

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN EDUKASI DALAM MEMBENTUK KARAKTER SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BP

¹Luluk Atul Ma'munah

¹ STIT Islamiyah Karya Pembangunan Paron Ngawi
luluk132@gmail.com

Submit 23 November 2024, Diterima: 30 November 2024, Diterbitkan: 30 November 2024

Abstract: This study aims to identify the effectiveness of using educational game media in learning Islamic Religious Education (PAI) and Budi Pekerti (BP) at SMP Negeri 3 Paron. Departing from the challenge of low student interest in Islamic Education learning caused by monotonous teaching methods, this research explores innovative game-based approaches to create a more interactive and relevant learning experience in the digital era. Using a descriptive qualitative method, this research involved interviews, observation and documentation as data collection techniques. The results showed that the educational game media successfully increased students' engagement and built characteristics such as cooperation, discipline, and empathy. Teachers utilise technology such as Kahoot and Quizizz, as well as traditional games, to provide variety in the learning process. However, more technological facilities are needed to implement this medium. Teachers are required to be creative, adopt a collaborative approach and adapt learning media to school conditions. The research recommendations emphasise the importance of strengthening technological infrastructure and teacher training to ensure the effectiveness of using educational game media in supporting character-based learning. These results are expected to be a reference for similar innovations in other fields of education, leading students to become a generation that is intellectually smart and virtuous.

Keywords: Media, Educational Game, Character

Pendahuluan

Dalam era Revolusi Industri 4.0, teknologi telah menjadi elemen yang semakin signifikan dalam dunia pendidikan. Data dari UNESCO (2023) menunjukkan bahwa 72% sekolah di negara berkembang mulai mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan relevansi proses belajar.¹ Dalam hal ini, perkembangan teknologi menjadi kunci penting dalam membantu pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang semakin canggih dan efektif.²

Pendidikan, sebagai landasan pengembangan pengetahuan, kini beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan sesuai kebutuhan siswa. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran, seperti permainan edukatif, menawarkan potensi untuk menjembatani kesenjangan antara metode tradisional dan kebutuhan siswa modern yang akrab dengan teknologi. Permainan edukatif tidak hanya mendorong siswa untuk aktif tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, kerjasama, dan pengambilan keputusan. Menurut Fidaus dan Ghonim, permainan edukatif mampu mendorong siswa untuk berkompetisi mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dengan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik.³

Permainan edukatif menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendidik, menarik minat siswa melalui integrasi antara pembelajaran dan aktivitas bermain. Penelitian oleh Latubessy dan Ahsin menekankan bahwa permainan edukatif dapat memperkuat keterlibatan siswa, mempertahankan kebahagiaan dalam pembelajaran, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.⁴ Permainan ini dirancang untuk mengembangkan keterampilan, memperluas pemahaman, dan menghubungkan siswa dengan konteks dunia nyata melalui simulasi.

Namun, meskipun media pembelajaran berbasis permainan telah menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan minat belajar, implementasinya dalam pendidikan formal masih terbatas. Dalam konteks pendidikan agama, terutama Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti (BP), tantangan pengajaran sering kali berfokus pada rendahnya minat siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini disebabkan metode pengajaran yang cenderung monoton dan tidak kontekstual. Akibatnya, pembelajaran PAI dan BP sering kali tidak memberikan dampak signifikan dalam membentuk karakter siswa. Sehingga,

¹ GEM Report UNESCO, *Rapport GEM 2023*.

² Setiawan et al., *MEDIA PEMBELAJARAN (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*, 4.

³ Firdaus and Ghonim, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR."

⁴ Latubessy and Ahsin, "HUBUNGAN ANTARA ADIKSI GAME TERHADAP KEAKTIFAN PEMBELAJARAN ANAK USIA 9-11 TAHUN."

nilai-nilai moral dan spiritual yang diajarkan sulit diinternalisasi oleh siswa. Padahal, pendidikan agama memiliki peran penting dalam membentuk nilai moral, spiritual, dan sosial siswa sebagai generasi penerus bangsa.

Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif menjadi salah satu solusi untuk menghadirkan pembelajaran PAI dan BP yang lebih menarik dan interaktif. Media ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik sekaligus mendorong mereka untuk menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini menunjukkan pentingnya inovasi dalam pembelajaran PAI dan BP untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital. Dengan mengintegrasikan permainan edukatif, guru tidak hanya dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna, di mana siswa berperan aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri.

