

**PENERAPAN GAMES OODLU UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI  
PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV  
MATERI MELIUK DAN MENERJANG SDN 95/I OLAK**

Patmawati<sup>1</sup>, Jihaan Mariza<sup>2</sup>, RA. Zulfaidah<sup>3</sup>, Indah Maya Sari<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>PGSD FKIP Universitas Jambi

<sup>1</sup>patmawatioppo123@gmail.com, <sup>2</sup>jihaanmariza@gmail.com,  
<sup>3</sup>ra.zulfaidah2411@gmail.com, <sup>4</sup>indahms0603@gmail.com

**ABSTRACT**

*The interactions that occur in the classroom involve interactions between teachers and students and students and students. One form of classroom interaction is communication. Indonesian is a part that is able to foster good communication between students. Indonesian is an inseparable part of learning in elementary schools. In the era of the 21st century, learning Indonesian is not only limited to books, to master learning Indonesian there are many media, methods, techniques and strategies that can be used to achieve a learning goal. Oodlu games are an electronic media that can be implemented in Indonesian language learning to increase student interaction. Oodlu is a learning media in the form of a website-based game, and is easy for teachers and students to use, and some of its items can be accessed for free. The method used in this research is Classroom Action Research (PTK). From the results obtained, it is known that interaction between students increases after using oodlu games-based learning media.*

*Keywords: language lesson, interaction, oodlu games*

**ABSTRAK**

Interaksi yang terjadi di dalam kelas melibatkan interaksi antara guru dan Peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik. Salah satu bentuk interaksi kelas yaitu adanya komunikasi. Bahasa Indonesia menjadi bagian yang mampu untuk menumbuhkan komunikasi yang baik antar peserta didik. Bahasa Indonesia, menjadi bagian yang tak terpisahkan dari pembelajaran di sekolah dasar. Di era abad 21 ini, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya terbatas pada buku saja, untuk menguasai pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat banyak media, metode, teknik, dan strategi yang dapat digunakan guna mencapai suatu tujuan pembelajaran. Games Oodlu merupakan salah satu media elektronik yang dapat di implementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan interaksi peserta didik. Oodlu merupakan media pembelajaran berbentuk game berbasis website, dan mudah digunakan oleh guru dan peserta didik, serta beberapa item-nya dapat diakses secara gratis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dari hasil yang diperoleh, diketahui bahwa interaksi antar peserta didik meningkat setelah penggunaan media pembelajaran berbasis games oodlu.

Kata Kunci: bahasa indonesia, interaksi, game oodlu

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki perbedaan dengan pembelajaran lainnya. Pembelajaran Bahasa Indonesia menuntut pembelajarnya untuk menguasai 4 keterampilan sekaligus, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. (Pham dalam Hoerudin, 2022) menyatakan bahwa Kompleksitas kemampuan ini tentu menuntut kompetensi guru yang memadai untuk dapat memaksimalkan pengajaran bahasa dalam kelas. Di era abad 21 ini, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya terbatas pada buku saja, untuk menguasai pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat banyak media, metode, teknik, dan strategi yang dapat digunakan guna mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Menyongsong era Society 5.0, terdapat kepentingan untuk mengubah paradigma pendidikan di satuan pendidikan. Guru atau pendidik harus mampu memperkecil perannya sebagai *Learning Ateria Provider*, pendidik harus mampu menjadi inspirasi bagi tumbuh

kembangnya kreativitas peserta didik. Pendidik harus mampu menjadi fasilitator, tutor, inspirator, dan pembelajar sejati yang memberikan pengetahuan Peserta didik untuk belajar dengan leluasa. Adanya kebebasan belajar dapat memajukan Pendidikan berkualitas kepada seluruh Peserta didik di Indonesia. Pada era merdeka belajar ini diharapkan mampu memperbaiki kualitas pembelajaran guru dan Peserta didik serta mempermudah akses dan layanan dunia pendidikan dengan memodifikasi sarana dan prasarana yang memadahi serta berbasis digital. (Anggraeni, D., 2022)

Guru yang memiliki peran sebagai pemberi informasi harus mampu memilah dan memilih media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Daryanto, dalam Septy 2021) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran ialah alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan atau menyalurkan materi pelajaran untuk merangsang perhatian dan

interaksi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain itu media pembelajaran juga memiliki arti sebagai alat bantu bagi pendidik dalam menyalurkan materi yang akan di ajarkan pada peserta didik melalui proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang dirancang harus menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai agar media yang dibuat mampu meningkatkan kreatifitas dan interaksi belajar peserta didik. Penggunaan media yang tepat mampu membuat peserta didik menangkap materi yang di ajarkan, serta menarik minat peserta didik untuk menulis, berbicara dan berimajinasi. Dapat di simpulkan bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien apabila menggunakan media. (Firmadani, F., 2020).

