

## GAME EDUKATIF *DRAG AND DROP* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA SEKOLAH MINGGU

Meike Elsa Toisuta<sup>1</sup>, Sanny Taner Sapulete<sup>2</sup>, Yamres Pakniany<sup>3</sup>  
Institut Agama Kristen Negeri Ambon  
[meikeelsa@gmail.com](mailto:meikeelsa@gmail.com)

**Abstrack:** This research was conducted to prove that drag and drop games can be used as learning media that can increase learning activities and also improve learning outcomes in Sunday schools. Informants came from children aged 6 years at the third sense level and Sunday school teachers, using the participatory observation method for data collection. From the results of the analysis, it was found that drag and drop games can increase children's activities and learning outcomes in Sunday school. Drag and drop games quickly help children to learn, improve focus, help children actively move, and children can quickly remember teaching material delivered by Sunday school teachers in an interesting and fun way. From these findings, Sunday school teachers must creatively improve teaching models that are more attractive by current technological developments. Besides that, teachers can use all technological applications as learning media that have appropriate teaching content for children. In future research, drag and drop games can be developed for children so they can learn Christian religious education from an early age.

**Keywords:** games, educational games, drag and drop, learning media, learning activities, learning outcomes

### 1. Pengantar

Anak-anak sejatinya memiliki dunia yang masih diwarnai dengan permainan. Hal yang menarik dari anak-anak yang lahir di era 4.0 adalah mereka sangat paham menggunakan teknologi. Hal ini dikarenakan oleh perilaku orang tua yang memfasilitasi anak dengan perangkat teknologi seperti smart phone, tablet, dan juga notebook. Sebab perangkat teknologi ini secara alami mampu menarik perhatian dan fokus anak, dikarenakan visualisasi, suara, dan aplikasi yang termuat di dalamnya sesuai dengan minat anak-anak.

Namun ada juga orang tua yang masih berfikir bahwa *game* dapat membuat anak menjadi kecanduan dan tidak fokus belajar karena hanya ingin bermain. Bahkan penelitian menunjukkan bahwa game memiliki dampak negatif yang dapat mengganggu perkembangan anak, terganggunya fungsi otak pada anak, dan ketergantungan (Subarkah, 2019). Banyaknya stigma negatif ini yang kemudian membuat orang tua menganggapnya sebagai masalah yang akan mengganggu pendidikan anak (Henry, 2010).

Melihat kenyataan ini bahwa ada perbedaan pandangan tentang penggunaan game dengan perangkat teknologi. Namun jika dilihat dengan fungsinya, seharusnya para pendidik dapat memanfaatkan teknologi untuk menggunakannya dalam pembelajaran sehingga membantu anak semakin pintar. Karena tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi tidak dapat dihentikan, dan manusia harus bisa menyeimbangkannya dalam kehidupan. Dengan memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang, seorang pendidik bisa menyampaikan ilmu pengetahuan yang dimilikinya dengan suasana yang lebih menyenangkan dan tidak kaku. Pendidik dapat memfasilitasi peserta didik untuk mengenalkan media-media pembelajaran yang bersifat modern dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah game edukatif.

Game edukatif sendiri merupakan sarana atau peralatan yang dipergunakan untuk bermain yang tentu saja mampu mengembangkan kemampuan anak dan berisi nilai pendidikan (Lisa et al., 2020). Dengan perkembangan teknologi inilah, pendidik dapat menggunakan alat peraga edukatif modern, yang kemudian lebih dikenal dengan *game*. Dengan menggabungkan media teknologi, audio dan juga gambar, maka dapat diciptakan permainan yang

membantu peserta didik semakin menikmati proses belajar.

Saat ini tentu saja perangkat komputer ataupun perangkat *mobile* hampir semua orang memilikinya. Dan fasilitas ini seharusnya dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran mengingat bahwa saat ini kita telah berada di era 4.0, dimana digitalisasi menjadi point penting untuk diperkenalkan. Sejatinya di era ini, penting untuk menguasai teknologi, sehingga tidak menjadi asing terhadap segala aktivitas yang nantinya akan didukung oleh teknologi.

Dalam dunia Pendidikan saat ini juga, teknologi kemudian semakin digunakan dalam proses pembelajaran. Berangkat dari pemahaman ini, dimana masih sedikit orang yang belum memahami tentang manfaat teknologi dalam pembelajaran, maka menjadi perhatian tersendiri bagi peneliti untuk kemudian memperkenalkan game edukatif dalam membantu peserta didik semakin berkembang kemampuannya.

