

PENERAPAN METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Anggelika Kristiani Bate'e¹, Jeni derana Laoli², Serasti Dohona³, Indah Wijaya Las e⁴
^{1,2,3,4}Universitas Nias

E-mail: ¹bateeangelika@gmail.com, ²Jenilaoly30@gmail.com, ³seradohona@gmail.com, ⁴indahwijaya@unias.ac.id

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Kurangnya kreatifitas pendidik dalam mencari media pembelajaran mengakibatkan kurangnya motivasi dan minat anak dalam proses pembelajaran sehingga, hasil yang dicapai tidak sesuai dengan harapan pendidik. Tujuan penelitian ini adalah untuk memaparkan kepada pendidik bahwa penerapan metode permainan pada anak sekolah dasar dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan survei. Analisis ini kami lakukan dengan cara mendistribusikan kuesioner melalui form guna untuk mengetahui apa saja yang dirasakan dan dialami oleh peserta didik disekolah dasar sebelum pembelajaran bermain sambil belajar ini diterapkan. Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena pada subjek penelitian secara deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang besar dalam pembelajaran peserta didik yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat dalam pembahasan yang memaparkan bahwa peserta didik akan lebih termotivasi dan berinovasi dalam belajar apa bila dalam proses pembelajaran diterapkan metode bermain sambil belajar.

Kata Kunci: metode permainan; minat; motivasi.

Abstract: This research is motivated by the lack of student motivation in learning. The lack of educator creativity in finding learning media result in a lack of motivation and interest in children in the learning process so that the result achieved are not in line with educator expectation. The purpose of this study was to explain to educator that the application of the game method to elementary school children can increase elementary school students learning interest. This research was conducted using a survey approach. We did this analysis by distributing questionnaires through forms in order to find out what students in elementary school felt and experienced before learning to play while learning was implemented. In this study, the type of research used by researchers is qualitative. Qualitative research is research that aims to understand the phenomenon of the research subject descriptively. The result of this study indicate that there is a large influence on the learning of students who are still in elementary school. This can be seen in the discussion which explains that students will be more motivated and innovate in learning what if in the learning process the method of playing while learning is applied.

Keywords: game method; interest; motivation.

PENDAHULUAN

Metode belajar mengajar di sekolah dasar benar-benar penting dan menentukan tingkat keberhasilan seorang peserta didik. Seorang peserta didik yang masih belajar di sekolah dasar akan jauh lebih cepat jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran baik itu berupa pembelajaran teoritis maupun pratikum. Dimana seorang peserta didik akan jauh lebih giat dan berinovasi dalam belajar apabila seorang pendidik melakukan proses pembelajaran yang mengasyikan dan kreatif.

Dalam hal ini seorang pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan berinovasi dalam mengajarkan peserta didik.

Metode berawal dari bahasa Yunani yakni *methodos* yang berarti cara atau jalan yang dilalui. Sehubungan dengan usaha ilmiah, maka metode memuat masalah cara kerja untuk dapat menguasai objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Fungsi metode adalah sebagai sarana untuk memperoleh tujuan, atau bagaimana cara melakukan atau membuat sesuatu. Metode pembelajaran adalah suatu cara atau upaya yang dilakukan oleh para pendidik agar proses belajar-mengajar pada peserta didik tercapai sesuai dengan tujuan. Metode pembelajaran ini sangat penting di lakukan agar proses belajar mengajar dapat menyenangkan dan membuat peserta didik aktif, dan dapat menangkap ilmu dari tenaga pendidik dengan mudah.

Metode pembelajaran yang diterapkan seorang pendidik sangat berpengaruh dalam penentuan hasil belajar peserta didik. Ada banyak hal yang dapat meningkatkan inovasi peserta didik dalam belajar salah satunya adalah penerapan metode belajar sambil bermain merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan inovasi siswa. Pendidik hendaknya mempersiapkan media sebelum proses pembelajaran berlangsung dan hendaknya harus memilih metode yang tepat seperti metode bermain sambil belajar untuk membuat situasi belajar siswa lebih aktif dan kondusif. Faktor keaktifan peserta sebagai subyek belajar. Ini berarti, peserta didik yang aktif untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai (Chan, 2017).