Salah satu permasalahan yang peneliti temukan saat observasi, yaitu pada saat proses pembelajaran peserta didik memiliki interaksi yang rendah. Interaksi peserta didik tidak diperoleh begitu saja, namun untuk meningkatkan interaksi peserta didik guru perlu memilih media pembelajaran yang cocok dan menyenangkan bagi peserta didik

namun tidak menghilangkan substansi dari pembelajaran tersebut. Interaksi peserta didik sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena hal tersebut merupakan kunci untuk melihat keberhasilan media atau rancangan pembelajaran yang dibuat oleh pendidik, jika peserta didik memiliki tingkat interaksi yang rendah dalam belajar maka perlu dilakukan pendalaman atau refleksi untuk di adakan perbaikan proses pembelajaran.

Kontak sosial dan komunikasi menjadi dua syarat utama terjadinya interaksi sosial. (Sugiyono, dalam Domitila, M. M., 2021) menyebutkan dalam indikator interaksi sosial terdapat 5 ciri-ciri yang meliputi keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, dan kesamaan. Sejalan dengan pendapat Sugiyono, (Santoso dalam Domitila, M. M., 2021) juga mengungkapkan beberapa indikator interaksi sosial yang meliputi rasa positif, menghargai, saling mendukung, dan keterbukaan.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi interaksi belajar peserta didik mengalami tingkat yang rendah, diantaranya yaitu kurangnya minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran hal ini disebabkan oleh

rancangan atau metode yang digunakan guru kurang bervariasi serta media yang guru gunakan ketika pembelajaran berlangsung kurang disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Oleh sebab itu tenaga pendidik perlu untuk memperhatikan kebutuhan serta karakteristik peserta didik dalam menentukan alat bantu pembelajaran. Hal ini bertujuan agar apa yang ditargetkan oleh sekolah dan pendidik dapat tercapai dengan baik. Salah satu alat bantu pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran untuk meningkatkan interaksi belajar peserta didik ialah menggunakan media berbasis game, pembelajaran berbasis game mempunyai potensi untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Namun, guna pengoptimalan penerapan media berbasis game di dunia pendidikan perlu memperhatikan beberapa faktor-faktor variabilitas. Untuk menguatkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif, hasil penelitian ini dapat menjadi rekomendasi dan pedoman. (Patiro et al., 2023).

Salah satu bentuk media berbasis game yang bisa diterapkan dalam pembelajaran Bahasa

Indonesia Materi Meliuk dan Menerjang ini ialah Games Oodlu. Game oodlu ialah sebuah media elektronik yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oodlu merupakan media pembelajaran berbentuk game berbasis website, dan game ini mudah untuk diterapkan dikelas, serta beberapa item-nya dapat dijelajahi dengan gratis. Game ini menyediakan berbagai macam kuis, seperti: pilihan ganda, benar salah, essay, menjodohkan, dan lain-lain.

Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis game ini diharapkan mampu menumbuhkan interaksi peserta didik dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi belajar peserat didik kelas IV sekolah dasar pada muatan Bahasa Indonesia materi meliuk dan menerjang.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian ialah cara ilmiah dalam memperoleh data yang bertujuan untuk hal-hal tertentu. (Sugiyono, 2013, h. 80). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan 2 siklus. Yang menjadi subjek penelitian ini ialah peserta didik kelas

IV SDN 95/I Olak yang memiliki 16 Peserta didik; dengan rincian 10 peserat didik perempuan dan 6 peserta didik laki-laki.

Alasan mengambil peserta didik kelas IV karena kelas tersebut sudah melaksanakn kurikulum Merdeka. Penelitian ini dilakukan di SDN 95/I Olak pada semester ganjil Tahun Ajaran 2023/2024.

Prosedur analisis data yang peneliti pakai untuk mendapat data yang dibutuhkan yaitu dengan menggunakan pendekatan studi kasus Miles dan Huberman (Mahmuda, 2021, h. 10) sebagai berikut:

- 1) Pengumpulan data, yaitu meringkas dan melihat situasi di lokasi penelitian. Pada tahap ini, peneliti juga memilih data yang relevan.
- 2) Reduksi data, setelah data terkumpul, peneliti membuat reduksi data untuk memilih data yang relevan.
- 3) Penyajian data, yaitu berupa tulisan atau kata-kata, gambar, grafik, dan tabel.

