

**PENERAPAN METODE *GAMIFIED LEARNING* BERBASIS MEDIA PLATFORM
EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PADA SISWA
KELAS V SDN DUPAK 1 SURABAYA**

Putri Atika¹, Roni Rodiyana², Dwi Natalia³

^{1,2}PPG Universitas Negeri Surabaya, ³SDN Dupak 1 Surabaya

¹ppg.putriatika01330@program.belajar.id, ²ronirodiyana@gmail.com,

³dwispd522@guru.belajar.id

ABSTRACT

This research was motivated by the lack of active learning among class V students at SDN Dupak 1 Surabaya. This happens because teachers are still too monotonous in applying learning methods and media. The aim of this research is to increase student learning activity in the classroom learning process through the application of a gamified learning method based on the interactive educational game Educaplay. This research uses the Classroom Action Research method in two cycles. Each cycle is carried out with four stages of activity, namely planning, action, observation and reflection. The subjects in this research were class V students at SDN Dupak 1 Surabaya with a total of 30 students. The results of the pre-cycle research showed that the average result of student activity was 34.9%, while in cycle I the percentage was 56.7% and increased by 80.7% in cycle II. Thus, it can be concluded that the use of gamified learning methods based on the Educaplay media platform can increase the learning activity of class V students at SDN Dupak 1 Surabaya.

Keywords: active learning, gamified learning methods, educaplay

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya keaktifan belajar pada siswa kelas V SDN Dupak 1 Surabaya. Hal tersebut terjadi karena guru masih terlalu monoton dalam menerapkan metode dan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas melalui penerapan metode gamified learning berbasis game edukasi interaktif Educaplay. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas sebanyak dua siklus. Setiap siklus dilakukan dengan empat tahap kegiatan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek pada penelitian ini, yaitu siswa kelas V SDN Dupak 1 Surabaya dengan jumlah 30 siswa. Hasil penelitian pra siklus menunjukkan bahwa hasil rata-rata keaktifan siswa sebesar 34,9%, sedangkan pada siklus I memperoleh persentase 56,7% dan meningkat sebesar 80,7% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *gamified*

learning berbasis media *platform educaplay* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SDN Dupak 1 Surabaya.

Kata Kunci: keaktifan belajar, metode gamified learning, educaplay

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana penting dalam meningkatkan potensi siswa secara optimal, melalui pendidikan, siswa dapat diasah dan dikembangkan segala potensi yang ada dalam dirinya melalui proses belajar (Prasetya, 2022: 17). Belajar merupakan usaha untuk mendapat perubahan tingkah laku secara positif yang dilakukan oleh seseorang terhadap lingkungannya (Paling et al, 2023: 1). Belajar dan pembelajaran merupakan serangkaian proses yang dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan pada diri pendidik, peserta didik, dan siapapun yang dilibatkan. Pada proses pembelajaran di kelas, diperlukan keaktifan siswa sebagai bentuk partisipasi kolaboratif antar guru dan siswa. Menurut Ulun (dalam Prasetyo & Abduh, 2021: 1718) mengungkapkan bahwa keaktifan belajar merupakan kegiatan siswa selama mengikuti proses pembelajaran untuk menunjang keberhasilan siswa. Keaktifan dapat

dilihat dari beberapa bentuk, yaitu keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran seperti turut serta dalam mengerjakan tugas, terlibat dalam diskusi proses pemecahan masalah, bertanya kepada teman atau guru apabila tidak memahami materi, dan mampu mempresentasikan hasil laporan (Prasetyo & Abduh, 2021: 1718).

Menurut Sudjana (dalam Prasetyo & Abduh, 2021: 1718) menjelaskan beberapa indikator keaktifan belajar yang dapat dilihat dari beberapa hal yaitu: (1) Saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa terlibat dalam melakukan tugas belajarnya, (2) ingin berpartisipasi dalam pemecahan masalah, (3) ingin bertanya kepada teman atau guru jika mereka tidak memahami materi atau menghadapi kesulitan, (4) ingin berusaha mencari tahu apa yang mereka butuhkan untuk memecahkan masalah, (5) ingin melakukan diskusi kelompok sesuai dengan instruksi guru, dan (6) mampu memahami materi dengan baik.

