalaman konkret yang bermakna (Alfarisi & Widiono, n.d.).

Permainan edukatif *Cardboard Jump Question* dapat menjadi inovasi pembelajaran sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Permainan ini memanfaatkan kardus yang dipotong menjadi beberapa potongan sebagai papan lompatan, peserta didik terbagi menjadi dua kelompok dan setiap anak mewakili kelompoknya untuk menghadang tim lawan dengan melompat serta menjawab pertanyaan yang diajukan mengenai materi yang telah dibahas. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya berpikir dan berdiam mendengarkan secara pasif suatu materi dalam proses pembelajaran. Namun, peserta didik juga dituntut untuk bergerak yaitu dengan melompat, yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan secara menyeluruh dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan pembelajaran aktif yang menjadi sebuah kebutuhan untuk membangun perkembangan pendidikan abad 21 meliputi kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis. Dalam hal ini, diharapkan peserta didik tidak hanya

menjadi penerima pasif dalam proses pembelajaran tetapi juga dapat membangun pemahaman secara mendalam (Waruwu & Helsa, 2025).

Sesuai dengan teori konstruktivisme yang membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dari interaksi peserta didik dan lingkungan, maka teori ini mendukung adanya penerapan permainan edukatif dalam proses pembelajaran yang salah satunya adalah permainan *Cardboard Jump Question*. Dalam permainan ini, peserta didik melompat dan seakan berkompetisi untuk dapat menjawab pertanyaan yang diajukan dengan cepat dan tepat sesuai materi yang telah dipelajari. Oleh karena itu, peserta didik dapat merasakan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual sehingga mereka tidak hanya sekedar menghafal materi. Penerapan *Game Based Learning* ini terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan partisipasi peserta didik sehingga dinilai dapat menggeser strategi pembelajaran yang hanya berfokus pada guru (Minisa et al., 2025).

Dalam penelitian ini, *Cardboard Jump Question* dirancang untuk dapat mengeksplorasi metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan sederhana secara fisik. Penelitian berfokus pada bagaimana permainan tersebut dapat diterapkan di kelas dan bagaimana respon dari peserta didik dari adanya permainan tersebut serta bagaimana permainan ini dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik dari suatu konsep materi. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat: 1) Bagi pendidik, memberikan pengetahuan dan strategi dalam mengoptimalkan Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan permainan. 2) Bagi peneliti lain, menyediakan basis literatur untuk penelitian lebih lanjut terkait pengembangan media pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik lokal sekolah dan peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas Pendidikan Agama Islam melalui permainan edukatif pada Pendidikan di Indonesia.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan di SD N 01 Arcawinangun selama 2 hari dalam 2 minggu pada tahun ajaran 2025/2026. Metode deskriptif merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis atau mendeskripsikan temuan penelitian tanpa bermaksud membuat Kesimpulan bersifat umum. Sedangkan, penelitian kuantitatif merupakan proses pengumpulan data secara alami untuk menafsirkan dan memahami suatu fenomena, dengan peneliti sebagai instrument utama serta menghasilkan data yang berkaitan dengan interpretasi yang diperoleh langsung di lapangan (Ulfiah & Wahyuningsih, 2023). Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk memberikan penjelasan dan Gambaran tentang fenomena yang terjadi, baik secara alami maupun yang diciptakan oleh manusia. Data yang dimanfaatkan dalam penelitian ini terdiri dari data primer yang diperoleh secara langsung melalui observasi dan wawancara dengan peserta didik serta guru PAI di SD N 01 Arcawinangun. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 3 SD N 01 Arcawinangun yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan permainan edukatif. Sedangkan peneliti berperan sebagai fasilitator, pengamat,

instrument utama dalam pengumpulan data.

Data dikumpulkan melalui beberapa Teknik, yaitu observasi partisipatif untuk menilai motifasi, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran, wawancara semi terstruktur dengan guru PAI dan peserta didik kelas 3 di SD N 01 Arcawinangun untuk mengetahui persepsi mereka terhadap permainan edukatif dan dampaknya terhadap kreativitas serta motivasi belajar serta dokumentasi berupa foto, modul ajar, dan data hadir peserta didik sebagai bukti pendukung. Instrument yang digunakan meliputi lembar observasi yang memuat indikator keterlibatan dan antusiasme peserta didik, serta pedoman wawancara yang mengarahkan pertanyaan secara mendalam mengenai pengalaman belajar peserta didik dan guru. Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah potongan kardus yang digunakan sebagai papan lompatan dari permainan Cardboard Jump Question, dan pertanyaan yang diajukan mengenai materi yang telah dibahas pada peserta didik kelas 3 (Ningtyas & El-Yunusi, 2024).