Istilah permainan, menurut pengertiannya adalah keadaan atau kondisi tertentu saat seseorang memilih kesenangan atau kebahagiaan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain. Permainan merupakan suatu kegiatan yang bertujuan mencapai tertentu dengan cara menyenangkan seseorang. Permainan merupakan sarana yang efektif dan efisien serta penting untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif, dan membesarkan setiap pribadi. Parten, dalam Dockett dan Fler, memandang kegiatan bermain sebagai alat sosialisasi. Melalui bermain, diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam bereksplorasi, berkreasi dan belajar secara menyenangkan (Uliyah & Isnawati, 2019). Permainan (games) adalah setiap kompetisi antara pemain yang bersosialisasi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk memperoleh tujuan tertentu pula (Yurmalin, 2013). Menurut Sadirman (2014: 75-76) permainan (games) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk memperoleh tujuan-tujuan tertentu pula. Setiap permainan harus memiliki empat komponen utama, yaitu: (1) adanya pemain (pemain-pemain), (2) adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi, (3) adanya aturan-aturan main, dan (4) adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai. Ahadi Sulissusiawan, n.d.).

Menurut Johnson, bermain adalah kegiatan yang diulang-ulang demi kesenangan. Menurut Sudono, bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan alat atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan penjelasan, memberi kesenangan maupun mengembangkan Imajinasi pada anak. Menurut Kimprasawil mengatakan bahwa definisi permainan adalah upaya olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat berguna untuk meningkatkan dan mengembangkan motivasi, kompetensi, dan prestasi dalam melakukan tugas dan kepentingan organisasi yang lebih unggul.

Sama seperti yang dikemukakan oleh sadirman metode permainan yang digunakan di lingkungan sekolah juga memiliki beberapa komponen-komponen mulai dari peserta didik sebagai

pemain atau subjek, lingkungan sekolah sebagai sarana atau lingkungan para peserta didik berinteraksi, adanya aturan-aturan permainan yang ditetapkan oleh pendidik dan juga menetapkan tujuan yang ingin dicapai disetiap permainan (Dr. Pupung Puspa Ardini, 2018).

Jadi, dari beberapa pendapat-pendapat di atas permainan dapat disimpulkan sebagai suatu hal yang dilakukan dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok guna mencapai tujuan tertentu dengan tujuan meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik, merefleksikan diri, serta mengasah kemampuan berpikir. Disamping meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar, permainan juga dapat memberi pengalaman yang menyenangkan, serta memberi pengetahuan dan mempertajam daya ingat peserta didik terhadap pembelajaran yang diajarkan. Pendidik juga harus mempersiapkan berbagai macam permainan disetiap pembelajaran, sehingga metode permainan yang beragam menimbulkan daya tarik peserta didik dalam proses belajar. Di setiap akhir permainan pendidik juga harus memberi apresiasi kepada peserta didik baik itu berupa pujian maupun *reward*.

Rata-rata disekolah dasar pada umumnya jarang menerapkan metode bermain sambil belajar, ada beberapa hal yang menjadi penyebab metode ini tidak diterapkan:

1. Pendidik yang kurang kreatif
2. Sarana dan prasarana yang tidak memadai
3. Kurangnya motivasi belajar dari peserta didik
4. Kurangnya dukungan dari orangtua peserta didik

Jadi, permasalahan-permasalahan yang ada di atas inilah alasan penelitian ini kami lakukan untuk mengetahui seberapa besar minat peserta didik khususnya sekolah dasar dalam melakukan metode bermain sambil belajar.

