

**MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI MEDIA MARBEL BUDAYA
NUSANTARA DALAM PEMBELAJARAN IPAS
DI SEKOLAH DASAR**

Debby Feriska¹, Nana Sutarna²

^{1,2}PGSD Universitas Muhammadiyah Kuningan

[1feriskadebby@gmail.com](mailto:feriskadebby@gmail.com), [2nana@upmk.ac.id](mailto:nana@upmk.ac.id)

This study aims to determine the effect of Marbel Budaya Nusantara learning media on the activeness of fourth-grade students in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject. The research used a Quasi Experimental method with a non-equivalent control group design, and purposive sampling determined class IV A as the experimental group and IV B as the control group. Data were collected through questionnaires and observation sheets. The results showed that the Marbel Budaya Nusantara media increased student activeness, with an average score of 54.41 in the experimental class and 44.30 in the control class, a difference of 10.11 points. The Independent Sample t-Test using SPSS 27 produced a significance value (2-tailed) = 0.000 < 0.05, so Ho was rejected and Ha accepted, indicating that the learning media significantly affected student activeness in the IPAS subject.

Keywords: IPAS, marbel budaya nusantara, students' learning activeness

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui informasi mengenai pengaruh dari penerapan media pembelajaran Marbel Budaya Nusantara terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah Quasi Experimental dengan desain Non-equivalent Control Group Design. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, terpilih kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan IV B sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dan lembar observasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Marbel Budaya Nusantara dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal tersebut diketahui berdasarkan hasil perbandingan rata-rata keaktifan belajar siswa kelas eksperimen sebesar 54,41 dan kelas kontrol sebesar 44,30 dengan selisih sebesar 10,11 poin. Hasil analisis data uji Independent Sample t-Test menggunakan software SPSS versi 27 didapatkan nilai signifikansi (2-tailed) = 0,000 < 0,05. Ho ditolak dan Ha diterima yang berarti bahwa penerapan media pembelajaran Marbel Budaya Nusantara berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci: IPAS, keaktifan, marbel budaya nusantara

A. Pendahuluan

Pendidikan Sekolah Dasar merupakan wadah bagi siswa untuk mendapatkan dan mengembangkan konsep dasar ilmu pengetahuan dan keterampilan yang bertujuan untuk dapat membantu siswa dalam proses kehidupan sehari-hari (Desrinelti et al., 2021). Pendidikan Sekolah Dasar anak-anak dibina didalam sebuah lembaga untuk mengembangkan segala aspek perkembangan anak. Salah satu aspek penting untuk dikembangkan adalah aspek percaya diri. Sikap percaya diri merupakan sikap yang akan membangun dirinya berinteraksi di dalam kehidupan bermasyarakat. Anak-anak perlu belajar dari lingkungan sekitar, seperti lingkungan di rumah, sekolah dasar dan di lingkungan masyarakat.

Lingkungan sekolah dasar berperan penting bagi anak SD dimana di lingkungan SD anak belajar mengembangkan semua aspek yang ada pada dirinya. Selain memelajari bidang akademik, pada dasarnya keaktifan dapat mendorong siswa untuk dapat berinteraksi dengan guru melalui pengalaman belajar. Dalam proses pembelajaran keaktifan belajar yang tinggi dihasilkan dari partisipasi siswa secara langsung. Keaktifan

siswa dalam belajar tidak hanya mendengar ataupun sekedar memahami materi tetapi siswa akan terlibat langsung seperti menjelaskan tugas didepan yang diberi oleh guru ataupun berusaha memecahkan permasalahannya dengan mencari berbagai informasi yang berbeda-beda (Puspita sari et al., 2022).

Keterlibatan siswa faktor penting keberhasilan pembelajaran. Menurut (Tuerah et al., 2023) keterlibatan siswa mengacu pada partisipasi aktif dalam berbagai kegiatan akademik dan ko-kurikuler atau yang berkaitan dengan sekolah, serta dedikasi untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Siswa yang antusias belajar lebih cenderung menginvestasikan waktu dan upaya untuk mencapai tujuan mereka.

