

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 22 Kendari

Satriadin^{1*}, Erwin Eka Saputra², Ahmad³

¹²³ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sulawesi Tenggara

*Author Correspondence. Email: satriadin@gmail.com Phone: +682248688869

Abstract : *This study used a quantitative approach with a Quasi-Experimental Design. The research design used a Nonequivalent Control Group Design. The population and sample were 53 fourth-grade students at SDN 22 Kendari. Data collection included observation, questionnaires, and documentation. Data were analyzed using descriptive and inferential statistical analysis. Based on the results of the study, it can be concluded that puzzle game-based learning media has an effect on fourth-grade students' learning motivation in Indonesian language at SDN 22 Kendari. This was also determined by the t-test. The results of this study were: $t = 1.248$ with a Sig. (2-tailed) value of 0.219. To determine the distribution of the t-table, the value was calculated using $df = 42$, with a significance level of 0.609. Since the calculated t value $> t$ table ($1.248 > 0.267$) and the Sig. (2-tailed) $0.001 < 0.05$, H_0 is rejected, thus stating that there is a significant effect of the use of puzzle-based game learning media on the learning motivation of fourth-grade students in Indonesian language at SDN 22 Kendari, providing a significant positive effect.*

Keywords: *Learning Media, Puzzle Games, Learning Motivation*

Abstrak: Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Experimental Design. Desain penelitian yang digunakan Nonequivalent Control Group Design, populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV di SDN 22 Kendari yang berjumlah 53 siswa. Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis game puzzle terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 22 Kendari diketahui pula berdasarkan hasil perhitungan uji-t. Hasil penelitian ini diperoleh: $t_{hitung} = 1.248$ dengan nilai Sig. (2-tailed) bernilai 0,219. Untuk mengetahui nilai distribusi tabel dilihat berdasarkan $df = 42$ dengan taraf signifikan adalah 0,609. Oleh karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($1,248 > 0,267$) dan Sig. (2-tailed) $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak sehingga dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis game puzzle terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 22 Kendari ini memberikan pengaruh positif yang signifikan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Game Puzzle, Motivasi Belajar

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki tujuan yang sangat penting dalam membantu anak-anak untuk dapat menyampaikan dengan menggunakan bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik agar dapat berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia juga bertujuan untuk menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan bangsa Indonesia (Utami, dkk, 2017). Salah satu tujuan pengajaran bahasa di sekolah dasar adalah untuk memberikan anak-anak kemampuan bahasa dasar yang mereka perlukan untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan berikutnya (Suruambo, dkk, 2023).

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat dibagi menjadi beberapa aspek, seperti bahasa Indonesia yang baik dan benar dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter disetiap aspek keterampilan tersebut. Pengintegrasian nilai-nilai karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting untuk membantu siswa memahami dan mengapresiasi nilai-nilai sosial budaya luhur bangsa yang harus dipertahankan dan direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran bahasa Indonesia juga memiliki peranan yang sangat penting sebagai bahasa nasional dan bahasa negara. Bahasa Indonesia sebagai lambang kebanggaan dan identitas nasional memiliki nilai-nilai sosial budaya luhur bangsa yang harus dipertahankan dan direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari tanpa ada rasa rendah diri, malu, dan acuh tak acuh. Selain itu, bahasa Indonesia juga memiliki fungsi sebagai alat penghubung antarbudaya dan daerah, sehingga sangat penting untuk dipertahankan dan dikembangkan (Ummul, 2018).

Dalam sintesis, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki tujuan yang sangat penting dalam membantu anak-anak untuk dapat berkomunikasi dengan baik dan benar, serta membantu siswa memahami dan mengapresiasi nilai-nilai sosial budaya luhur bangsa.

