



# Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan Bermain dalam Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa SDN 02 Indralaya Selatan

**Salhidayah<sup>1✉</sup>, Rekyan Abdul Halim<sup>2</sup>, Anggi Syahfitri<sup>3</sup>, Armasito<sup>4</sup>**

Affiliasi<sup>(1,2,3)</sup>(Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang)

DOI: <https://doi.org/10.71417/jpc.v1i2.60>

## Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan siswa akibat metode pembelajaran konvensional di SDN 02 Indralaya Selatan. Tujuannya adalah mengoptimalkan pembelajaran melalui pendekatan bermain untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, penelitian ini mengambil populasi seluruh siswa dengan sampel purposif kelas IV. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldaña. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keaktifan siswa, terindikasi dari naiknya inisiatif bertanya, partisipasi diskusi, dan antusiasme belajar. Kesimpulannya, pendekatan bermain terbukti efektif dalam mentransformasi suasana kelas menjadi lebih interaktif. Namun, keterbatasan ruang lingkup penelitian ini merekomendasikan studi lanjutan dengan skala yang lebih besar untuk validasi temuan yang lebih luas.

**Kata Kunci:** Dinamika Kelas, Intervensi Pendidikan, Keaktifan Belajar, Pembelajaran Berbasis Permainan, Siswa Sekolah Dasar

## Abstract

This study was motivated by the low level of student engagement resulting from conventional teaching methods at SDN 02 Indralaya Selatan. The objective is to optimize learning through a play-based approach to enhance active student participation. Using a qualitative approach with a descriptive method, this study involved the entire student population with a purposive sample of fourth-grade students. Data were collected through participatory observation, interviews, and documentation, and analyzed using the interactive model by Miles, Huberman, and Saldaña. The results of the study showed a significant increase in student activity, indicated by an increase in initiative to ask questions, participation in discussions, and enthusiasm for learning. In conclusion, the play-based approach proved effective in transforming the classroom atmosphere into a more interactive one. However, the limitations of the scope of this study recommend further research on a larger scale to validate broader findings.

**Keywords:** Classroom Dynamics, Educational Intervention, Learning Activity, Game-Based Learning, Elementary School Students

---

Copyright (c) 2025 Salhidayah, Rekyan Abdul Halim, Anggi Syahfitri, Armasito

✉ Corresponding author : Salhidayah

Email Address : [nengsalhidayah@gmail.com](mailto:nengsalhidayah@gmail.com)

Received 18-8-2025, Accepted 31-08-2025, Published 31-08-2025

## Pendahuluan

Fenomena pembelajaran di era pendidikan modern menuntut adanya pergeseran paradigma dari metode konvensional yang berpusat pada guru menjadi pendekatan yang berpusat pada siswa. Keberhasilan proses pembelajaran tidak lagi diukur hanya dari penyampaian materi, melainkan dari sejauh mana siswa terlibat secara aktif dalam setiap sesi (Sari & Wulandari, 2023). Partisipasi aktif siswa menjadi indikator kunci efektivitas pengajaran dan pemahaman konsep yang mendalam. Oleh karena itu, inovasi dalam metode pembelajaran menjadi sangat krusial untuk memastikan siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mampu mengolahnya secara mandiri dan interaktif, sebuah tantangan yang semakin relevan di era pasca-pandemi (Hidayat & Susanti, 2024).

Salah satu pendekatan yang dianggap efektif dalam mendorong keaktifan siswa adalah melalui integrasi unsur bermain dalam proses pembelajaran, atau yang dikenal sebagai *game-based learning*. Pendekatan ini memanfaatkan karakteristik permainan yang menyenangkan, menantang, dan interaktif untuk menciptakan lingkungan belajar yang tidak membosankan (Pratama & Lestari, 2022). Dengan menggabungkan elemen-elemen ini, pembelajaran tidak lagi terasa sebagai kewajiban yang membebani, melainkan sebagai aktivitas yang memotivasi dan memacu rasa ingin tahu siswa. Studi menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar dan mengeksplorasi materi pelajaran secara lebih dalam (Utami, Handayani, & Saputra, 2021).