Reigeluth dan Merrill menekankan bahwa permainan edukatif yang dirancang dengan baik mampu memberikan simulasi dunia nyata yang relevan dengan kehidupan siswa, sehingga memudahkan mereka dalam memahami konsep dan nilai-nilai yang diajarkan.⁵ Media pembelajaran berbasis permainan dirancang untuk memperkaya proses belajar-mengajar sekaligus memberikan stimulasi kognitif, afektif, dan motorik kepada siswa, sebagaimana diungkapkan oleh penelitian terbaru di bidang ini.

Penelitian ini berupaya mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana permainan edukatif dapat diterapkan dalam pembelajaran PAI dan BP di kelas 8A SMP Negeri 3 Paron untuk Tahun Ajaran 2023/2024. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi inovasi media pembelajaran di mata pelajaran lainnya, mendukung terciptanya generasi muda yang tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga memiliki karakter yang kuat.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, salah satu jenis penelitian yang mengangkat fakta, keadaan, variabel, dan fenomena-fenomena yang terjadi dan menyajikannya apa adanya. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk memahami secara mendalam bagaimana media pembelajaran berbasis permainan edukatif berdampak pada proses belajar siswa.

⁵ Beatty, Myers, and Reigeluth, *Instructional-Design Theories and Models*.

Subjek penelitian adalah siswa kelas 8A SMP Negeri 3 Paron tahun ajaran 2023/2024, serta guru PAI dan BP. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling untuk memastikan relevansi hasil penelitian dengan tujuan studi.

Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi data primer dan sekunder. Dalam penelitian ini data primer diperoleh dari hasil interview dengan Kepala sekolah, Waka kesiswaan, Guru PAI di SMPN 3 Paron. Sedangkan data sekunder meliputi dokumen dan arsip lembaga pendidikan SMPN 3 Paron seperti silabus, RPP, dan catatan kegiatan belajar mengajar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi untuk melihat implementasi media di kelas, wawancara dengan siswa dan guru untuk mendapatkan informasi mendalam, serta dokumentasi berupa foto dan catatan proses pembelajaran. Analisis data kualitatif dilakukan dengan model interaktif Miles dan Huberman, melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dan Diskusi

Hasil penelitian ini memberikan gambaran rinci mengenai proses penggunaan media permainan edukasi di SMP Negeri 3 Paron dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti (BP), khususnya terkait efektivitasnya dalam mendukung pembentukan karakter siswa..

Penelitian menunjukkan bahwa media permainan edukasi di sekolah ini telah dikembangkan dengan beragam pendekatan inovatif. Guru-guru, dengan profesionalitasnya, memanfaatkan berbagai metode untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Media ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga membantu dalam pembentukan karakter, seperti kerjasama, kedisiplinan, dan rasa empati. Dalam praktiknya, permainan berbasis teknologi seperti Kahoot dan Quiziz sering digunakan, sementara permainan tradisional juga tetap menjadi bagian dari kegiatan pembelajaran.



Gambar 1. Alur Proses Pembelajaran

Para guru mencatat adanya tantangan, terutama terkait fasilitas dan kesenjangan akses teknologi di antara siswa. Beberapa siswa masih bergantung pada perangkat milik orang tua, sehingga proses pembelajaran terkadang tidak maksimal. Meski begitu, guru tetap mencari solusi kreatif, seperti melibatkan aktivitas kelompok dan memanfaatkan sumber daya yang ada.

Dari sisi karakteristik siswa, penelitian ini menemukan bahwa setiap anak memiliki keunikan dalam cara belajar dan mengekspresikan dirinya. Penggunaan media permainan edukasi juga berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.⁶ Siswa cenderung lebih aktif, kritis, dan interaktif. Karakter siswa terbentuk tidak hanya dari interaksi dengan media tetapi juga melalui pembiasaan sehari-hari yang didukung lingkungan sekolah, seperti kebiasaan berjabat tangan dengan guru dan kegiatan gotong royong.

Meskipun media permainan edukasi memberikan banyak manfaat, penelitian ini juga mengungkap kelemahannya, seperti ketergantungan pada teknologi yang belum sepenuhnya terjangkau oleh semua siswa. Kendala ini memberikan peluang bagi sekolah untuk meningkatkan infrastruktur pendukung pembelajaran berbasis teknologi.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan edukasi menjadi salah satu alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mendukung pembentukan karakter siswa di SMP Negeri 3 Paron. Hal ini menunjukkan pentingnya dukungan sistem

⁶ Triayudi and Faran, "UTILIZATION OF EDUCATIONAL GAMES AS INTERACTIVE LEARNING MEDIA FOR CHILDREN."

pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan inklusif agar mampu menghadapi tantangan pendidikan di era modern.