Adapun menurut Sudjana (2009:61) (Dityaningsih, 2020: 2) siswa yang terlibat secara aktif dalam pembelajaran dapat ditunjukkan sebagai berikut: 1) siswa ikut menyelesaikan tugas dalam proses pembelajaran; 2) siswa mengambil bagian dalam pemecahan masalah secara aktif; 3) siswa mengajukan pertanyaan kepada siswa lain atau kepada pendidik jika tidak memahami masalah yang dia hadapi; 4) siswa mencoba menemukan berbagai informasi apa yang dibutuhkan untuk pemecahan masalah; 5) siswa menerapkan diskusi kelompok menurut petunjuk guru; 6) siswa melakukan latihan mandiri dalam memberikan solusi untuk masalah atau soal dalam aktivitas pembelajarannya; 7) siswa menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Berdasarkan hasil observasi permasalahan yang ditemui pada siswa kelas V SDN Dupak 1 Surabaya, antara lain: (1) siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, (2) bosan dengan pembelajaran yang berlangsung (media pembelajaran yang tidak

bervariatif), dan (3) kurang menanggapi pertanyaan guru, (4) siswa belum memahami materi secara menyeluruh, dan (5) kurangnya penerapan model pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa. Agar masalah tersebut dapat diselesaikan, model pembelajaran yang sesuai harus digunakan selama proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, strategi yang digunakan oleh peneliti, yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran yang dapat membantu siswa menjadi aktif, kreatif, dan memahami ide dengan mudah. Metode *gamified learning* merupakan metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Menurut Moncada, 2014 (dalam Atika & Febriyanto, 2023: 50) menjelaskan bahwa *gamified learning* merupakan metode yang menggunakan mekanisme permainan di dalamnya untuk membuat pembelajaran lebih menarik, permainan dirancang untuk melibatkan siswa dalam berbagai jenis tantangan dan memiliki aturan serta umpan balik untuk mengukur hasil pembelajaran. Menurut Anne Lee, 2015 (dalam Atika & Febriyanto,

2023: 50) dengan menggunakan metode gamified learning, siswa akan lebih termotivasi dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Metode ini digunakan dengan memasukkan elemen dinamika atau permainan ke dalam pembelajaran, yang membuat suasana belajar lebih menyenangkan. Terdapat dua jenis metode gamifikasi dalam pembelajaran, yaitu gamifikasi struktural dan gamifikasi konten. Gamifikasi struktural melibatkan penggunaan elemen dinamika permainan dalam proses pembelajaran, tanpa mengubah isi penyampaiannya, dalam hal ini pendidik hanya memasukkan atau mengadopsi unsur-unsur dinamika permainan dalam pembelajarannya proses pembelajaran. Sedangkan, gamifikasi konten melibatkan penggunaan teknologi berbasis permainan elektronik.

Media berperan sangat penting untuk proses pembelajaran karena dapat berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa untuk membuat pelajaran lebih mudah diterima. Guru juga bertanggung jawab untuk menyusun rencana pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, mengevaluasi, dan menganalisis hasil

belajar, serta memberikan tindak lanjut terhadap hasil tersebut. Guru juga sebagai pendidik profesional, diharapkan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Game edukasi merupakan produk teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk mendukung kegiatan belajar (Dianita et al, 2024: 276). Oleh karena itu, penggunaan game dalam pendidikan sangat penting karena akan memberikan dampak positif pada proses belajar, dan guru dapat membuat inovasi dalam cara mereka mengajar serta dapat menciptakan suasana yang lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan meningkatkan keaktifan belajar yang dimiliki oleh siswa. Educaplay merupakan sebuah platform yang menyediakan berbagai game menarik untuk dapat digunakan membuat soal-soal pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu kelebihan game educaplay, yaitu memungkinkan guru membuat pendekatan pembelajaran yang berbasis permainan lebih mudah.