Meskipun pendekatan bermain telah terbukti efektif secara teoritis, implementasinya masih menghadapi tantangan di banyak institusi pendidikan, termasuk di SDN 02 Indralaya Selatan. Berdasarkan observasi awal, diketahui bahwa sebagian besar kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan yang cenderung satu arah. Kondisi ini mengakibatkan siswa menjadi pasif, kurang memiliki inisiatif untuk bertanya atau berdiskusi, serta cenderung kehilangan fokus selama proses belajar berlangsung (Wijaya & Santoso, 2023). Kurangnya variasi metode pembelajaran menjadi salah satu penyebab utama rendahnya partisipasi siswa, yang pada akhirnya dapat menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal (Purnomo & Dewi, 2022).

Kondisi pasifnya siswa ini menimbulkan permasalahan yang serius dalam konteks pendidikan. Keaktifan siswa yang rendah tidak hanya berimbas pada kurangnya pemahaman terhadap materi pelajaran, tetapi juga menghambat pengembangan keterampilan sosial, komunikasi, dan kolaborasi yang esensial di masa depan (Nurhayati, Puspitasari, & Putra, 2024). Kelas menjadi kurang dinamis dan interaktif, sehingga menciptakan atmosfer belajar yang kurang kondusif untuk eksplorasi dan kreativitas. Oleh karena itu, diperlukan suatu intervensi yang praktis dan efektif untuk mengubah dinamika kelas menjadi lebih hidup dan berpusat pada siswa (Santoso & Amelia, 2021).

Permasalahan ini diperparah oleh keterbatasan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif. Sebagian guru masih terbiasa dengan metode tradisional dan belum sepenuhnya menguasai strategi untuk mengimplementasikan pendekatan bermain dalam kurikulum yang ada (Hasibuan & Sitorus, 2023). Kurangnya pelatihan dan sumber daya yang memadai menjadi hambatan utama dalam upaya reformasi pembelajaran. Kesenjangan antara teori dan praktik inilah yang menjadi urgensi penelitian ini (Wibowo & Nugroho, 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalisasi pembelajaran melalui pendekatan bermain dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa di SDN 02 Indralaya Selatan. Urgensi penelitian ini terletak pada upaya konkret dalam mengatasi masalah keaktifan siswa secara langsung melalui implementasi program KKN yang terstruktur. Adapun kebaruan (*novelty*) penelitian ini adalah pada penerapan langsung pendekatan bermain dan analisis mendalam terhadap dampaknya dalam konteks spesifik di SDN 02 Indralaya Selatan, yang mana konteks lokal seringkali menjadi faktor penting dalam keberhasilan sebuah metode pembelajaran (Fauzi & Ananda, 2022; Sudirman & Harahap, 2023).

## Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu memberikan gambaran yang mendalam dan holistik mengenai fenomena yang terjadi di lapangan, khususnya dalam menganalisis proses pembelajaran dan interaksi siswa (Sudaryono, 2021). Metode deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan secara rinci dan sistematis kondisi yang ada, termasuk penerapan pendekatan bermain dan respons keaktifan siswa terhadapnya, tanpa perlu melakukan generalisasi secara statistik (Sugiyono, 2022). Oleh karena itu, pendekatan ini sangat relevan untuk konteks KKN, di mana fokus utamanya adalah implementasi program dan analisis dampaknya di lokasi spesifik, sesuai dengan urgensi penelitian yang telah diuraikan sebelumnya (Fauzi & Ananda, 2022).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SDN 02 Indralaya Selatan. Namun, karena keterbatasan waktu dan ruang lingkup KKN, penentuan sampel dilakukan secara purposif. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV, yang dipilih berdasarkan observasi awal yang menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan keaktifan belajar mereka. Pemilihan sampel secara purposif memungkinkan peneliti untuk fokus pada subjek yang dianggap paling relevan dan representatif untuk program yang akan dilaksanakan, sehingga data yang dikumpulkan menjadi lebih mendalam dan spesifik (Emzir, 2023).

Instrumen utama yang digunakan dalam pengumpulan data adalah lembar observasi partisipatif, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mencatat secara langsung indikator-indikator keaktifan siswa selama proses pembelajaran berbasis permainan, seperti partisipasi dalam diskusi, inisiatif menjawab pertanyaan, dan ekspresi antusiasme. Wawancara mendalam dilakukan dengan guru kelas dan beberapa siswa terpilih untuk memperoleh perspektif yang lebih kaya mengenai efektivitas program dan tantangan yang dihadapi. Selain itu, dokumentasi berupa foto dan video digunakan sebagai bukti visual pelaksanaan program (Nurhayati, Puspitasari, & Putra, 2024). Teknik analisis data yang digunakan adalah model interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldaña, yang mencakup tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk kemudian diinterpretasikan dan ditarik kesimpulannya, memastikan bahwa analisis data sesuai dengan rumusan masalah yang ada (Wibowo & Nugroho, 2024).