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan tujuan menafsirkan dan memahami fenomena yang terjadi selama pembelajaran menggunakan permainan edukatif di SD N 01 Arcawinangun. Proses analisis dimulai dengan reduksi data, yaitu menyaring informasi dari observasi, wawancara, dan dokumentasi yang relevan dengan indikator penelitian seperti motivasi, keterlibatan dan partisipasi peserta didik. Data yang telah direduksi kemudian disajikan secara naratif untuk menyampaikan temuan penelitian secara jelas dan sistematis sehingga pembaca dapat memahami pola, hubungan, dan fenomena yang terjadi dalam penelitian. Selanjutnya, peneliti melakukan interpretasi data untuk menilai temuan, termasuk dampak permainan edukatif terhadap motivasi dan kreativitas peserta didik, dan menarik kesimpulan deskriptif berdasarkan kondisi kelas. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian menggunakan triangulasi, membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga temuan menjadi konsisten dan dapat dipertanggung jawabkan

Hasil dan Pembahasan

Implementasi dan Aturan Pelaksanaan Permainan

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih identik dengan pembelajaran yang hanya di laksanakan di ruang kelas (Depita, 2024). Pembelajaran yang di lakukan masih banyak menggunakan metode ceramah dan diskusi . Hal ini membuat peserta didik pasif dalam pembelajaran dan hanya di dominasi oleh peserta didik yang aktif di kelas. Observasi awal menunjukkan hanya beberapa peserta didik yang aktif, sementara kebanyakan relatif pasif hanya mendengarkan dari penyampaian guru. Beberapa peserta didik yang pasif di kelas bukan berarti tidak ada keinginan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran di kelas, namun mereka kurang termotivasi dan didorong untuk berpartisipasi karena pembelajaran yang menggunakan metode ceramah dan didominasi oleh beberapa peserta didik aktif.

Kondisi ini menuntut adanya inovasi metode dan media yang mampu meningkatkan keterlibatan kognitif,afektif dan psikomotorik peserta didik. Selain itu, sebagian peserta didik juga cepat kehilangan fokus dalam kegiatan pembelajaran ketika guru menampilkan suatu video

di depan kelas dengan memanfaatkan proyektor yang ada. Penggunaan teknologi masih kurang untuk membuat pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dalam pembelajaran. Kondisi ini menuntut adanya inovasi metode dan media yang mampu meningkatkan keterlibatan kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik dan dapat mengakomodasi gaya belajar yang beragam tetapi dengan mempertahankan nilai-nilai pembelajaran PAI. Oleh karena itu, literatur pendidikan dasar di Indonesia menunjukkan bahwa permainan tradisional dan model *game-based learning* dapat menjadi solusi yang efektif untuk menjawab hal tersebut (Widodo et al., 2023).

Cardboard jump question merupakan sebuah permainan yang memadukan antara 3 aspek kognitif, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik yang memanfaatkan media kardus untuk jalannya permainan. Tahapan permainan ini yaitu :

1. Pembuatan media dari kardus yang dipotong dengan bentuk kotak ukuran 40 cm x 40 cm.
2. Pembuatan soal sesuai dengan materi yang telah dibahas dalam kelas dan sesuaikan tingkat kesulitan soal tersebut.
3. Pengaturan jalur lompatan aman dan di bentuk sesuai dengan Panjang dan lebar ruangan atau lapangan (bisa di bentuk berkelok- kelok seperti ular)
4. Lalu bagi menjadi dua kelompok, dan mereka langsung berbaris di ujung kotak kardus mereka masing-masing.
5. Permainan di lakukan secara bergantian oleh peserta didik dengan cara melompat di atas kardus yang sudah di sediakan sampai mereka bisa masuk ke kelompok lawan.
6. Ketika dua kelompok bertemu di satu titik, maka di situlah peran guru untuk memberikan sebuah pertanyaan, sesuai dengan materi yang sudah di sampaikan di kelas.
7. Peserta didik yang bisa menjawab duluan, bisa melompat maju untuk melanjutkan perjalanannya menuju ke kelompok lawan.
8. Peserta didik yang tadi telat menjawab langsung Kembali ke barisan kelompoknya, lalu peserta didik yang lain untuk melanjutkan lompatan agar menghalangi kelompok lawan masuk ke dalam kelompoknya.
9. Peserta didik yang tidak bermain, mengantri di masing-masing kelompoknya untuk menunggu giliran main.
10. Pemberian skor untuk kelompok yang sampai dulu di awal kotak kardus lawan.
11. Setelah selesai refleksikan Kembali secara singkat untuk menguatkan pemahaman.