Beberapa penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan

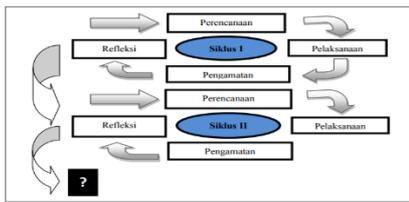
belajar dengan menggunakan game edukasi interaktif, diantaranya oleh (Fitriana, 2023) pada penelitian yang dilakukan pada siklus I ke siklus II dari 67,14 % menjadi 81,43 % dengan game edukasi interaktif. Sejalan pada penelitian yang tersebut, (Basir et al, 2021) penerapan game edukasi interaktif pada siswa dalam pelajaran PJOK. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan persentase keaktifan belajar siswa, pada siklus I angket keaktifan belajar siswa mendapatkan skor rata-rata persentase 49,5% (rendah). Setelah dilakukan siklus II maka diperoleh skor rata-rata persentase 83,5% (tinggi). Selanjutnya (Utami et al, 2023) peningkatan keaktifan belajar diketahui dari rata-rata kenaikan pada siklus I pertemuan pertama dan kedua dengan nilai 55,5 dengan kategori cukup. Selain itu, jika dilihat dari keaktifan peserta didik pada siklus kedua pertemuan pertama dan kedua mengalami peningkatan rata-rata 75,85 dan berkategori tinggi.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada siswa kelas V di SDN Dupak 1 Surabaya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran belum mencapai tingkat optimal. Dalam rangka meningkatkan keaktifan

belajar siswa, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Penerapan Metode *Gamified Learning* Berbasis Media *Platform Educaplay* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas V SDN Dupak 1 Surabaya. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui game edukasi interaktif dengan *platform educaplay*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto (2019) (dalam Utami et al, 2023: 2422) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah studi tentang kegiatan belajar yang terdiri dari tindakan yang sengaja muncul dan terjadi secara bersamaan di dalam kelas. Tujuan penelitian PTK, yaitu untuk meningkatkan proses pembelajaran. Selama kegiatan penelitian dilakukan, perbaikan dilakukan secara bertahap dan terus menerus. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan beberapa 2 siklus, serta dengan menggunakan model spiral sesuai dengan yang dikemukakan oleh Kurt Lewin yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.



Sumber: (Prasetyo, 2021: 1720)
Gambar 1 Bagan Model Spiral oleh Kurt Lewin

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan pada di SDN Dupak 1 Surabaya, yang terletak di Kecamatan Krembangan, Kota Surabaya. Waktu penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan terhitung dimulai sejak bulan Juni 2024 hingga Agustus 2024. Tujuan dari pilihan sekolah ini, yaitu untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan game edukasi interaktif pada platform educaplay. Subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, yaitu siswa kelas V SDN Dupak 1 Surabaya dengan jumlah 30 siswa yang terdiri dari 16 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Kelas ini dipilih karena memiliki keaktifan yang lebih rendah dibandingkan dengan kelas lainnya, menurut observasi dan wawancara yang dilakukan. Tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengatasi masalah keaktifan belajar siswa yang masih rendah.

Indikator keberhasilan minimal dari penelitian ini didasarkan pada pedoman konversi keaktifan belajar dengan mencapai tingkat keaktifan belajar minimal sebesar 75%, yang menunjukkan bahwa tingkat keaktifan belajar peserta didik berada pada kriteria "Tinggi". Cara untuk mengukurnya, yaitu dengan melakukan observasi di kelas menggunakan lembar observasi dengan tiga kriteria keaktifan belajar siswa: (1) bertanya dan mengajukan pertanyaan, (2) mendengarkan apa yang disampaikan guru, dan (3) menyelesaikan tugas dengan kemampuan sendiri. Data keaktifan belajar yang merupakan data kuantitatif, memberikan penilaian atas keaktifan belajar siswa berdasarkan indikatornya. Setiap pernyataan memiliki skor masing-masing, lalu skor totalnya dibagi dengan skor maksimal dari seluruh pernyataan. Selanjutnya, untuk mendapatkan persentase skor keaktifan belajar, hasil hitung sebelumnya harus dikalikan dengan 100%. Setelah data diperoleh, hasilnya dapat dibandingkan dengan rata-rata persentase skor keaktifan belajar antar siklus untuk mendapatkan data tentang perubahan keaktifan belajar

siswa selama setiap siklus dan untuk mengetahui apakah ada perubahan dalam tingkat keaktifan belajar siswa.