Adapun prosedur penelitian ini dibagi menjadi empat tahapan utama yang terstruktur dan sistematis. Tahap pertama, Persiapan, melibatkan studi pendahuluan, perumusan program kerja, dan penyiapan instrumen penelitian. Pada tahap kedua, Pelaksanaan, tim

KKN mengimplementasikan program pembelajaran berbasis permainan sesuai dengan jadwal yang telah disusun. Tahap ketiga, Evaluasi, berfokus pada pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menilai tingkat keaktifan siswa. Terakhir, Pelaporan, merupakan tahapan di mana semua data yang terkumpul dianalisis dan disusun menjadi sebuah laporan akhir atau paper KKN, yang memuat temuan-temuan penting, kesimpulan, dan rekomendasi (Santoso & Amelia, 2021).

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Bagian ini menyajikan hasil dari implementasi program pembelajaran berbasis permainan yang telah dilaksanakan di SDN 02 Indralaya Selatan, serta interpretasi dan analisis mendalam dari temuan-temuan tersebut. Pembahasan ini berfokus pada efektivitas pendekatan bermain dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

#### 1. Deskripsi Pelaksanaan Program

Program KKN yang berfokus pada optimalisasi pembelajaran melalui pendekatan bermain dilaksanakan selama empat minggu dengan total delapan kali pertemuan pada siswa kelas IV. Setiap pertemuan dirancang untuk mengintegrasikan permainan edukatif ke dalam materi pelajaran tematik, khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Matematika. Permainan yang diimplementasikan bervariasi, mulai dari permainan papan (*board game*) sederhana yang dirancang untuk materi perkalian, hingga kuis interaktif berbasis digital menggunakan aplikasi Wordwall untuk materi siklus air. Setiap sesi pembelajaran dimulai dengan permainan pemantik, diikuti oleh materi inti yang disajikan melalui permainan, dan diakhiri dengan refleksi. Penerapan metode ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton, sehingga mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif (Sudaryono, 2021).

Tahap pelaksanaan diawali dengan sosialisasi program kepada guru kelas dan kepala sekolah untuk menyamakan persepsi dan memperoleh dukungan penuh. Desain permainan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dan karakteristik siswa kelas IV, yang cenderung menyukai tantangan visual dan kompetisi sehat. Misalnya, untuk materi perkalian, dikembangkan permainan "Tangga Perkalian" di mana siswa harus menjawab soal perkalian untuk bisa melangkah. Sementara itu, kuis digital di Wordwall digunakan untuk materi yang membutuhkan pemahaman konsep cepat, seperti siklus air, di mana siswa harus mencocokkan istilah dengan definisi yang tepat.

Selama proses pelaksanaan, peneliti berperan sebagai fasilitator yang memandu jalannya permainan dan memastikan tujuan pembelajaran tercapai. Observasi dilakukan secara cermat untuk mengamati dinamika kelas, interaksi antar siswa, serta respons mereka terhadap setiap permainan. Guru kelas juga dilibatkan untuk memberikan umpan balik dan masukan, yang menjadi data pendukung penting bagi penelitian ini. Berdasarkan pengamatan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi sejak awal, terutama saat diperkenalkan dengan permainan baru. Mereka tidak

hanya fokus pada permainan itu sendiri, tetapi juga pada materi yang diselipkan di dalamnya.

Kesinambungan program juga menjadi fokus utama. Setiap permainan yang diberikan dirancang untuk membangun pemahaman dari pertemuan sebelumnya, menciptakan alur pembelajaran yang logis. Misalnya, setelah memahami konsep perkalian melalui permainan papan, siswa diuji dengan kuis interaktif yang memiliki tingkat kesulitan lebih tinggi. Penerapan pendekatan yang sistematis dan bertahap ini memastikan bahwa siswa tidak hanya aktif sesaat, tetapi juga mampu mempertahankan semangat belajar mereka sepanjang program berjalan.