Respon Peserta Didik Selama Permainan

Data observasi selama implementasi *Cardboard Jump Question* menunjukkan respons positif dari peserta didik, dimana peserta didik lebih berani tampil dalam proses pembelajaran dan memperhatikan dari awal sampai akhir mengenai aktivitas yang dilakukan. Beberapa peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran dan meningkatkan semanga dalam belajar. Oleh karena itu sesuai dengan penellitian yang ada, menyatakn bahwa penerapan model *game-based learning* pada Pendidikan di Indonesia efektif untuk meningkatkan focus dan partisipasi peserta didik (Nur Lestari et al., 2024). Permainan *Cardboard Jump Question* ini juga terlihat untuk mengurangi rasa kantuk dan gangguan lain selama proses pembelajaran serta peserta didik dapat mudah

mengingat apa yang sedang dibahas. Efek ini di dukung oleh bukti bahwa penggabungan aspek kognitif dan aspek fisik dapat meningkatkan fokus dan ingatan peserta didik sekolah dasar. (Dedi Yuisman et al., 2021)

Dampak Permainan Bagi Peserta Didik

Permainan *Cardboard Jump Question* menjadi sebuah permainan yang tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik ,tetapi juga melatih sikap dan fisik mereka. Peserta didik dikatakan berhasil dalam belajarnya, apabila dapat mengembangkan pengetahuan, ketrampilan dan juga pengembangan sikap (Ulfah & Arifudin, 2021). Pada permainan ini, peserta didik di tuntut untuk berfikir, melatih daya ingat, melatih kerjasama, dan mengembangkan ketrampilan fisik mereka, seperti kontrol tubuh dan kelincahan saat meloncat. Bermain memberikan anak suatu pengalaman langsung yang menyenangkan dan berkesan (Ginting, 2018). Kegiatan bermain menjadi hal yang sangat di minati oleh setiap anak, hal ini dapat di lihat bahwa sebagian besar waktu yang mereka gunakan adalah untuk bermain.

Teori perkembangan jean piaget mengatakan bahwasannya anak usia sekolah dasar berada pada tahap Oprsional Konkret yaitu usia 7-11 tahun. Pada tahap ini peserta didik sedang berkembang kemmapuan berfikirnya melalui aktivitas nyata, mampu berkecimpung dalam hubungan kompleks antara kelompok-kelompok, dan interaksi dengan objek fisik dan pengalaman belajar yang mengintegrasikan aspek motorik dan kognitif (Ramlah, 2015). Pada masa ini peserta didik membutuhkan objek fisik dan pngalaman belajar agar dapat memahami sebuah konsep. Permainan *Cardboard jump question* menyediakan objek fisik berupa kardus yang di bentuk kontak sebagai pijakan mereka untuk melompat dan juga di berikan sebuah pertanyaan. Aktivitas ini memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik berupa gerak fisik dan pemikiran mereka dalam merespon suatu pertanyaan. Dengan ini, pemahaman konsep pada materi PAI tidak hanya di peroleh secara verbal tetapi juga melalui sensoori-motor, yang dapat memperkuat struktur kognitif baru. Dampaknya, peserta didik tidak hanya dapat mengasah kemampuan berfikir mereka tetapi juga dapat melatih koordinasi, kelincahan dan keseimbangan tubuh yang dapat meningkatkan stamina dan kemampuan motorik kasar.

Permainan ini bukan aktivitas individual melainkan aktivitas yang di lakukan secara berkelompok. Melalui permainan ini peserta didik di latih agar mampu berkecimpung pada hubungan kompleks antar kelompok, dimana mereka harus bisa berekerja sama, menunggu giliran untuk bermain, menentukan strategi agar mampu mencapai garis finish sekaligus menyesuaikan sikap mereka ketika berinteraksi dengan lawan. Hal ini dapat membangun sikap sosial bagi peserta didik agar mereka mampu memahami dan mampu bekerja sama satu sama lain. Dengan demikian, permainan *cardboard jump question* ini mampu untuk mengembangkan pengetahuan, ketrampilan dan juga pengembangan sikap. Selain itu, permainan ini juga meningkatkan interaktif peserta didik dan menyenangkan bagi mereka.

Tantangan, hambatan dan solusi permainan *Cardboard Jump Question*

Suatu permainan pastinya memiliki sebuah tantangan dan juga hambatan, ketika ada sebuah hambatan maka juga ada sebuah solusi yang di berikan atas hambatan tersebut. Tantangan dalam permainan kali ini bersifat positif. Seperti pada awal pembahasan bahwa tujuan penerapan permainan ini yaitu untuk menjadikan peserta didik interaktif dalam pembelajaran dan agar pembelajaran terasa menyenangkan yang di dalamnya mengintegrasikan 3 aspek, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Adapun tantangan kognitif dari permainan ini adalah peserta didik harus berfikir dan mengingat lebih cepat terkait materi yang sudah di sampaikan oleh guru, sehingga tekanan kognitif makin meningkat.