Motivasi belajar merupakan peran penting dalam pembelajaran. Baik dalam proses maupun hasil belajar. Motivasi belajar memiliki peran penting dalam memberikan gairah, semangat dan rasa senang belajar, sehingga siswa memiliki motivasi tinggi mempunyai energy melaksanakan proses belajar, yang pada akhirnya mampu memiliki prestasi yang lebih baik lagi. Dengan demikian, motivasi yang dimiliki siswa sangat menentukan gagal atau berhasilnya pembelajaran.

pengajaran tersebut. Seorang siswa memiliki motivasi tinggi, akan mampu meraih keberhasilan dengan mudah, begitu sebaliknya jika siswa tidak memiliki motivasi belajar dengan baik maka siswa tidak mungkin melakukan aktivitas belajar.

Dalam kelas IV, motivasi belajar siswa sangat penting karena siswa ini sedang dalam tahap perkembangan yang sangat dinamis. Mereka sedang mencari identitas diri dan ingin mengetahui lebih banyak tentang dunia sekitar mereka. Oleh karena itu, motivasi belajar siswa kelas IV harus dipertahankan dan ditingkatkan agar mereka dapat belajar dengan lebih baik.

Namun, motivasi belajar siswa kelas IV seringkali terganggu oleh berbagai faktor, seperti kurangnya minat belajar siswa, kurangnya kesadaran tentang pentingnya belajar, dan kurangnya kesempatan untuk berpartisipasi dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan strategi-strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV.

Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game. Media pembelajaran berbasis game dapat membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih senang dan lebih aktif dalam proses belajar (Yakin, dkk, 2018). Dalam penelitian ini, kita akan mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV.

Penelitian tentang penggunaan media pembelajaran berbasis game meningkatkan motivasi belajar siswa telah dilakukan. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Sopia Lefumonay (2022) yang mengetahui penerapan Model Games Based Learning Menggunakan Media Puzzle terhadap minat belajar siswa pada materi pecahan. Namun, dalam penelitian media pembelajaran berbasis game digunakan dalam pembelajaran Matematika. Dalam penelitian ini, media pembelajaran berbasis game digunakan dalam pembelajara Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Berdasarkan pemaparan yang ada di atas menjadi alasan peneliti Menentukan judul penelitian: *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 22 Kendari*.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan bentuk desain eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatmen/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil)

dalam kondisi yang terkendalikan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Experimental Design. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Walaupun demikian desain ini lebih baik dari pre-experimental design. Desain Quasi Experimental Design yang dipilih adalah Nonequivalent Control Group Design. Desain ini hampir sama dengan pretest-posttest control group design, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. (Sugiyono, 2018).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 22 Kendari sedangkan Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 22 Kendari yang berjumlah 53 orang. Teknik dan prosedur pengumpulan data diambil melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu analisis data statistik deskriptik untuk mencari nilai mean, median, modus, simpangan baku, nilai tertinggi dan terendah selanjutnya uji prasarat analisis berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

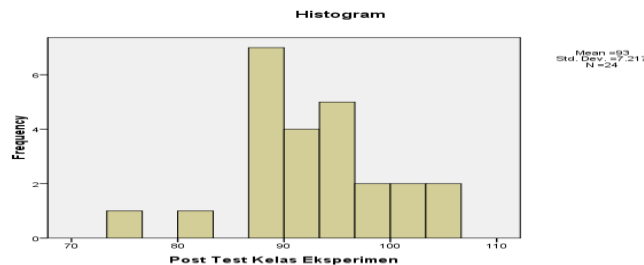
a. Data Statistik Deskriptif Post Test Kelas Eksperimen

Data nilai post test kelas eksperimen diolah statistik deskriptifnya menggunakan SPSS 24 dengan langkah klik Analyze > Descriptive Statistics > Frequencies. Pada kotak dialog Frequencies, masukkan variabel, klik Statistics, beri tanda centang (✓) pada deskriptor yang diinginkan, klik Continue, OK. Dari pengolahan data tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Statistik Nilai Post Test

Statistics		
Post Test Kelas Eksperimen		
N	Valid	24
	Missing	0
Mean		93.00
Median		93.00
Mode		89
Std. Deviation		7.217
Variance		52.087
Range		32
Minimum		74
Maximum		106
Sum		2232

Berdasarkan tabel 1 diatas data nilai motivasi belajar siswa post test didapatkan nilai tertinggi 106; dan nilai terendah 74; skor rata-rata 93,00, nilai median 93,00, nilai modus 89, varians 52,087; dan simpangan baku 7,217.