Salah satu keluhan yang dihadapi dunia pendidikan saat ini khususnya ditingkat Sekolah Dasar yaitu kurangnya partisipasi siswa dalam belajar. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor dan ini sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. keaktifan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal seperti keadaan fisik siswa, kesehatan, motivasi belajar, minat

bakat dan kemampuan siswa sedangkan faktor eksternal yaitu keluarga didalamnya yang paling berperan yaitu orang tua siswa, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar siswa. serta bagaimana cara guru dalam mengatasi siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran (Salo, 2023).

Keaktifan siswa sangatlah penting dalam kegiatan pembelajaran karena siswa yang aktif menandakan bahwa siswa tersebut dapat menerima materi yang disampaikan oleh guru melalui respon yang ditunjukkan dengan aktif bertanya, menjawab dan berargumentasi dalam proses pembelajaran (Zahro et al., 2022). Banyak siswa yang tidak aktif saat pembelajaran sering menjadi tantangan bagi guru di kelas. Ketidakaktifan ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya minat terhadap materi pelajaran, metode pengajaran yang monoton, tidak adanya media yang menarik atau lingkungan belajar yang kurang mendukung. Permasalahan kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran di Indonesia dapat terlihat dari beberapa aspek. Pertama, kurangnya minat belajar yang disebabkan oleh materi yang

dianggap monoton atau tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Banyak siswa merasa bosan dan tidak tertarik ketika pelajaran hanya disampaikan dengan metode ceramah yang kaku, tanpa adanya variasi atau pendekatan yang melibatkan mereka secara aktif. Kurangnya keterampilan guru dalam mengelola kelas secara efektif menjadi faktor memengaruhi rendahnya keterlibatan siswa.

Permasalahan kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran sering kali menjadi tantangan yang dihadapi oleh pendidik di tingkat sekolah dasar. Siswa yang kurang terlibat dalam kegiatan belajar cenderung mengalami penurunan motivasi, kesulitan dalam memahami materi, serta kurangnya partisipasi dalam diskusi kelas (Besare, 2020). Keaktifan dalam belajar merupakan unsur penting bagi keberhasilan pembelajaran. Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis (Rokhanah et al., 2021). Penggunaan media dan metode yang bervariasi akan menimbulkan semangat siswa dalam belajar. Pembelajaran akan lebih menarik jika media pembelajaran tersebut benar-benar disiapkan untuk memenuhi

kebutuhan dan kemampuan siswa sehingga siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar (Simanjuntak et al., 2023). Untuk mengatasi hal ini, peneliti menyarankan penerapan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, seperti aplikasi Marbel Gim Budaya Nusantara. Aplikasi Marbel Budaya Nusantara merupakan sebuah game online yang memunculkan berbagai ciri khas budaya lokal (Marini et al., 2023). Aplikasi ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif melalui permainan edukatif yang menyenangkan dan mudah diakses oleh siswa. Dengan fitur yang berbasis budaya dan permainan, aplikasi ini tidak hanya dapat meningkatkan konsentrasi siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul Pengaruh Penerapan Marbel Gim Budaya Terhadap Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi

experimental). Menurut Sugiyono (2020), metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data yang valid, dengan tujuan menemukan, mengembangkan, dan membuktikan suatu pengetahuan tertentu agar dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah.

Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yaitu desain yang hampir serupa dengan pretest-posttest control group design, namun kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak (Sugiyono, 2022). Quasi eksperimen sendiri didefinisikan sebagai eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, dan unit eksperimen, namun tidak menggunakan penugasan acak dalam menciptakan perbandingan untuk menyimpulkan perubahan yang disebabkan oleh perlakuan (Abraham & Supriyati, 2022). Dalam penelitian ini, peneliti memberikan dua perlakuan berbeda. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media Marbel Budaya Nusantara, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran secara konvensional tanpa media tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Marbel Budaya Nusantara terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS. Penelitian dilaksanakan di SDN Tundagan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV-A sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV-B sebagai kelompok kontrol. Pemilihan sampel dilakukan menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel apabila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua instrumen utama, yaitu kuesioner dan lembar observasi. Instrumen utama berupa kuesioner yang disusun dalam bentuk skala Likert dengan empat pilihan jawaban, mulai dari skor 1 tidak hingga skor 4. Kuesioner ini digunakan untuk mengukur tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran IPAS, dan disusun berdasarkan indikator-indikator keaktifan yang telah ditentukan sebelumnya. Sebagai pelengkap dan untuk memperkuat data kuantitatif dari kuesioner, peneliti juga menggunakan

lembar observasi. Lembar observasi ini digunakan untuk mencatat perilaku keaktifan siswa secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung, baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Observasi dilakukan secara sistematis dengan menggunakan format penilaian yang telah disiapkan sebelumnya.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t dua sampel independen (Independent Sample T-Test). Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan berbeda.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Marbel Budaya Nusantara terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tundagan. Penelitian dilakukan terhadap dua kelas, yakni kelas IV A sebagai kelompok eksperimen menggunakan media Marbel Budaya Nusantara dalam proses pembelajaran, dan kelas IV B sebagai kontrol yang menggunakan media pembelajaran

konvensional. Fokus utama dari penelitian ini adalah bagaimana media interaktif berbasis budaya lokal dapat memengaruhi keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, Untuk mengetahui kondisi awal dan akhir dari keaktifan belajar siswa, dilakukan pretest dan posttest menggunakan angket skala penilaian. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa sebelum diberi perlakuan, kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai keaktifan sebesar 39,41 dengan skor minimum 34 dan maksimum 46. Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media Marbel Budaya Nusantara, nilai keaktifan meningkat signifikan dengan rata-rata 56,36, minimum 51, dan maksimum 60. Ini menandakan adanya peningkatan yang cukup tinggi dalam keaktifan belajar siswa setelah media diterapkan. Sementara itu, pada kelas kontrol, nilai rata-rata pretest adalah 43,10 dengan nilai minimum 39 dan maksimum 48. Setelah pembelajaran dengan media konvensional, rata-rata hanya naik menjadi 44,30 dengan nilai minimum 40 dan maksimum tetap 48. Perbedaan ini menunjukkan bahwa meskipun ada sedikit peningkatan,

peningkatan keaktifan di kelas kontrol jauh lebih kecil dibanding kelas eksperimen.



Grafik 1 Perbandingan rata-rata keaktifan belajar siswa

Berdasarkan uraian diatas, penggunaan media Marbel Budaya Nusantara memberikan dampak lebih besar dalam meningkatkan keaktifan siswa dibandingkan media pembelajaran biasa. Hasil ini mendukung hipotesis awal bahwa media berbasis budaya yang interaktif dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, dan hasilnya menunjukkan bahwa seluruh data dari keempat kelompok (pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol) memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05. Ini berarti bahwa seluruh

data berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik.

Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa varians antar kelompok adalah homogen atau sejenis. Nilai signifikansi dari uji homogenitas adalah 0,267 dan 0,269, yang keduanya lebih dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) memiliki varian yang homogen, sehingga dapat dilanjutkan ke tahap uji hipotesis menggunakan uji-t. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil posttest kelas eksperimen dan kontrol. Uji Independent Sample t-Test menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) adalah 0,000, yang lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media Marbel Budaya Nusantara dan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional. Rata-rata perbedaan yang ditemukan adalah sebesar 12,06 poin, dengan batas bawah dan atas selisih nilai berada pada rentang 10,355 hingga 13,771,

menunjukkan bahwa perbedaan ini tidak hanya signifikan secara statistik tetapi juga secara praktis bermakna.