Teknik yang peneliti gunakan untuk memperoleh hasil yaitu, melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan** ***Pra-siklus***

Proses penelitian PTK ini dilaksanakan dalam 2 siklus atau yang dilakukan 2 kali tatap muka di SDN 95/I Olak tepatnya di kelas IV. Pada observasi awal peneliti melihat langsung bahwasanya tingkat interaksi belajar peserta didik masih tergolong rendah terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia, masalah tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya faktor eksternal dan internal. Kemampuan interaksi Peserta didik juga dapat dilihat dari kegiatan dokumentasi ketika kegiatan belajar mengajar dimulai, bahwasannya pada kegiatan diskusi peserta didik kurang melakukan kegiatan aktif berupa komunikasi, atau kerja sama bersama rekan satu timnya dan guru.

Maka penelitian ini menggunakan media Game Oodlu dalam menumbuhkan sikap interaksi Peserta didik dalam belajar, hal ini juga untuk mencegah terjadinya kebosanan dalam belajar pada pembelajaran bahasa indonesia. Selain itu game oodlu juga disebut sebagai game berbasis teknologi dengan penggunaan yang cukup mudah, game ini dapat digunakan

dalam mode gratis dan berbayar. Jika digunakan pada mode gratis maka ada beberapa fitur yang tidak dapat diakses. Meskipun tidak dapat diakses oleh guru dan peserta didik secara gratis, tidak memperkecil kemungkinan game ini dapat dimainkan untuk menarik minat peserta didik. melalui penerapan game ini dapat mendorong motivasi peserta didik untuk saling berinteraksi dalam proses pembelajaran. Dalam game ini peserta didik diminta untuk menyelesaikan soal. Penggunaan media game ini dapat digunakan di *Smartphone* dan Laptop. (Amalia, P. a,2022).

Terdapat beberapa fitur dalam media *oodlu* diantaranya:

1. Konten dan Game
2. Kelola grup
3. Analytic
4. Hadiah (*Reward*)

Kemudian untuk perancangan game *Oodlu* ini ada beberapa tahapan diantaranya yaitu :

1. Membuat akun pada laman web game *Oodlu*
2. Kemudian tentukan pilihan bentuk soal yang akan di sajikan, ada beberapa bentuk soal seperti, pilihan ganda, benar salah, dll.

3. Setelah memilih, selanjutnya buatlah soal seperti yang peneliti inginkan.
4. Setelah selesai simpan dan bagikan link pada Peserta didik.
5. Selanjutnya Peserta didik menjawab pertanyaan atau game melalui link yang dibagikan, namun jika sarana dan prasarana tidak memadai maka bisa menggunakan layar proyektor dan Peserta didik menjawab secara bersamaan.

Kegiatan pelaksanaan game *oodlu* ini. diterapkan pada Peserta didik kelas 4 SD Negeri 95/l desa olak yang berjumlah 16 orang. Dalam pelaksanaan pembelajaran ini guru mengorganisasikan peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang berisikan 4 hingga 5 orang peserta didik, hal ini ditujukan untuk memudahkan peserta didik dalam mengerjakan suatu persoalan dalam game yang akan di terapkan. Kegiatan ini sejalan dengan pendapat peneliti sebelumnya bahwa masalah yang di berikan melalui game di rekonstruksikan berdasarkan 2 sisi kehidupan, berdasarkan kehidupan nyata dan khayalan. Hal ini diterapkan agar peserta didik tertarik dan menambah motivasi nya dalam

memecahkan suatu permasalahan, secara tidak langsung akan menambah keterampilan peserta didik. (Sueca & Dewi, 2021).

### **Siklus 1**

Pada siklus 1 Peserta didik sudah bisa memahami penggunaan game oodlu dengan baik. Kemudian terdapat juga peserta didik yang sudah memahami materi yang di ajarkan, walaupun dalam pelaksanaannya ada Peserta didik yang kurang mengetahui cara bermain Game Oodlu, permasalahan ini dapat diketahui melalui lembaran yang dibuat sesuai indikator interaksi sosial Peserta didik. Pada penyampaian materi pembelajaran.

Seharusnya penyampaian materi yang di berikan pada Peserta didik harus lebih di perhatikan lagi atau harus lebih mendalam lagi agar peserta didik memahami konsep suatu pembelajaran , kemudian media yang akan disajikan di kemas dengan baik dan menarik perhatian Peserta didik. Serta bahan dan media yang digunakan harus efisien waktu supaya pembelajaran berjalan dengan semestinya.