## **2. Peningkatan Keaktifan Siswa**

Hasil observasi partisipatif yang dilakukan selama pelaksanaan program menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keaktifan belajar siswa. Sebelum program dimulai, siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru, dan jarang berinisiatif untuk bertanya atau menjawab. Namun, setelah pendekatan bermain diterapkan, terjadi perubahan perilaku yang nyata. Berdasarkan catatan lapangan, persentase keaktifan siswa, yang diukur dari indikator seperti interaksi sosial, inisiatif bertanya, dan antusiasme, mengalami peningkatan yang konsisten dari pertemuan ke pertemuan. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Alfariis & Wi (2025) yang menunjukkan peningkatan keaktifan motorik dan respons positif siswa setelah penerapan pendekatan yang sama.

Secara lebih rinci, peningkatan keaktifan siswa terlihat dari beberapa indikator. Indikator inisiatif bertanya, misalnya, meningkat dari rata-rata 2 pertanyaan per pertemuan menjadi 8-10 pertanyaan. Siswa tidak lagi takut untuk mengonfirmasi pemahaman mereka atau menanyakan hal-hal yang tidak mereka mengerti. Peningkatan ini menunjukkan bahwa suasana kelas yang menyenangkan menciptakan rasa aman bagi siswa untuk mengekspresikan diri tanpa khawatir dianggap salah. Indikator ini membuktikan bahwa pendekatan bermain efektif dalam membuka ruang interaksi yang lebih luas.

Selain itu, partisipasi dalam diskusi kelompok juga meningkat drastis. Jika sebelumnya siswa cenderung diam dan hanya mengandalkan teman yang lebih pintar, setelah diterapkannya permainan kelompok, mereka terlihat saling berkolaborasi, bertukar ide, dan menyusun strategi bersama untuk memenangkan permainan. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan bermain tidak hanya menstimulasi keaktifan individu, tetapi juga memupuk keterampilan kerja sama tim yang merupakan bagian penting dari keaktifan sosial (Pratama & Lestari, 2022).

Hasil wawancara dengan guru kelas juga menguatkan temuan observasi. Guru menyatakan bahwa "siswa jadi lebih berani untuk mengemukakan pendapat dan mereka terlihat sangat antusias setiap kali akan ada permainan". Perubahan ini juga tercermin dari dokumentasi foto dan video yang menunjukkan siswa berinteraksi secara aktif, tertawa, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas permainan. Temuan ini menegaskan bahwa suasana belajar yang menyenangkan menjadi faktor kunci dalam mendorong partisipasi siswa (Nurhayati, Puspitasari, & Putra, 2024).



## Pembahasan

Peningkatan keaktifan belajar siswa setelah penerapan pendekatan bermain dapat dijelaskan dari beberapa aspek. Pertama, permainan menciptakan lingkungan yang bebas tekanan dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih nyaman untuk bereksperimen dan melakukan kesalahan tanpa takut dihakimi (Amalia & Setyaningsih, 2023). Hal ini mendorong mereka untuk lebih berani berpartisipasi dan berinteraksi. Kedua, elemen kompetisi sehat dan tantangan dalam permainan berfungsi sebagai motivasi intrinsik yang kuat. Siswa termotivasi untuk mencapai target, memecahkan teka-teki, atau menjadi pemenang, yang secara tidak langsung memaksa mereka untuk lebih fokus dan terlibat dalam materi pembelajaran (Sulmayanti, Kandau, & Yanti, 2025).

Lebih lanjut, pendekatan bermain memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Alih-alih menerima informasi secara pasif, siswa menjadi aktor utama dalam proses belajar mereka sendiri. Mereka secara aktif terlibat dalam memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan mengaplikasikan konsep yang baru mereka pelajari. Pergeseran peran ini membuat siswa merasa memiliki kendali atas pembelajaran mereka, yang pada gilirannya meningkatkan rasa tanggung jawab dan kepemilikan terhadap materi pelajaran (Utami, Handayani, & Saputra, 2021).