Pembahasan

Sistem Penggunaan Media Permainan Edukasi

Penggunaan media permainan edukasi di SMP Negeri 3 Paron menunjukkan pendekatan inovatif yang melibatkan integrasi teknologi dengan pembelajaran kolaboratif. Sistem penggunaan media permainan ini mencakup perangkat keras seperti proyektor, laptop, dan pengeras suara, serta perangkat lunak berupa aplikasi edukasi seperti Kahoot, Quizizz, dan Google Forms. Media ini berfungsi menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, mendukung kompetensi dasar siswa, dan membantu guru dalam menyampaikan materi yang relevan dengan kurikulum. Temuan ini mengungkapkan bahwa implementasi permainan edukasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga efektif dalam membangun nilai-nilai karakter seperti kerja sama, disiplin, dan empati.

Menurut PU, Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Paron, keberhasilan implementasi media permainan edukasi sangat bergantung pada kualitas SDM guru yang didukung pelatihan dan profesionalitas. Proses ini diperkuat dengan kerja sama antar guru mata pelajaran dan wali kelas yang secara aktif mengembangkan metode pembelajaran kreatif. Hal ini mencerminkan upaya untuk mengatasi tantangan spesifik dalam pembelajaran PAI dan BP yang sering kali bersifat abstrak dan kurang menarik dibandingkan pelajaran lainnya.

Salah satu kekuatan utama dari sistem ini adalah kemampuannya untuk mengintegrasikan teknologi dengan metode kolaboratif. Kolaborasi antara guru mata pelajaran dan wali kelas menjadi salah satu kunci keberhasilan sistem ini, sebagaimana disoroti oleh pendekatan pembelajaran berbasis komunitas dalam pendidikan abad ke-21. Menurut penelitian oleh Kadir kolaborasi semacam ini memperkuat inovasi dalam pembelajaran dan meningkatkan efektivitas penyampaian materi kepada siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai inovator yang terus mencari cara baru untuk melibatkan siswa.⁷

Penggunaan media permainan edukasi dalam pembelajaran PAI dan BP menjadi menarik untuk dianalisis. PAI dan BP sering dianggap sebagai mata pelajaran yang memiliki tantangan dalam menyampaikan nilai-nilai abstrak. Dengan adanya media permainan, guru dapat menghadirkan

⁷ Ab Kadir, "Connecting Policy, Practice and Professional Learning."

konsep-konsep seperti sejarah Islam dalam bentuk yang lebih konkret dan menarik, memperjelas konsep-konsep agama seperti fikih dan akhlak melalui permainan berbasis simulasi. Hal ini berbeda dengan pendekatan tradisional yang cenderung teoritis.

Namun, sistem ini tidak luput dari tantangan. Ketersediaan infrastruktur menjadi salah satu kendala yang sering dihadapi, terutama dalam konteks daerah yang memiliki keterbatasan akses teknologi. Di SMP Negeri 3 Paron, kendala ini diatasi melalui kerja sama antarguru dan pelatihan intensif. Solusi ini menawarkan model yang dapat direplikasi di sekolah lain dengan kondisi serupa.

Dampak positif dari penggunaan media permainan edukasi juga terlihat pada keterlibatan siswa. Hal ini diwujudkan melalui penggunaan quiz berbasis aplikasi dan permainan kelompok, yang tidak hanya mendorong siswa untuk belajar tetapi juga meningkatkan rasa kebersamaan di antara mereka.

Secara keseluruhan, sistem ini mencerminkan paradigma baru dalam pendidikan yang mengutamakan keterlibatan siswa, kolaborasi guru, dan inovasi teknologi. Keberhasilan sistem pembelajaran berbasis teknologi sangat bergantung pada dukungan organisasi sekolah, kompetensi guru, dan partisipasi aktif siswa. Dalam hal ini SMP Negeri 3 Paron telah menunjukkan bagaimana elemen-elemen ini dapat diintegrasikan secara efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Karakteristik Siswa

Pendidikan karakter siswa di sekolah menjadi salah satu fondasi utama dalam mencetak generasi yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga berkepribadian luhur. Dalam konteks ini, pembelajaran nilai-nilai karakter tidak hanya terfokus pada aspek kognitif, melainkan juga pada internalisasi emosional dan praktik sehari-hari. Pendekatan ini sejalan dengan teori pendidikan karakter yang dikembangkan oleh Thomas Lickona, yang menekankan bahwa pembentukan karakter melibatkan tiga dimensi: pengetahuan tentang nilai baik (*knowing the good*), keinginan untuk melakukan kebaikan (*desiring the good*), dan kebiasaan untuk berbuat baik (*doing the good*).⁸