Melalui bermain peserta didik akan mendapatkan pengetahuan langsung dari berbagai aspek dalam hal kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pengetahuan langsung dalam domain kognitif seperti bermain tebak-menebak, teka-teki, video games/*play station*, permainan dengan memakai peraturan sederhana maupun baku. Melalui bermain tersebut peserta didik akan meningkatkan pengetahuan dan persepsi suatu objek serta pengambilan kesimpulan yang cepat dan tepat dalam arti kecerdasan praktis. Pengalaman langsung pada ranah afektif dalam kegiatan bermain yaitu pada saat peserta didik mampu mengikuti/melaksanakan peraturan yang mereka setuju atau peraturan permainan yang baku dengan sukarela, jujur dalam bertindak, *fair play*, mampu bekerja sama, dan berperilaku baik. Sedangkan pengalaman langsung dalam ranah psikomotor adalah pada saat peserta didik aktif melaksanakan kegiatan dalam permainan tersebut seperti berlari, melempar, menangkap, menendang, memukul, berguling, melompat, meloncat, merayap, memutar, menyelam, mengapung, berenang, bergoyang, mendorong, menarik, bertepuk tangan, dan sebagainya dengan berbagai ragam gerakanya (Dr. Yuliani Nurani, 2021)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan survei. Analisis ini kami lakukan dengan cara mendistribusikan kuesioner melaalui form guna untuk mengetahui apa saja yang dirasakan dan dialami oleh peserta didik disekolah dasar sebelum pembelajaran bermain sambil belajar ini diterapkan. Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk menguasai fakta pada subjek penelitian secara deskriptif dalam konteks alamiah dengan menyatukan data dengan cara triangulasi, analisis

data bersifat induktif dan menggunakan berbagai metode ilmiah yang ada dengan peneliti sebagai instrumen kunci (CRESWELL, 2007).

Metode kualitatif lebih menekankan pada pengamatan fenomena dan lebih meneliti kesubtansi makna dari fenomena tersebut. Analisis dan ketajaman penelitian kualitatif sangat terpengaruh pada kekuatan kata dan kalimat yang digunakan. Selain itu metode kualitatif juga informasi yang berbentuk deskriptif dan tidak bisa di ukur dengan angka sehingga di butuhkan pengamatan yang mendalam (Creswell, 2007).

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pusat dari penelitian kualitatif adalah pada prosedur dan pemaknaan hasilnya. Dalam penelitian ini yang dijadikan sampel oleh peneliti adalah siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum menggunakan metode bermain sambil belajar pada anak sekolah dasar peneliti mengamati pembelajaran peserta didik dengan metode tanya jawab. Pendidik tidak menggunakan metode lain seperti metode bermain dikarenakan tidak memiliki ide untuk melakukan metode lain dan beranggapan bahwa metode-metode tersebut hanya mempersulit dan membutuhkan persiapan yang banyak. Serta kurangnya sarana dan prasarana yang akan digunakan. Peserta didik yang menjawab pertanyaan dari pendidik hanyalah beberapa bahkan tidak mencapai setengah dari jumlah peserta didik di kelas yang aktif untuk menjawab. Peserta didik yang lain hanyalah mendengar saja dan tidak memberi reaksi atau tidak memberi tanggapan terhadap pertanyaan yang dilakukan pendidik dengan metode tanya jawab ini. Metode tanya jawab ini sebagai percobaan pertama untuk melihat bagaimana minat siswa dalam belajar. Hasil yang diperoleh tidak memuaskan bahkan tidak mencapai target serta siswa masih pasif. Percobaan kedua akan dilakukan dengan menggunakan metode belajar sambil bermain.

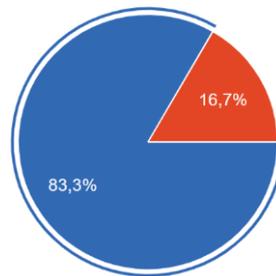
Pendidik hendaknya mempersiapkan baik media maupun metode sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam mempersiapkan metode atau media, pendidik harus mampu memilih metode yang tepat agar sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dan alat peraga pun membuat pembelajaran di kelas menjadi membosankan, siswa menjadi kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar-mengajar, kebanyakan dari siswa tersebut acuh bahkan sulit diatur dan tidak mau mendengarkan penjelasan yang sedang disampaikan oleh pendidik (Kurniati et al., 2020).

Metode yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah metode bermain sambil belajar. Belajar sambil bermain untuk peserta didik sekolah dasar merupakan solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa dimana dengan belajar sambil bermain siswa akan merasa senang ketika proses pembelajaran berlangsung. Bermain bagi siswa tidak hanya memberikan kepuasan terhadap anak akan tetapi bermain dapat pula membangun karakter dan membentuk sikap dan kepribadian anak. Dalam melakukan metode ini harapan besar untuk keberhasilan ini dimulai pada guru atau tenaga pendidik. Pendidik yang akan menjadi awal dari metode bermain sambil belajar. Pendidik harus mampu menyiapkan permainan yang dapat membangun minat peserta didik tanpa menghilangkan topik pembelajaran yang harus diajarkan. Jika peserta didik tidak dapat melakukannya maka metode ini tidak dapat berjalan dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang kami lakukan melalui google form, kami mengajukan beberapa pertanyaan antara lain:

1. Apakah metode permainan sambil belajar pernah Anda terapkan di sekolah?
2. Apa kendala yang Anda hadapi ketika metode ini diterapkan?
3. Apa alasan Anda tidak menerapkan metode bermain sambil belajar?