Gambar 1. Histogram Nilai Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

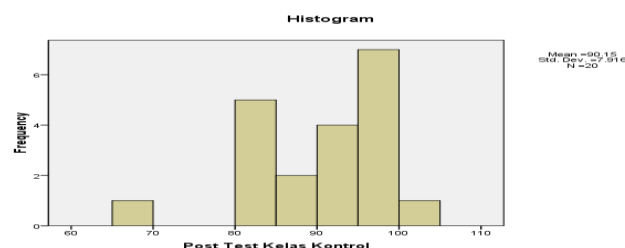
b. Data Statistik Deskriptif Post Test Kelas Kontrol

Data nilai post test kelas kontrol diolah statistik deskriptifnya menggunakan SPSS 24 dengan langkah klik Analyze > Descriptive Statistics > Frequencies. Pada kotak dialog Frequencies, masukkan variabel, klik Statistics, beri tanda centang (✓) pada deskriptor yang diinginkan, klik Continue, OK. Dari pengolahan data tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Statistik Nilai Post Test

Statistics		
Post Test Kelas Kontrol		
N	Valid	20
	Missing	0
Mean		90.15
Median		90.50
Mode		97
Std. Deviation		7.916
Variance		62.661
Range		32
Minimum		68
Maximum		100
Sum		1803

Berdasarkan tabel 4.6 diatas data nilai motivasi belajar siswa post test didapatkan nilai tertinggi 100; dan nilai terendah 68; skor rata-rata 90,15, nilai median 90,50, nilai modus 97, varians 62,661; dan simpangan baku 7,916.



Gambar 2. Histogram Nilai Motivasi Belajar Kelas Kontrol

c. Pengujian persyaratan analisis data

1) Uji Normalitas Nilai Post Test Kelas Eksperimen

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Nilai Post Test Kelas Eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Post Test Kelas Eksperimen n
N		24
Normal	Mean	93.00
Parameters ^a	Std. Deviation	7.217
Most Extreme	Absolute	.120
Differences	Positive	.089
	Negative	-.120
Kolmogorov-Smirnov Z		.586
Asymp. Sig. (2-tailed)		.883
a. Test distribution is Normal.		

Uji normalitas dimaksudkan untuk menguji apakah siswa yang diberikan perlakuan berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Motivasi belajar siswa kelas eksperimen mempunyai sebaran data yang berdistribusi normal dimana nilai Asymp. Sig. (2-Tailed) $\alpha > 0,05$. Dari tabel uji normalitas diatas diperoleh nilai Signifikansi sebesar 0,883. Nilai signifikansi tersebut $\alpha > 0,05$ sehingga asumsi normalitas terpenuhi. Hal tersebut berarti data distribusi normal.

2) Uji Normalitas Nilai Post Test Kelas Kontrol

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Nilai Post Test Kelas Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Post Test Kelas Kontrol N
		20
Normal	Mean	90.15
Parameters ^a	Std. Deviation	7.916
Most Extreme	Absolute	.130
Differences	Positive	.107
	Negative	-.130
Kolmogorov-Smirnov Z		.581
Asymp. Sig. (2-tailed)		.888
a. Test distribution is Normal.		

Uji normalitas dimaksudkan untuk menguji apakah siswa yang tidak diberikan perlakuan berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Motivasi belajar siswa kelas kontrol mempunyai sebaran data yang berdistribusi normal dimana nilai Asymp. Sig. (2-Tailed) $\alpha > 0,05$. Dari tabel uji normalitas

dias di peroleh nilai Signifikansi sebesar 0,888. Nilai signifikansi tersebut $\alpha > 0,05$ sehingga asumsi normalitas terpenuhi. Hal tersebut berarti data distribusi normal.