Selanjutnya pada kegiatan awal pembelajaran harus ditekankan

lagi pertanyaan pemantik untuk memancing pengetahuan awal Peserta didik dan mengaitkan informasi yang sudah diketahui Peserta didik dengan inforasi terbaru, sehingga pembelajaran akan dapat lebih bermakna. Serta mengaitkan suatu pembelajaran dengan hal-hal yang kontekstual. Dalam pembelajaran guru sebagai fasilitator sehingga guru harus bisa memfasilitasi siwa dalam mengajar, guru harus bisa mengajak Peserta didik mendalami suatu materi yang di ajarkan.

Kemudian untuk pelaksanaan game oodlu pada tahap siklus 1 sudah terlaksana cukup baik, namun kurang memancing interaksi Peserta didik sehingga peneliti melakukan refleksi untuk menambahkan alat peraga sederhana yang dapat membantu sisswa dalam berinteraksi atau menyampaikan pendapatnya selama proses pembelajaran, dan memudahkan peneliti untuk mengamati Peserta didik yang berinteraksi dan tidak.

### **Siklus 2**

Kegiatan pembelajaran siklus 2 berlandaskan pada hasil siklus 1. Rencana pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus 1 tentunya

memiliki kelebihan dan kekurangan yang harus diperbaiki dengan adanya pelaksanaan siklus 2. Kegiatan pembelajaran pada siklus 2 berisi solutif dan perbaikan kegiatan dari siklus I.

Dengan menggunakan model *PBL* dibantu dengan media Game Oodlu tentunya dapat membuat peserta didik lebih berinteraksi dalam belajar, tak lupa pula menggunakan metode diskusi yang mana menekankan peserta didik untuk saling berinteraksi dalam kelompoknya. Hal ini menunjukkan bahwasannya pemilihan model dan metode serta media yang digunakan dalam belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Karena pada dasarnya guru hanya sebagai fasilitator dan yang banyak melakukan kegiatan pembelajaran ialah peserta didik. melalui pelaksanaan pembelajaran di siklus II peserta didik dapat memahami materi dan memahami intruksi yang di berikan dengan baik meskipun ada 1 orang peserta didik yang kurang kondusif atau sulit di atur, namun masih bisa dikondisikan.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus 2 ini terdapat pada penyampaian pendidik dalam

menyampaikan materi bermaknanya pembelajaran serta penggunaan game Oodlu. penyampaian materi yang dilakukan oleh guru tidak mendalam pada siklus 1. Sehingga dilakukan perbaikan berupa penggunaan video pembelajaran dalam penguatan materi dan penyampaian materi ajar yang lebih mendalam lagi kepada peserta didik.

Kebermaknaan pembelajaran tentunya harus dihadirkan pada pembelajaran. Penggunaan pertanyaan pemantik dalam menghimpun kompetensi yang dimiliki anak yang tidak dilakukan di siklus 1 dibenahi pada siklus 2. Kemudian adanya alat bantu yang dibuat guna memudahkan peserta didik dalam mengikuti permainan juga dimunculkan saat siklus 2.

Interaksi peserta didik saat adanya pemahaman materi yang lebih mendalam, penggunaan pertanyaan pemantik, serta adanya alat bantu saat game sangat meningkatkan interaksi peserta didik. Peserta didik yang telah mendapat kebermaknaan pembelajaran tentunya lebih semangat, antusias, dan sangat komunikatif dalam mengikuti pembelajaran. Lebih pada saat mereka memainkan game Oodlu

dengan bantuan alat berupa benar salah. Interaksi peserta didik meningkat dari siklus 1 ada 7 orang peserta didik, sedangkan siklus 2 ada 13 orang dari 16 keseluruhan siswa yang interkatif dalam mengikuti pembelajaran, Persentase interaksi yang ditunjukkan pada siklus 2 yaitu 81,25%.

Kemampuan berinteraksi peserta didik melalui penggunaan game Oodlu saat pembelajaran memperoleh hasil yang signifikan. Dapat dilihat dari gaya belajar peserta didik dan perilaku peserta didik dalam mengerjakan tugas atau melaksanakan perintah dari guru model, selain itu peningkatan kemampuan interaksi belajar ipeserta didik juga dpat dilihat dalam kegiatan diskusi belajar peserta didik. Hal ini dapat di ukur menggunakan lembar observasi yang berisi indikator-indikator interaksi sosial peserta didik. berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan aksi yang diterapkan oleh guru telah meningkatkan interaksi sosial peserta didik. Terbukti, pelaksanaan proses belajar menggunakan model pembelajaran *PBL* berbantuan game Oodlu memberi dampak yang sangat signifikan pada peserta didik.