Dari beberapa pertanyaan yang diajukan, kami mendapatkan hasil 16,7% yang tidak pernah menerapkan metode bermain sambil belajar dan 83,3% yang pernah menerapkan, meskipun masih memiliki kendala dalam menerapkan metode tersebut. Diagram nya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Gamabar diagram

Adapun berbagai kendala yang dihadapi pendidik dalam menerapkan metode bermain sambil belajar, sebagai berikut:

1. Penerimaan metode oleh siswa yang berbeda-beda sehingga metode susah terlaksana dengan baik
2. bertambahnya tingkat keributan dari anak yang hiper aktif sehingga mempengaruhi yang lain untuk ikut.
3. Anak-anak didik tidak terkontrol untuk belajar jika terus asik dengan game.
4. waktu untuk membahas materi berkurang atau tidak cukup.

Sedangkan alasan pendidik tidak menerapkan metode bermain sambil belajar adalah sebagai berikut :

1. Tidak efisien berhubung anak akan pastinya menjadi ribut saat bermain dan akan mengganggu proses pembelajaran kelas lainnya.
2. Kurangnya pengetahuan akan jenis permainan yang cocok dalam proses pembelajaran.
3. Pendidik yang sudah memasuki usia lanjut, sehingga menyebabkan cepat terjadinya penyakit hipertensi.

Minat adalah kecenderungan akal yang tetap ke jurusan satu hal yang urgen bagi seseorang sesuatu yang berharga tersebut adalah sesuatu yang setara dengan kebutuhannya. Hal ini dilandaskan pada pandangan bahwa pada waktu orang memuaskan satu tingkat keperluan tertentu, mereka ingin beralih ke level yang lebih tinggi. Menurut KBBI minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; gairah; keinginan. Hal ini menyebabkan suatu dorongan yang mengakibatkan terikatnya perhatian individu pada objek tertentu seperti pekerjaan, pelajaran ataupun pada benda. Minat ini biasanya bersifat individu. Yang artinya setiap orang mempunyai minat yang berlainan dengan orang lain.

Minat belajar merupakan suatu rasa untuk menyukai atau tertarik pada suatu hal atau kegiatan belajar tanpa ada yang memerintahkan. Minat belajar juga didefinisikan sebagai keinginan dan keterikatan yang terencana dalam aktivitas kognitif yang melakoni bagian penting dalam prosedur pembelajaran, Menentukan bagian apa yang kita pilih untuk belajar, dan seberapa baik kita mempelajari informasi yang diberikan. Minat belajar adalah kecenderungan jiwa untuk memperoleh sesuatu karena siswa tersebut menikmati hal yang menarik dalam belajar, yang

umumnya dikenali dengan perasaan senang. Selain itu minat belajar pun didefinisikan sebagai pembina motivasi yang mengacu pada keinginan dan kenikmatan siswa untuk terlibat dalam tugas-tugas serta keinginan untuk mencapai pengetahuan (Ricardo & Meilani, 2017).

Minat belajar besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar sebab dengan minat seseorang akan menggenapi sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak bisa melakukan sesuatu. Adapun beberapa langkah-langkah yang dapat kita terapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah bagikan passion orang tua, perbanyak membaca buku, bangun minat anak secara alami jangan menekan ataupun memaksakan, dan ajukan pertanyaan dan beritahukan jawaban yang benar. (Hasil & Siswa, 2008).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan hasrat atau ketertarikan dan keinginan seseorang terhadap suatu objek yang ingin ia alami. Hal ini juga berlaku dengan minat belajar yang artinya minat belajar adalah keinginan seseorang untuk menggali lebih dalam lagi tentang sesuatu hal yang ia tidak mengerti sampai ia merasa puas. Minat belajar berkaitan erat dengan kognitif atau pikiran seseorang. Semakin besar minat belajar seseorang maka semakin baik hasil belajarnya.