Dalam penelitian ini peneliti kemudian memperkenalkan game edukatif dengan tujuan akan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada sekolah minggu. Sekolah minggu merupakan tempat dimana anak-anak juga belajar tentang kekristenan. Dalam sekolah minggu pendidik yang sering disebut sebagai guru atau pengasuh terkadang dalam pengajarannya

menggunakan metode pembelajaran konvensional yakni bercerita dan diskusi. Sudah saatnya bahwa para pengajar atau pengasuh melihat perkembangan teknologi dan memanfaatkannya dalam kegiatan sekolah minggu.

Sebab media pembelajaran sebagaimana sesuai dengan pengertiannya bahwa dapat membantu fokus peserta didik lebih tertarik kepada pendidik. Dengan demikian teknologi seharusnya dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang baik untuk merebut fokus anak dalam belajar.

Penggunaan teknologi yang masih tidak maksimal, membuat peneliti sadar akan pentingnya menambah pemahaman pengguna teknologi akan fungsinya, maka penelitian ini bertujuan untuk menguji 1) apakah permainan *drag and drop* dapat meningkatkan aktivitas belajar anak sekolah minggu, dan 2) apakah permainan *drag and drop* dapat meningkatkan hasil belajar anak sekolah minggu.

Penelitian ini juga bermanfaat untuk 1) memperkenalkan permainan edukatif *drop and drag* pada sekolah minggu; 2) memanfaatkan media teknologi sebagai perangkat permainan edukatif pada sekolah minggu; 3) mengetahui kontribusi dari penggunaan permainan *drag and drop* terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar anak sekolah

minggu; 4) memberikan alternatif media pembelajaran yang berbasis teknologi pada Sekolah Minggu.

## 2. Tinjauan Literatur Game Edukatif “*Drag and Drop*”

Asal kata *game* berasal dari Bahasa Inggris yang artinya permainan. Adapun *game* sendiri diciptakan dengan salah satu fungsi adalah menghilangkan rasa jenuh atau stress. Munandar menyampaikan bahwa dengan bermain, maka perkembangan anak dapat tercapai secara utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional, oleh karena itu sebisa mungkin dalam kegiatan belajar, bermain dapat dijadikan sebagai media dalam mengembangkan kompetensi anak (Fadlillah, 2019).

*Game* adalah salah satu media yang perkembangannya cukup pesat di era industri 4.0 ini, banyak yang bahkan menggunakan *game* untuk menjangkau berbagai bidang mulai dari hiburan bisnis, simulasi, edukasi dan pembelajaran virtual (Henry, 2010). *Game* dapat digunakan demi untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, dari kaku menjadi gerak, dari jenuh menjadi semangat (Darmadi, n.d.). *Game* sendiri memiliki dampak positif antara lain (Henry, 2010): 1) anak menjadi kenal teknologi komputer karena *game*. 2) *game* membuat anak taat aturan dan arahan. 3) Melatih anak

menyelesaikan masalah dan logika. 4) melatih penggunaan saraf motorik dan *spatial skill*. 5) Sebagai sarana interaksi dan keakraban antara orang tua, pendidik dan anak saat bermain bersama. 6) Memperkenalkan teknologi terbaru dan fiturnya. 7) menyediakan sarana terapi healing 8) menghibur dan menyenangkan.

*Game* edukatif merupakan sarana yang dapat digunakan dalam pembelajaran dalam bentuk permainan dengan perangkat teknologi, sehingga mampu mengembangkan kemampuan anak, dan juga membantu anak dalam belajar. Clark Act menyatakan bahwa *game* edukasi adalah perangkat pengajaran dan pelatihan yang efektif untuk semua usia peserta didik di setiap situasi dan dapat memotivasi karena konsep yang dikomunikasikan sangat efisien dan banyak terkandung muatan pelajaran (Noemí & Máximo, 2014). Para ahli menjelaskan bahwa dengan bermain *game* beberapa perkembangan yang dapat dipengaruhi antara lain (Henry, 2010): 1) perkembangan motorik. 2) perkembangan fisik. 3) perkembangan neurologi. 4) perkembangan kognitif. 5) perkembangan moral. 6) perkembangan bahasa. 7) perkembangan Sosial. 8) perkembangan peran.

*Game* edukasi digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan pengayaan pengetahuan (Sutopo,

2020). *Game* edukasi *drag and drop* adalah *game* yang memanfaatkan fitur *drag and drop* untuk mempermudah pekerjaan pengguna dalam memindahkan objek ke tujuan yang disiapkan. Sama seperti pengertiannya, *drag and drop* ialah kegiatan memindahkan objek dari satu tempat ke tempat yang lain (D. Setiawan, 2010).