3) Uji Homogenitas

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Data Pre Test dan Post Test

Test of Homogeneity of Variances				
Motivasi Belajar				
Levene	df1	df2	Sig.	
Statistic				
.266	1	42	.609	

Nilai motivasi belajar siswa memiliki nilai Sig. $\alpha > 0,05$. Yang artinya varians ternormalisasi motivasi belajar tersebut adalah homogen. Dari tabel uji homogenitas diatas diperoleh nilai Signifikansi sebesar 0,609. Nilai signifikansi tersebut $\alpha > 0,05$ sehingga asumsi homogenitas terpenuhi. Hal tersebut berarti data distribusi homogen.

4) Pengujian Hipotesis

Tabel 6. Hasil Uji Independent Sample t Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	.266	.609	1.248	42	.219	2.850	2.283	-1.758	7.458
	Equal variances not assumed			1.238	38.986	.223	2.850	2.303	-1.808	7.508

Berdasarkan output “Hasil Uji Independent Sample t Test” pada tabel 4.10 dilihat dengan menggunakan Equal Variences Assumed hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai thitung = 1.248 dengan nilai Sig. (2-tailed) bernilai 0,219. Untuk mengetahui nilai distribusi ttabel dilihat berdasarkan $df = 42$ dengan taraf signifikan adalah 0,609. Oleh karena nilai thitung $> ttabel$ ($1,248 > 0,267$) dan Sig. (2-tailed) $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.”. Artinya hipotesis menyatakan “Ada Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 22 Kendari”.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada penelitian analisis bahwa bermain adalah kegiatan bagi anak pada masa pertumbuhan dan perkembangan dengan keadaan rasa senang, demikian tujuan bermain merupakan sarana untuk mencapai saluran perkembangan anak, bermain harus dilakukan atas inisiatif anak atas keputusan anak itu sendiri, bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain menghasilkan proses belajar yang baik pada anak.

Selanjutnya permainan puzzle merupakan kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan puzzle dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya, anak akan merasa tertantang agar mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran berwujud nyata.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat dipahami bahwa hasil dari penelitian ini menggunakan rumus spss untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh bermain puzzle terhadap minat belajar siswa SDN 22 Kendari.

Berdasarkan hasil analisis akhir data menggunakan pembahasan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah dilakukan bahwa dapat disimpulkan terbukti terjadinya peningkatan pengaruh motivasi belajar siswa dengan permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif pada siswa kelas IV SDN 22 Kendari pada kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi di banding dengan kelas kontrol, kelas eksperimen mengalami peningkatan sebanyak 93%. Hasil uji normalitas data, homogenitas data dan hipotesis data terbilang normal hasil menunjukan bahwa data dari ketiga kelompok berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen karena nilai signifikan lebih besar dari 0,05

Media Game Puzzle merupakan cara efektif untuk mempermudah pemahaman siswa. Media permainan pada dasarnya digunakan sebagai sarana komunikasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Hal ini sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dalam hal ini, media puzzle memberikan pemahaman lebih kepada siswa terhadap materi karena media ini memberikan kebebasan siswa untuk menggunakannya secara sendiri.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka benar adanya bahwa media pembelajaran dapat merangsang pemikiran peserta didik dan menghilangkan tekanan atau memberikan rasa rileks dalam menerima pelajaran. Penerapan media puzzle ini juga membangun keterampilan sosial hal ini dapat dilihat pada saat proses penyusunan potongan-potongan puzzle yang dilakukan

secara berdiskusi. Walaupun demikian terdapat beberapa hal yang ditemui peneliti dalam melakukan penelitian ini.

Dari segi keberhasilan penelitian ini dapat disebabkan karena sebagian siswa sudah mulai paham materi pada saat pembelajaran tanpa menggunakan media dan lebih dipahami lagi pada saat penggunaan media puzzle. Selain itu terdapat juga kendala yang ditemui dalam penelitian ini diantaranya, terdapat siswa yang sering mengganggu siswa lain pada saat pembelajaran berlangsung, siswa yang keluar masuk kelas, siswa yang belum lancar membaca, dan siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran sehingga motivasi belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran sangat aktif.