Secara kualitatif, hasil observasi selama proses pembelajaran juga memperkuat hasil kuantitatif. Siswa di kelas eksperimen menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif dalam pembelajaran IPAS. Mereka tampak lebih terlibat dalam proses belajar, seperti aktif bertanya, menjawab pertanyaan, serta berdiskusi dengan teman sebaya. Media Marbel Budaya Nusantara yang berbasis digital dan visual interaktif ternyata mampu menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Di sisi lain, siswa di kelas kontrol yang menggunakan media konvensional tampak kurang aktif, terutama pada pertengahan hingga akhir pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran Marbel Budaya Nusantara memberikan pengaruh yang signifikan dan positif terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa. Media ini terbukti lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik,

dan mendorong keterlibatan siswa secara menyeluruh.

Penerapan media Marbel Budaya Nusantara dalam pembelajaran IPAS memberikan pengaruh yang bermakna terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana siswa merespons proses pembelajaran yang melibatkan unsur visual, audio, serta konten budaya lokal yang ditampilkan secara interaktif dan menarik. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang memfasilitasi keterlibatan aktif siswa.

Pembelajaran yang berlangsung di kelas eksperimen menunjukkan bahwa media digital edukatif berbasis budaya seperti Marbel Budaya Nusantara mampu merangsang minat dan perhatian siswa sejak awal hingga akhir sesi pembelajaran. Siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga terlibat aktif dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang kontekstual dan berbasis budaya sangat berperan

dalam meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa.

Salah satu keunggulan dari media Marbel Budaya Nusantara kemampuannya menghadirkan pembelajaran berbasis pengalaman nyata dalam bentuk digital. Siswa dapat melihat rumah adat, pakaian daerah, senjata tradisional, dan kekayaan budaya lainnya dalam format ilustratif yang mendekati dunia nyata. Konten ini membangkitkan rasa bangga terhadap budaya sendiri dan secara tidak langsung meningkatkan motivasi belajar. Ketika siswa merasa pembelajaran relevan dengan kehidupan dan lingkungannya, maka tingkat partisipasi pun meningkat secara alami. Selain itu, penerapan media ini juga memberikan variasi dalam cara penyampaian materi. Jika pembelajaran konvensional cenderung bersifat satu arah dan bergantung pada teks cetak atau penjelasan verbal guru, maka media Marbel Budaya Nusantara menawarkan pengalaman belajar multisensori. Dengan demikian, siswa dengan berbagai gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik lebih mudah memahami materi. Keaktifan siswa pun tumbuh sebagai dampak dari keberagaman stimulus yang

mereka terima selama pembelajaran berlangsung. Kondisi kelas eksperimen yang menunjukkan antusiasme tinggi juga menjadi bukti bahwa media yang menarik secara visual mampu meningkatkan fokus dan perhatian siswa.

Keaktifan belajar tidak hanya tercermin dari banyaknya siswa yang bertanya dan menjawab, tetapi juga dari ketertarikan mereka untuk mengikuti pembelajaran secara utuh hingga akhir. Keterlibatan seperti ini sangat penting dalam proses belajar karena berkontribusi pada peningkatan pemahaman materi secara mendalam. Sebaliknya, pembelajaran yang tidak disertai media interaktif seperti di kelas kontrol menunjukkan bahwa keaktifan siswa cenderung menurun di pertengahan hingga akhir pembelajaran. Hal ini dapat terjadi karena minimnya rangsangan visual dan terbatasnya cara penyampaian materi. Pembelajaran menjadi pasif, siswa cenderung hanya menerima informasi tanpa banyak interaksi, dan hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar.