Pada dasarnya permainan berjenis *drag and drop* dirancang untuk mengasah ketepatan dan daya ingat anak (Yusnita et al., 2016). *Game drag and drop* merupakan permainan seret dan lepas, dimana pelajar mengenali lokasi tujuan dan menempatkan gambar, tulisan, lambang dengan menyeret secara benar pada setiap bagian lokasi yang tepat dan sesuai (Kapp, 2007).

Dalam penelitian ini, peneliti akan menunjukkan *game drag and drop* yang dirancang untuk anak indria III usia 6 tahun. Permainan memang populer, dan saat ini banyak dikembangkan sebagai *game* pembelajaran untuk menarik minat belajar anak (Yusnita et al., 2016).

### Media Pembelajaran

Asal kata media adalah dari Bahasa latin “medius” artinya tengah, perantara, atau pengantar (Nurfadhillah, 2021). *Association of Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam menyampaikan

pesan maupun informasi (Jalinus & Ambiyar, 2016). National Education Association (NEA) mengartikan media sebagai perangkat yang bisa dimanipulasi, dilihat, dibaca, didengar, disertai instrumen yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, serta dapat mengefektifkan program instruksional (Mustofa Abi Hamid et al., 2020).

Media pembelajaran ialah suatu pengantar antara sumber pesan dengan penerima pesan dengan maksud untuk merangsang perasaan, pikiran, kemauan, serta perhatian sehingga terlibat dalam proses pembelajaran (M. A Hamid et al., 2020). Media pembelajaran juga diartikan sebagai pembawa pesan atau informasi yang memuat ilmu pengetahuan (Kustandi & Darmawan, 2020). Media pembelajaran juga dikatakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi kepada pelajar dengan menggunakan alat tertentu dengan tujuan agar lebih cepat memahami dan menerima pengetahuan yang diajarkan (Pakpahan et al., 2020). Adapun kriteria dasar media pembelajaran antara lain adalah (Hasan et al., 2021):

1. Secara fisik media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai perangkat keras, yang mana dapat dilihat, didengar, maupun diraba oleh panca indra.

2. Dalam arti non fisik, media pembelajaran disebut sebagai software.
3. Media pembelajaran selalu menekankan pada visual dan audio.
4. Media pembelajaran merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran di kelas atau di luar kelas.
5. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat komunikasi dan interaksi pendidik dan peserta didiknya.
6. Media pembelajaran dapat digunakan secara individual maupun masal.
7. Media pembelajaran digunakan untuk membentuk sikap, tindakan, dan pengetahuan tertentu.

Akrim (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran sangat penting digunakan, sebab dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya. Penggunaan media pembelajaran tentu dapat meningkatkan interaksi antara pengajar dan peserta didik sehingga kejenuhan dalam proses pembelajaran dapat berkurang (Purba et al., 2020). Asyhar (2011) menjelaskan alasan-alasan rasional pentingnya media pembelajaran yakni (Yaumi, 2018): 1) Peningkatan Mutu Pembelajaran, 2) Pemenuhan tuntutan paradigma baru, 3) Kebutuhan Pasar, 4) Visi Pendidikan,

Penggunaan media akan lebih menjamin isi pelajaran terserap lebih baik dan bahkan fokus peserta didik lebih tinggi (Jalinus & Ambiyar, 2016). Media pembelajaran secara umum, memiliki kegunaan yakni (Sumiharsono & Hasanah, 2018):

1. Memperjelas suatu pesan supaya tidak hanya verbalistis.
2. Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, juga daya indra.
3. Meningkatkan semangat belajar, tercipta interaksi langsung antara anak dengan sumber belajar.
4. Menjadikan anak mandiri berdasarkan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Memberikan rangsangan kepada anak.

Selain kegunaan, media pembelajaran juga memberikan fungsi pokok dalam proses pembelajaran yaitu (Sumiharsono & Hasanah, 2018): 1) Sebagai alat bantu dalam mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif. 2) Sebagai bagian integral dalam situasi pembelajaran. 3) Sebagai bahan pembelajaran yang memuat tujuan dan isi pelajaran. 4) Sebagai alat pengajaran yang bukan sekedar pelengkap ataupun alat hiburan. 5) Untuk mempercepat proses mengerti materi yang diberikan guru. 6) Untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.

Ilmu pengetahuan yang semakin berkembang, mendorong

pembaharuan serta pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai berikut (Hasan et al., 2021):

1) Menarik Perhatian peserta didik  
Media pembelajaran menjadi alat agar kelas lebih menarik dan meningkatkan konsentrasi peserta didik. Terlebih untuk media yang menarik dan unik, tentu saja antusiasme peserta didik lebih meningkat.