Pernyataan dari kepala sekolah dan guru melalui sebuah wawancara mencerminkan pemahaman yang mendalam tentang keragaman karakter siswa. Anak-anak tidak hanya berbeda dalam cara berpikir, tetapi juga dalam respons emosional dan pola interaksi sosial. Erik Erikson dalam teori

⁸ Kurniawan and Fitriyani, "Thomas Lickona's Idea on Character Education Which Builds Multicultural Awareness."

psikososialnya menyebutkan bahwa pada fase remaja awal (usia 13-21 tahun), individu berada dalam tahap pencarian identitas (*identity vs. role confusion*). Oleh karena itu, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi dan pemahaman diri menjadi tugas penting bagi pendidik dan semua pihak terkait.

Para guru menekankan pentingnya mendukung siswa untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka tanpa pembatasan yang kaku. Penelitian oleh Ryan dan Deci dalam teori motivasi intrinsik dan ekstrinsik menunjukkan bahwa siswa yang diberi kebebasan untuk mengeksplorasi cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi.⁹ Dengan demikian, dukungan dari pendidik melalui motivasi, penghargaan, dan pembimbingan intensif menjadi kunci dalam menciptakan generasi pembelajar yang aktif.

Penerapan nilai-nilai religius dalam kegiatan harian siswa seperti shalat dhuha, membaca Al-Qur'an, dan gotong royong menunjukkan usaha konkret untuk mengintegrasikan nilai spiritual ke dalam kehidupan siswa. Ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu membentuk manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Sebagaimana dinyatakan dalam artikel, kegiatan ini tidak hanya membangun karakter religius siswa, tetapi juga melatih mereka untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya secara positif.

Di sisi lain, tantangan dalam era digital juga menjadi perhatian. Anak-anak saat ini mendapatkan banyak pengaruh dari teknologi, yang seringkali memengaruhi pola pikir dan perilaku mereka. Bronfenbrenner dalam *Ecological Systems Theory* menjelaskan bahwa perkembangan individu dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan mereka, termasuk media digital. Oleh karena itu, pendidikan karakter harus dirancang sedemikian rupa sehingga mampu mengarahkan siswa untuk menggunakan teknologi secara bijak.

Komunikasi dan kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan masyarakat menjadi elemen penting dalam pembentukan karakter. Sistem pendukung yang kuat dari berbagai pihak, seperti orang tua atau wali setiap peserta didik, serta masyarakat dan komponen lain di luar sekolah/madrasah sebagai mitra kerja dapat membantu menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan karakter siswa¹⁰. Hal ini juga diperkuat oleh pentingnya pembiasaan nilai-nilai seperti 5S (senyum, sapa, salam, sopan, santun), yang membantu siswa membangun hubungan interpersonal yang harmonis.

⁹ Ryan and Deci, "Intrinsic and Extrinsic Motivation from a Self-Determination Theory Perspective."

¹⁰ Kurniawan and Fitriyani, "Thomas Lickona's Idea on Character Education Which Builds Multicultural Awareness."

Sebagai refleksi, pendidikan karakter yang ideal mencakup kombinasi antara pendekatan akademik dan pembelajaran emosional serta sosial. Pendidik harus menjadi teladan, mendengarkan siswa, dan memberikan ruang eksplorasi yang memadai. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memiliki kecerdasan intelektual tetapi juga kecerdasan emosional dan spiritual yang seimbang.

Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media Permainan Edukasi pada Mata Pelajaran PAI dan BP

Kehadiran media permainan edukasi sebagai inovasi dalam dunia pendidikan yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui pendekatan yang lebih interaktif dan kreatif.

Salah satu kelebihan utama media permainan edukasi adalah kemampuan media permainan edukasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media ini merangsang rasa ingin tahu, memfasilitasi pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sebagai contoh, siswa diajak untuk memecahkan permasalahan terkait topik fikih atau jual beli dalam syariat Islam, yang memungkinkan pembelajaran menjadi lebih aplikatif. Selain itu, media ini dianggap meringankan beban kerja guru dalam menyampaikan materi, karena proses pembelajaran menjadi lebih terfokus dan interaktif. Pendapat dari berbagai tokoh pendidikan dalam teks ini menunjukkan bahwa media permainan edukasi membantu mengatasi kejenuhan siswa dengan pendekatan yang menarik dan inovatif.