Motivasi adalah serangkaian nilai-nilai yang mempengaruhi seseorang untuk memperoleh hal yang khusus sesuai tujuan individu. Sikap dan nilai tersebut merupakan suatu invisible yang membagikan kekuatan untuk membantu individu mencapai tujuan. Menurut KBBI motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu; usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya.

Motivasi berasal dari kata lain *Motive* yang berarti dorongan atau bahasa Inggrisnya *to move*. Motif diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri organisme yang mendorong untuk berbuat (*driving force*). Motif tidak berdiri sendiri, tetapi saling berkaitan dengan faktor-faktor lain, baik faktor eksternal, maupun faktor internal. Hal-hal yang mempengaruhi motif disebut motivasi. Motivasi mempunyai peranan strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorang pun yang belajar tanpa motivasi, tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar tidak hanya diketahui, tetapi juga harus diterangkan dalam aktivitas sehari-hari (Prihartanta, 2015).

Motivasi belajar suatu unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena tanpa sadar bahwa motivasi belajar dapat dan sangat berpengaruh dengan aktif dan pasifnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Kondisi ini sangat berpengaruh besar pada prestasi belajar siswa. Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Motivasi merupakan daya penggerak yang mendorong seseorang melakukan suatu pekerjaan untuk dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan (Pratiwi et al., 2021).

Orang tua juga sangat berperan penting dalam menumbuhkan motivasi anak sekolah dasar. Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan anak-anaknya sebagai motivator. Dalam hal ini orang tua harus senantiasa memberikan dukungan dan dorongan kepada anaknya dalam belajar, khususnya belajar di rumah sebagai penunjang keberhasilan prestasinya di sekolahnya. (Rumbewas et al., 2018). Dalam menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar dibutuhkan strategi atau metode yang harus diterapkan dalam proses pembelajaran (Dr. Wahyudin Nur Nasution, 2018).

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa penerapan metode bermain sambil belajar sangat membantu dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Adapun langkah langkah yang harus di lakukan oleh pendidik dalam menerapkan metode belajar sambil bermain yang efektif adalah sebagai berikut: Pendidik harus kreatif dalam mencari permainan yang cocok dengan tema pembelajaran, Pendidik harus menetapkan tujuan dan aturan aturan di setiap permainan sehingga, peserta didik dapat mengikuti segala proses permainan sesuai dengan aturan-aturan yang ditetapkan, adanya hubungan kerjasama yang dijalin oleh pendidik dan orang tua, Orang tua selalu memberikan dukungna pada anak agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Dari buku

Creswell, J. W. (2007). *Qualitative Inquiru and Research Design*. SAGE Publication.

CRESWELL, J. W. (2007). *RESEARCH DESIGN*. Sage Pulbication.

Dr. Wahyudin Nur Nasution, M. A. (2018). *Pengaruh Strategi pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*. Perdana Publishing.

Dr. Pupung Puspa Ardini, M. P. (2018). *BERMAIN DAN PERMAINAN*. Adje media Nusantara, nganjuk.

Dr. Yuliani Nurani, M. P. (2021). *kurikulum bermain kreatif*. PT. Indeks.

Dari Jurnal

Chan, F. (2017). Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(1), 106–123.

Hasil, M., & Siswa, B. (2008). *Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 10, 11–21.

Chan, F. (2017). Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(1), 106–123. <https://doi.org/10.22437/gentala.v2il.6821>

Hasil, M., & Siswa, B. (2008). *Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 10, 11–21.

Kurniati, P., Asri Untari, M. F., & Sulianto, J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga. *Journal of Education Action Research*, 4(4), 407.

Pratiwi, A., Hikmah, F., & Adiansha, A. A. (2021). *Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 1, 36–43.

- Prihartanta, W. (2015). Teori-Teori Motivasi Prestasi. *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry*, 1(83), 1–11.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79.
- Rumbewas, S. S., Laka, B. M., & Meokbun, N. (2018). *Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sd Negeri Saribi*. 2(2), 201–212.
- Selly Caesarreta. Ahadi Sulissusiawan, S. (n.d.). *Penerapan Media Permainan Kartu Dalam Pembelajaran*.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1)
- Yurmalin, M. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*, 3(1), 75–84.