Tabel 1 Indikator Capaian Penelitian Keaktifan Belajar Siswa

Capaian	Kriteria
75% - 100%	Tinggi
51% - 74%	Sedang
25% - 50%	Rendah
0% - 24%	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (dalam Prasetyo, 2021: 1721)

$$\text{Presentase keberhasilan tindakan} = \frac{\sum \text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: (Djamarah, 2016: 67)

Sumber: (Djamarah, 2016: 67)
Gambar 2 Perhitungan Indikator Keaktifan Belajar Siswa

Sebagai tujuan utama dari penelitian ini, teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data sesuai dengan tata cara penelitian. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan, yaitu teknik analisis Miles yang terdiri dari empat tahap yang harus dilakukan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan, yaitu data kuantitatif. Data kuantitatif

dianalisis dengan deskriptif komparatif yang merupakan perbandingan hasil hitung dan statistik deskriptif, misalnya hasil persentase pada satu siklus dengan siklus berikutnya.

ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa meningkat secara signifikan selama siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, mendapat kesimpulan bahwa tindakan belajar dengan metode gamified learning berbasis media platform educaplay dapat meningkatkan keaktifan belajar yang dimiliki oleh siswa. Tabel berikut menunjukkan perbandingan keaktifan belajar siswa kelas V dengan metode gamified learning berbasis media platform educaplay.

Tabel 2 Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa

N	Kategori	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
1	Tinggi	3	10%	1	40%	2	80%
.	gi			2		4	

2	Sedang	5	16,7%	13	43,3%	4	13,3%
3	Rendah	9	30%	5	16,7%	2	6,7%
4	Sangat Rendah	13	43,3%	0	0%	0	0%

Pada tabel 2 di atas, diketahui bahwa perbandingan nilai keaktifan belajar siswa pada pra siklus diketahui dari keseluruhan 30 siswa yang mendapat kategori keaktifan “Tinggi” sebanyak 3 siswa dengan persentase 10%, kemudian pada hasil keaktifan “Sedang” sebanyak 5 siswa dengan persentase 16,7%. Selanjutnya pada kategori keaktifan “Rendah” terdapat 9 siswa dengan persentase 30% dan pada keaktifan “Sangat Rendah” terdapat 13 siswa dengan persentase 43,3%. Setelah dilaksanakan siklus I pada kategori keaktifan “Tinggi” sebanyak 12 siswa dengan persentase 40%, kemudian pada hasil keaktifan “Sedang” sebanyak 13 siswa dengan persentase 43,3%. Selanjutnya pada kategori keaktifan “Rendah” terdapat 5 siswa dengan persentase 16,7% dan pada keaktifan “Sangat Rendah” terdapat 0 siswa dengan persentase 0%. Setelah

melaksanakan siklus II diketahui hasil keaktifan belajar siswa mendapat kategori “Tinggi” sebanyak 24 siswa dengan persentase 80% kemudian pada hasil keaktifan “Sedang” sebanyak 4 siswa dengan persentase 13,3%. Selanjutnya pada kategori keaktifan “Rendah” terdapat 2 siswa dengan persentase 6,7% dan pada keaktifan “Sangat Rendah” terdapat 0 siswa dengan persentase 0%.

Tabel 3 Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa

N o.	Keterangan	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus II
1.	Skor Terendah	25	46	75
2.	Skor Tertinggi	48	75	95
3.	Rata-rata	34,9%	56,7%	80,7%
4.	Kategori	Rendah	Sedang	Tinggi

Menurut tabel di atas, tindakan pra siklus menunjukkan persentase keaktifan siswa rata-rata sebesar 34,9% dengan kategori keaktifan rendah, dan tindakan I menunjukkan persentase keaktifan siswa rata-rata

sebesar 56,7% dengan kategori keaktifan sedang. Namun, hasil siklus I belum sesuai dengan indikator pencapaian yang telah ditetapkan karena terjadi beberapa gangguan selama siklus. Kesulitan tersebut, yaitu terdapat beberapa siswa terus mengabaikan penjelasan guru, kurangnya komunikasi siswa dalam diskusi kelompok tugas yang diatur oleh guru, serta Sebagian besar siswa yang tampak ragu dalam mengajukan pertanyaan dan menjawabnya. Sehingga, dilakukan tindakan pada siklus kedua, perbaikan dilakukan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa untuk memenuhi kriteria keberhasilan.

Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II, keaktifan siswa meningkat dari 56,7% pada siklus I menjadi 80,7% pada siklus II, dengan kategori keaktifan belajar yang tinggi. Ada peningkatan yang signifikan dalam keaktifan siswa dibandingkan dengan siklus I, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan jumlah siswa yang aktif, memperhatikan materi guru karena pembelajaran yang disajikan dengan menggunakan metode gamified learning berbasis media platform educaplay dapat meningkatkan

semangat belajar siswa dan meningkatkan proses belajar secara signifikan. Perangkat pembelajaran berbasis TPACK mendukung media yang disajikan, selama pengerjaan LKPD siswa terlihat antusias untuk berpartisipasi dalam diskusi kelompok di mana mereka dapat mengemukakan pendapat mereka tentang masalah yang dibahas dalam materi ajar. Mereka juga terlihat aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, hal tersebut tentu saja dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menyampaikan hasil pekerjaan masing-masing kelompok secara berurutan.



Gambar 3 Grafik Peningkatan Persentase Keaktifan Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa meningkat dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa sebagian besar siswa dapat

memenuhi kriteria indikator keaktifan belajar dan menyelesaikan tugas dengan penuh semangat. Ini menunjukkan bahwa melalui penerapan metode *gamified learning* berbasis media *platform educaplay*, keaktifan belajar siswa dapat ditingkatkan. Melalui metode dan media tersebut dapat meningkatkan kolaborasi antar siswa maupun siswa dengan guru. Interaksi tersebut tentu saja dapat membantu proses pembelajaran berjalan lancar dan siswa tetap antusias. Guru hanya menjadi fasilitator untuk siswa dapat berpartisipasi aktif dalam berbagai aktivitas yang dilakukan selama proses belajar. Siswa lebih tertarik untuk memperhatikan penjelasan guru, mendorong siswa untuk bertanya, menjawab, dan diskusi dalam kelompok, menulis rangkuman materi pelajaran, berbicara tentang konsep atau ide, dan mempresentasikan hasil kerja tim.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil rata-rata keaktifan belajar siswa secara klasikal yang dilakukan dari tindakan pra siklus ke

siklus I dan ke siklus II. Persentase rata-rata keaktifan belajar siswa pada pra siklus sebesar 34,9% dengan kategori “rendah”. Pada siklus I persentase rata-rata keaktifan belajar siswa meningkat sebesar 56,7% berada pada kategori keaktifan siswa “sedang”. Sedangkan pada siklus II persentase rata-rata keaktifan belajar siswa meningkat sebesar 80,7% berada pada kategori keaktifan siswa “tinggi”. Dari hasil yang diperoleh pada tindakan siklus II dapat dikatakan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *gamified learning* berbasis media *platform educaplay* dapat meningkatkan keaktifan belajar pada siswa kelas V SDN Dupak 1 Surabaya Tahun Pelajaran 2024/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Atika, P., & Febriyanto, P. T. (2023). The Effect Of Gamified Learning Method On Students Thematic Learning Outcomes Ips Load. *Maktab: Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 2(2), 48-57.
- Basir, M., Bayu, A. T., & Sudrajat, A. (2021). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Interaktif Pada Pembelajaran PJOK

- Secara Online. Seminar Nasional (STKIP Kusuma Negara), 48-55.
- Dianita, E., et al. (2024). Pengembangan Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran Pkn Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Talang Padang. *Cendikia Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(7), 275-282.
- Dityaningsih, D., Astriyani, A., & Eminita, V. (2020). Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1-8.
- Fitriana, N. (2023). Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Media Persentasi Classpoint Dan Game Edukasi (Quizizz & Kahoot) Pada Pembelajaran Kimia. *ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 3(1), 35-41.
- Paling, S., et al. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Prasetya, S. A., Harsan, T., & Hadiprasetyo, K. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Educatif : Journal of Education Research*, 4(4), 17-25.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717-1724.
- Utami, M. D., Subroto, W. T., & Hendratno. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik melalui Media Quiziz dalam Pembelajaran IPS Kelas V. *Journal of Education Research*, 4(4), 2420-2425.