Namun, di sisi lain terdapat kekurangan dalam implementasinya, seperti keterbatasan sarana dan prasarana. Tidak semua siswa memiliki akses ke perangkat teknologi seperti ponsel atau internet. Hal ini menjadi kendala bagi penerapan media permainan edukasi secara merata. Selain itu, pendidik juga menghadapi tantangan dalam mempelajari dan mengintegrasikan media baru ini ke dalam pembelajaran secara efektif. Masalah teknis seperti kerusakan alat dan keterbatasan fasilitas di sekolah turut memengaruhi keberhasilan penerapan metode ini.

Dalam kaitannya dengan konteks pembelajaran, adaptasi dan inovasi pendidik menjadi hal utama. Para pendidik dianjurkan untuk menggunakan media permainan edukasi yang sesuai dengan konteks pembelajaran, baik secara online maupun offline, dengan mempertimbangkan kebutuhan dan keterbatasan siswa. Misalnya, penggunaan metode *ice breaking* dan permainan sederhana berbasis kelompok menjadi alternatif yang efisien untuk mengatasi hambatan teknologi.

Kesimpulan

Dalam era Revolusi Industri 4.0, teknologi menjadi elemen penting dalam pendidikan, memungkinkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan. Pemanfaatan media permainan edukatif dalam pembelajaran, khususnya pada PAI dan BP, menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa, membangun karakter, dan mempermudah pemahaman konsep-konsep abstrak melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Dengan melibatkan teknologi seperti aplikasi Kahoot atau Quizizz serta permainan berbasis kelompok, siswa didorong untuk lebih aktif, berpikir kritis, dan bekerja sama dalam proses belajar.

Namun, implementasi media ini tidak lepas dari tantangan, seperti keterbatasan akses teknologi dan fasilitas pendukung, yang memengaruhi pemerataan manfaatnya. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan desain permainan edukasi yang lebih spesifik dan relevan dengan kebutuhan kurikulum PAI. Misalnya, permainan yang berfokus pada simulasi praktik ibadah, pemecahan kasus etika Islam, atau pengenalan sejarah Islam secara interaktif.

Daftar Referensi

- Ab Kadir, M Akshir. "Connecting Policy, Practice and Professional Learning: A Case Study." *Educational Research* 65, no. 4 (October 2, 2023): 496–514. <https://doi.org/10.1080/00131881.2023.2264317>.
- Beatty, Brian J., Rodney Dean Myers, and Charles M. Reigeluth, eds. *Instructional-Design Theories and Models*. London New York: Routledge, 2017. <https://doi.org/10.4324/9781315795478>.
- Firdaus, Akhli Nastainul, and Muhammad Ilhamul Ghonim. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR." *J-SES : Journal of Science, Education and Studies* 2, no. 3 (December 27, 2023). <https://doi.org/10.30651/jses.v2i3.20912>.
- GEM Report UNESCO. *Rapport GEM 2023 : Les Technologies Dans l'éducation : Qui Est Aux Commandes? [Flyer]*. GEM Report UNESCO, 2023. <https://doi.org/10.54676/JKLA7966>.
- Kurniawan, Syamsul, and Feny Nida Fitriyani. "Thomas Lickona's Idea on Character Education Which Builds Multicultural Awareness: Its Relevance for School/Madrasah in Indonesia." *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 14, no. 1 (June 9, 2023): 33–53. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v14i1.15820>.

- Latubessy, Anastasya, and Muhammad Noor Ahsin. "HUBUNGAN ANTARA ADIKSI GAME TERHADAP KEAKTIFAN PEMBELAJARAN ANAK USIA 9-11 TAHUN." *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer* 7, no. 2 (November 1, 2016): 687–92. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i2.782>.
- Ryan, Richard M., and Edward L. Deci. "Intrinsic and Extrinsic Motivation from a Self-Determination Theory Perspective: Definitions, Theory, Practices, and Future Directions." *Contemporary Educational Psychology* 61 (April 2020): 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>.
- Setiawan, Usep, Amit Saepul Malik, Irma Megawat, Dyah Wulandari, and Asri Nurazizah. *MEDIA PEMBELAJARAN (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022.
- Triayudi, Agung, and Jhiro Faran. "UTILIZATION OF EDUCATIONAL GAMES AS INTERACTIVE LEARNING MEDIA FOR CHILDREN." *International Journal of Teaching and Learning* 2, no. 4 (March 18, 2024): 1135–40.