Hal tersebut sesuai dengan kajian teori yang dikemukakan oleh Agus Suprijono (2009) bahwa pada hakikatnya motivasi belajar adalah dorongan internal atau eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku. Sementara aktivitas belajar siswa merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis game puzzle terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 22 Kendari. Hal ini terlihat pada uji *Independent Sample t Test* pada diperoleh nilai $t_{hitung} = 1.248$ dengan nilai Sig. (2-tailed) bernilai 0,219. Untuk mengetahui nilai distribusi t_{tabel} dilihat berdasarkan $df = 42$ dengan taraf signifikan adalah 0,609. Oleh karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($1,248 > 0,267$) dan Sig. (2-tailed) $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Andari, R. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot! pada pembelajaran fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Arianti. (2018). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktikan: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 134–177.
- Dalimunthe, N. K., & Rahmaini, R. (2023). Media pembelajaran berbasis game gambar berangkai dalam pembelajaran maharah istima'. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1378–1385. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5539>

- Elifia, U. D., Budiman, B., Widia, S. A., Wan, R. R., Rizky, A. A., & Nadia, M. R. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia pada sekolah dasar. *Sintesis*, 8(4), 5–24. <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/sintesis/article/view/927>
- Emda, A. (2017). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196.
- Hamalik, O. (2004). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Islamuddin, H. (2012). *Psikologi pendidikan*. Pustaka Pelajar.
- Juharmin, & Sulfasyah, M. A. (2023). Pengaruh pendekatan proses berbantuan media kartu gambar seri terhadap sikap pada pelajaran menulis dan kemampuan menulis eksplanasi siswa sekolah dasar Kota Baubau. *Sang Pencerah*, 9(2), 1074–1087. <https://www.jurnal-umbuton.ac.id/index.php/Pencerah/article/view/4587>
- Kasiram, M. (2010). *Metodologi penelitian kualitatif-kuantitatif*. UIN Maliki Press.
- Khaira, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81.
- Khodijah, N. (2014). *Psikologi pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Khomsah, R. (2013). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1(2), Mei.
- Prawira, P. A. (2013). *Psikologi pendidikan dalam perspektif baru*. Ar-Ruzz Media.
- Priansa, D. J. (2015). *Manajemen peserta didik dan model pembelajaran*. Alfabeta.
- Sadirman, A. S. (2010). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Saputra, E. E. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing. *Journal of Information System and Education Development*, 2(1), 1- 5.
- Saputra, E. E., Kasmawati, K., & Parisu, C. Z. L. (2025). Peran Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Kompetensi Literasi Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Character and Elementary Education*, 4(3), 13-23.
- Saputra, E. E., Kasmawati, K., & Parisu, C. Z. L. (2025). Penguatan Literasi Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar melalui Strategi Pembelajaran yang Mendorong Berpikir Kritis dan Kreatif. *Jurnal Abdi Masyarakat dan Pemberdayaan Inovatif*, 1(1), 80-93.
- Saputra, E. E., Hatima, Y., Kasmawati, K., Parisu, C. Z. L., & Ahmad, A. (2025). Hubungan Antara Kemampuan Membaca Kritis dan Prestasi Belajar Bahasa

Satriadin, Erwin Eka Saputra, Ahmad, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 22 Kendari*, Vol 1 No 6

Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Sulawesi Tenggara Educational Journal, 5(1), 476-483.

Syarif, I. (2012). The influence of bladed learning model on motivation and achievement of vocational. Jurnal Pendidikan Vokasi, 2, 234–246.

Yakin, R. Q., Suwindra, I. N. P., & Mardana, I. B. P. (2018). Pengembangan media pembelajaran game edukasi fisika untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada materi gerak-gerak lurus. JPPF, 8(2), 2554–2599.