Dalam konteks pendidikan dasar, keterlibatan aktif siswa merupakan indikator penting

keberhasilan pembelajaran. Keaktifan belajar bukan hanya soal bicara dan menjawab, tetapi mencakup kesiapan mental, perhatian, partisipasi, dan semangat untuk terlibat dalam seluruh proses pembelajaran. Oleh karena itu, strategi yang digunakan guru, termasuk dalam pemilihan media, sangat menentukan terciptanya suasana belajar yang hidup dan bermakna. Dari keseluruhan proses pembelajaran yang berlangsung di kedua kelas, tampak bahwa media Marbel Budaya Nusantara mampu menghadirkan inovasi yang efektif. Keaktifan belajar siswa meningkat karena media ini tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga memberi pengalaman belajar yang menyenangkan, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan menghargai kekayaan budaya bangsa.

Temuan ini memperkuat pandangan media pembelajaran digital yang dikembangkan dengan pendekatan budaya lokal sangat relevan untuk diterapkan di sekolah dasar. Media ini tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga memperkuat identitas nasional siswa sejak dini. Penerapannya dapat menjadi alternatif yang menjanjikan

bagi guru dalam menyusun pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan kontekstual, terutama dalam pelajaran IPAS yang menuntut keterkaitan antara ilmu pengetahuan dengan kehidupan sosial dan budaya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Marbel Budaya Nusantara berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN Tundagan. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan rata-rata nilai keaktifan siswa pada kelas eksperimen dari 39,41 menjadi 56,36, serta hasil uji statistik (Independent Sample t-Test) yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Siswa yang belajar menggunakan media Marbel tampak lebih aktif, terlibat dalam diskusi, menjawab pertanyaan, dan menunjukkan antusiasme tinggi selama pembelajaran berlangsung, dibandingkan siswa yang menggunakan media konvensional.

Penggunaan media Marbel Budaya Nusantara memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, serta

menjadi alternatif sumber belajar yang menarik untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Media ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang hidup dan mendukung peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Saran yang dapat diberikan, antara lain guru diharapkan dapat memanfaatkan media Marbel Budaya Nusantara sebagai salah satu pilihan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Pihak sekolah juga diharapkan memberikan dukungan terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran melalui penyediaan sarana dan suasana belajar yang kondusif. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan pendekatan atau metode yang berbeda, serta melibatkan variabel lain guna memperkaya kajian tentang efektivitas media pembelajaran digital di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam

- Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Besare, S. (2020). Hubungan Minat dengan Aktivitas Belajar Siswa. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 18–25. <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p018>
- Desrinelti, D., Neviyarni, N., & Murni, I. (2021). Perkembangan siswa sekolah dasar: tinjauan dari aspek bahasa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(1), 105. <https://doi.org/10.29210/3003910000>
- Marini, Burki, E. N. R., Anggraini, F., Ruci, M., & Arita. (2023). Mmenumbuhkan karakter cinta budaya siswa SD melalui video games marbel budaya Nusantara. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 455–460. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Puspita sari, A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3251–3265. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>
- Rokhanah, N., Widowati, A., & Sutanto, E. H. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3173–3180. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.860>
- Salo, E. S. (2023). Analisis Faktor Penyebab Siswa Kurang Aktif Dalam Pembelajaran Kelas IV SD Negeri 06 Sesean. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UKI Toraja 2023, 2022*, 13–18. <https://journals.ukitoraja.ac.id/index.php/PROSDING/article/view/2260>
- Simanjuntak, H., Sembiring, E. L., Kudadiri, R. T., Sianturi, L., Tambunan, W. G., Sianturi, S. T. L., & Bangun, A. A. R. (2023). Pembelajaran Menyenangkan dengan Menggunakan Media Pembelajaran dan Metode Bervariasi pada Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 6–11.
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung
- Tuerah, P. R., Mokoagow, R. R., Ansyu, S., & Mesra, R. (2023). Faktor-Faktor yang Menghambat Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Timbukar Tahun Ajaran 2022/2023. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 412–417. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5260>
- Zahro, F., Wuryandini, E., Suneki, S., & Tunjungsari, D. R. (2022). Penguatan Sikap Percaya Diri Melalui Proses Pembelajaran Tema 4 Kewajiban Dan Hakku Kelas III Sekolah Dasar Pandeanlamper 01 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.