#### **D. Kesimpulan**

Penerapan Games Oodlu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan interaksi Peserta didik di kelas IV. Bahasa Indonesia memegang peran penting dalam komunikasi di sekolah dasar, dan pembelajaran Bahasa Indonesia membutuhkan guru yang kompeten dalam mengajar keempat keterampilan berbahasa. Games Oodlu merupakan media pembelajaran berbasis game yang mampu meningkatkan interaksi Peserta didik, dengan beberapa itemnya bisa diakses secara gratis. Melalui metode Penelitian Tindakan Kelas , penelitian ini menunjukkan peningkatan interaksi Peserta didik setelah penggunaan Games Oodlu. Dengan pendekatan studi kasus, peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menganalisis data. Penelitian ini dilakukan di SDN 95/I Olak pada semester ganjil TA 2023/2024. Penelitian tindakan kelas dilakukan sebanyak dua siklus di SDN 95/I Olak, dengan fokus pada meningkatkan interaksi Peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia berbantuan media game Oodlu. Observasi awal menunjukkan tingkat

interaksi belajar yang tergolong masih rendah, baik dengan guru maupun teman sebaya, dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Faktor-faktor eksternal dan internal, seperti kurangnya minat Peserta didik, kurangnya pemahaman materi, dan kurangnya keterampilan berinteraksi, mempengaruhi tingkat interaksi Peserta didik dalam pembelajaran. Media game Oodlu dipilih sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi Peserta didik karena dapat mencegah kebosanan dalam pembelajaran, dapat diakses dengan mudah oleh pendidik dan peserta didik, dan memiliki fitur-fitur seperti konten, kelola grup, analytic, dan hadiah. Implementasi game Oodlu dilakukan dengan membentuk Peserta didik menjadi kelompok kerja untuk memecahkan permasalahan yang ada, mirip dengan permainan, sehingga dapat melatih keterampilan peserta didik.

Kemudian, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui penggunaan media game Oodlu dan mengaitkan peserta didik pada kegiatan pembelajaran yang menarik dan menantang. Terbukti

interaksi peserta didik dapat aktif, dengan penerapan game Oodlu ini, dapat dilihat dari siklus pertama yang menunjukkan interkasi siswa berada pada 53% % dan disiklus 2 interasksi Peserta didik menjadi 81,25%. Persentase menunjukkan adanya kenaikan interkasi yang terjadi pada siswa yang berjumlah 28%.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amalia, N. P. (2022). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang* (Bachelor's thesis, Nurlita Putri Amalis).
- Anggreini, D., & Priyoadmiko, E. (2022, May). *Peran guru dalam menghadapi tantangan implementasi merdeka belajar untuk meningkatkan pembelajaran matematika pada era omicron dan era society 5.0*. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST* (Vol. 1, No. 1, pp. 75-87).
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting dalam*

- Pembelajaran.* Jogjakarta: Gava Media.
- Domitila, M. M., Wulandari, F., & Marhayani, D. A. (2021). *Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah DasarNegeri Kota Singkawang.* Jurnal Ilmiah Potensia, 6(2), 131-141.
- Firmadani, F. (2020). *Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0.* KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional, 2(1), 93-97.
- Hoerudin, C. W. (2022). *Implementasi Model Tipologi Interaksi untuk meningkatkan interaksi Peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis online.* Research and Development Journal of Education, 8(1), 242-255.
- Mahmudah, F. N. (2021). *Analisis Data Penelitian Kualitatif Manajemen Pendidikan Berbantuan Software Atlas. ti Versi 8.* Uad Press.
- Patiro, S. P. S., Hendrian, H., Damayanty, P., Kurniawan, R., & Sasmita, S. A. (2023). *Quality of Services at RSUD X, Emotions and Satisfaction of Covid-19 Patients.* Kontigensi: Jurnal Ilmiah Manajemen, 11(2), 556–576.
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). *Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Peserta Didik Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher's Efforts In Building Student Interaction Using A Game Based Learning Method].* JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education, 3(2), 146-163.
- Sari, R. P. (2023). *Analisis Keefektifan Penilaian Formatif Berbantuan Media Oodlu Pada Pembelajaran Ppkn Di SD.* Progressive of Cognitive and Ability, 2(3), 171-179.
- Sueca, I. N., & Dewi, I. A. 2021. *Pengembangan Klinik Literasi Berbasis Permainan Bahasa Dalam Kegiatan Literasi Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19.* Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan. 12 (2):252-257.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.