Pada aspek afektifnya peserta didik dilatih pada sisi emosional mereka, di latih untuk bekerja sama, melatih kepercayaan diri dan melatih komunikasi antar peserta didik. Kompetisi langsung ketika ada lawan bisa menimbulkan rasa gugup, cemas dan tidak percaya diri. Sehingga dengan permainan ini, peserta didik di harapkan dapat mengontrol emosi dan mampu membangun interaksi sosial yang baik. Sedangkan pada aspek psikomotoriknya, peserta didik di tuntut agar bisa menyeimbangkan diri ketika melaksanakan lompatan. Hal ini melatih kelncahan,kecepatan dan kontrol tubuh peserta didik. Adanya waktu dan persaingan, membuat psikomotorik peserta didik di uji, sehingga mereka di haruskan tetap fokus agar tidak terjatuh dan tidak keluar dari kotak kardus yang sudah di susun.

Implementasi *Cardboard Jump Question* menemui hambatan operasional yang bersifat praktis. Hambatan ini meliputi keterbatasan ruang kelas, manajemen waktu apabila jumlahh peserta didik banyak dan risiko keselamatan seperti terpeleset atau tabrakan. Namun ada solusi dari hambatan tersebut, tersebut:

1. Memindahkan aktivitas di ruang atau tempat yang lebih luas
2. Membagi kelas ke beberapa sesi atau jalur permainan untuk efisiensi waktu
3. Memastikan area aman dan adanya pengawasan guru

Beberapa tantangan lain dari permainan ini adalah kebutuhan peningkatan kompetensi guru dalam mengelola dinamika permainan. Dalam hal ini solusi yang dapat dilakukan adalah pelatihan guru dan sharing praktik antarguru. Implementasi permainan edukatif di sekolah menekankan pentingnya pendampingan guru agar inovasi dalam pembelajaran dapat berlangsung secara berkelanjutan.

Simpulan

Permainan *cardboard jump question* terbukti efektif dalam proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di sekolah dasar. Permainan ini hanya membutuhkan media yang sederhana yaitu kardus yang dipotong berbentuk kotak sebagai pijakan melompat dari peserta didik. Melalui kombinasi aktivitas fisik dan kognitif, permainan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik tapi memperkuat pemahaman dari konsep materi PAI secara kontekstual. Implementasi permainan ini memberikan dampak bagi peserta didik terhadap hasil belajar khususnya aspek pengetahuan dan sikap serta keterampilan karena pembelajaran

yang menggabungkan kinestetik dan kognitif. Meskipun demikian, permainan ini dibutuhkan perencanaan yang matang, pengelolaan kelas yang efektif, serta menyesuaikan karakteristik dan materi ajar. Beberapa hambatan dan tantangan dalam penerapan jika bisa diatasi maka *cardboard jump question* dapat menjadi inovasi pembelajaran PAI yang efektif dan menyenangkan di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Alfarisi, M., & Widiono, A. (n.d.). *IMPLEMENTASI MODEL GAME-BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA SD*.
- Dedi Yuisman, J., Juliana, R., & Adilla, U. (2021). MENINGKATKAN KEMAMPUAN KINESTETIK MELALUI PENERAPAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK (Studi di Sekolah Dasar Negeri 35/II). *Jurnal Mikraf: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 2021. www.staimaarifjambi.ac.id
- Depita, T. (2024). *Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa*. 03(01), 55–64.
- Ginting, M. B. (2018). *Jurnal Caksana-Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 1 No 2 Desember 2018. 1(2), 159–171.
- Minisa, A. N., Tsabita, F., Adrias, & Syam, S. P. (2025). Analisis Penggunaan *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 3(2), 295–303. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3189>
- Ningtyas, W. S. R., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). KEAKTIFAN SISWA MELALUI PEMBELAJARAN PERMAINAN EDUKATIF DI SD DUMAS SURABAYA. *Journal of Primary Education*, 3(2).
- Nur Lestari, A., Syauqillah, M., Aini Farida, N., & Makbul, M. (2024). *Meningkatkan Fokus Belajar Pai Menggunakan Metode Game Based Learning Di Kelas II SDN Palumbonsari*. 5(1), 11–18.
- Ramlah. (2015). *Penerapan Teori Perkembangan Mental Piaget Tahap Operasional Konkret Pada Hukum Kekekalan Materi*. 3(November), 218–230.
- Ulfah, & Arifudin, O. (2021). *Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik*. 2(1), 1–9.
- 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>
- Waruwu, P. I. M., & Helsa, Y. (2025). Implementasi Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 3(3), 255–267. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i3.1942>