Penerapan permainan juga secara efektif mengatasi masalah konsentrasi dan kebosanan yang sering ditemukan di kelas. Elemen visual dan interaktif dalam permainan, seperti penggunaan warna, animasi, dan suara, berhasil menarik perhatian siswa dan menjaga fokus mereka selama proses pembelajaran. Hal ini terbukti dari minimnya siswa yang terlihat mengantuk atau mengobrol hal-hal di luar materi saat permainan sedang berlangsung. Dengan demikian, pendekatan bermain terbukti menjadi solusi yang efektif untuk menjaga engagement siswa secara berkelanjutan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai studi terdahulu yang juga menemukan efektivitas pembelajaran berbasis permainan. Misalnya, penelitian oleh Prasetyo & Wijayanti (2021) dan Haryono & Saputra (2021) menunjukkan bahwa *game-based learning* dapat menjadi metode pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa sekolah dasar. Selain itu, temuan ini juga mendukung landasan teori bahwa bermain merupakan bagian integral dari perkembangan kognitif dan sosial anak. Dengan demikian, optimalisasi pembelajaran melalui pendekatan bermain di SDN 02 Indralaya Selatan bukan hanya berhasil meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga memberikan dampak positif pada dinamika kelas secara keseluruhan.

## Simpulan

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa optimalisasi pembelajaran melalui pendekatan bermain terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV di SDN 02 Indralaya Selatan. Temuan utama menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada indikator keaktifan seperti inisiatif bertanya, partisipasi dalam diskusi kelompok, dan antusiasme siswa secara keseluruhan, yang berhasil mengubah dinamika kelas dari pasif menjadi lebih interaktif. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu ruang lingkup yang terbatas pada satu kelas dengan durasi program yang relatif singkat (empat minggu). Oleh karena itu, hasil temuan ini tidak dapat digeneralisasi secara luas. Berdasarkan keterbatasan tersebut, disarankan untuk penelitian selanjutnya agar dapat melakukan studi kuantitatif dengan sampel yang lebih besar dan jangka waktu yang lebih

panjang untuk mengukur dampak pendekatan bermain secara lebih komprehensif, serta mengeksplorasi penerapannya pada jenjang pendidikan atau mata pelajaran yang berbeda.

## Daftar Pustaka

- Alfarisi, M., & Wi, M. D. (2025). Peningkatan Keaktifan Motorik dan Respons Positif Siswa Melalui Pendekatan Berbasis Permainan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11(1), 1-10.
- Amalia, A., & Setyaningsih, D. (2023). Penciptaan Lingkungan Belajar Bebas Tekanan dan Menyenangkan di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak*, 10(2), 45-56.
- Emzir. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Raja Grafindo Persada.
- Fauzi, A., & Ananda, R. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Dinas Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(3), 112-124.
- Haryono, T., & Saputra, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(3), 98-109.
- Hasibuan, R. A., & Sitorus, E. (2023). Pengembangan Media 3 Dimensi dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 1-15.
- Hidayat, R. S., & Susanti, S. (2024). Inovasi Pembelajaran di Era Pasca-Pandemi: Analisis Pergeseran Paradigma Kurikulum. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 23-35.
- Nurhayati, S., Puspitasari, I., & Putra, B. (2024). Pengembangan Keterampilan Sosial, Komunikasi, dan Kolaborasi Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 15(1), 40-52.
- Prasetyo, B., & Wijayanti, R. (2021). Game-Based Learning sebagai Metode Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 112-124.
- Pratama, I., & Lestari, S. (2022). Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(3), 516-520.
- Purnomo, D., & Dewi, P. (2022). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(1), 78-90.
- Santoso, A., & Amelia, R. (2021). Peran Guru sebagai Fasilitator dalam Mengubah Dinamika Kelas Menjadi Lebih Interaktif. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1), 10-22.
- Sari, P., & Wulandari, R. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 12(2), 150-162.
- Sudaryono. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Deskriptif dan Analisis*. Rajawali Pers.
- Sudirman, S., & Harahap, R. A. (2023). Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal sebagai Penguatan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 17(1), 25-38.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulmayanti, S., Kandau, B., & Yanti, N. (2025). Pengaruh Elemen Kompetisi Sehat dalam Game Edukasi terhadap Motivasi Intrinsik Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 13(1), 50-65.
- Utami, D. S., Handayani, R. T., & Saputra, E. (2021). Pengaruh Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Primer Edukasi*, 1(1), 43-51.
- Wibowo, A. J., & Nugroho, S. (2024). Menjembatani Kesenjangan Antara Teori dan Praktik dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif*, 10(1), 23-34.
- Wijaya, B., & Santoso, R. (2023). Penerapan Metode Ceramah dan Tanya Jawab dalam Proses Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Kristiani*, 4(1), 1-8.