2) Memperjelas penyampaian pesan  
Media pembelajaran dapat membantu pendidik menjelaskan materi yang sulit jika secara lisan disampaikan, contoh bagian tubuh manusia dapat dijelaskan dengan baik ketika ada gambar atau kerangka manusia, ataupun video. Dengan demikian visualisasi akan bagian tubuh manusia akan dengan jelas dipahami peserta didik.

3) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan biaya.

Dengan media pembelajaran, pendidik dapat menjelaskan materi-materi seperti sejarah, hewan-hewan daratan ataupun di laut. Video-video dokumentasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menampilkan materi-materi yang dibutuhkan saat pembelajaran, sehingga peserta didik yang belum melihat secara langsung dapat melihat dan memahaminya. Dengan demikian tujuan pembelajaran dapat tercapai.

4) Menghindari kesalahan tafsir.

Pembelajaran dengan metode ceramah saja tanpa ada media, bisa membuat peserta didik memiliki sudut pandang berbeda satu dengan yang lain. Untuk itulah media pembelajaran digunakan agar sebuah teori dapat ditafsirkan sama dan tidak ada ambiguitas informasi.

5) Mengakomodasi perbedaan gaya belajar peserta didik.

Manusia memiliki kemampuan yang berbeda-beda, demikian pula dalam hal gaya belajar. Gaya belajar secara umum ada 3 tipe yakni visual, auditori dan kinestetik. Pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran (memadukan bentuk audio, video, gambar, serta tulisan) dalam membantu peserta didik yang lemah dalam memahami dan menangkap materi secara lisan.

6) Demi mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Dengan media pembelajaran, tujuan-tujuan pembelajaran diharapkan dapat tercapai dengan mudah.

7) Mengurangi pembelajaran yang berpusat pada pendidik.

Media pembelajaran yang menarik, tentu saja akan membuat perhatian peserta didik lebih terpusat. Pendidik dengan mudah dapat menarik perhatian peserta didik apabila media yang dipakai adalah yang baru dan unik. Dengan memilih media yang tepat, maka peserta didik tidak akan bosan dan memungkinkan orientasi

pembelajaran berpusat pada peserta didik.

8) Menggugah emosi peserta didik,

Mengajarkan peserta didik untuk berempati terhadap orang lain sangatlah sulit jika hanya sebatas ucapan. Namun akan menjadi mudah jika pendidik menyediakan media pembelajaran berupa video yang sesuai, maka peserta didik akan lebih tergugah terhadap hal-hal yang menguras emosi. Dengan media pembelajaran, pendidik juga bisa membuat peserta didik mencintai lingkungan serta peduli terhadap alam sekitar.

9) Membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan membantu pendidik secara efektif membuat peserta didik memahami materi yang diajarkan.

10) Memudahkan peserta didik mengorganisasikan informasi.

Media pembelajaran yang dirancang dengan tepat, akan membantu peserta didik menyerap informasi yang terkandung didalamnya.

### **Sekolah Minggu**

Sekolah minggu ialah kegiatan gereja dalam mengajarkan alkitab dan menjangkau serta membawa anak-anak kepada Tuhan Yesus, untuk menjadikan anak-anak sebadai murid Yesus yang penuh pengharapan akan keselamatan yang

hanya didapat dengan mengimani dan mempercayai Tuhan Yesus (Leo, 2008).

Sekolah Minggu Tunas Pekabaran Injil (SMTPI) merupakan bagian dari pendidikan formal Gereja Protestan Maluku. Sekolah minggu bertujuan untuk menanamkan keyakinan dan meningkatkan keimanan kepada Yesus Kristus. Tujuan ini sendiri dapat tercapai dengan proses pembelajaran pengasuh (guru sekolah minggu) kepada peserta didiknya.

Dalam proses pembelajaran, adalah penting agar sub pokok bahasan dapat tercapai. Oleh karena itu, dalam pembelajaran sekolah minggu, setiap kegiatan peserta didik haruslah melibatkan aspek intelektual, emosional, dan keterampilan. Pelayanan sekolah minggu ialah bentukewartakan kesaksian tentang Kristus, untuk menerima-Nya sebagai Tuhan dalam hidup setiap orang (Kristiono & Perdana, 2019).

Dalam sekolah minggu seperti halnya kegiatan pembelajaran, tentu ada dua pihak yang terlibat, yakni Guru SMTPI (pengasuh) dan juga peserta didik (anak-anak dari batita hingga remaja). Guru SMTPI harus memiliki kemampuan dan komitmen untuk menjadi seorang guru yang mampu menyampaikan firman Tuhan, sehingga dapat dimengerti oleh peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan alat peraga atau media pembelajaran juga menjadi penting

dalam mendukung para pengasuh (guru sekolah minggu) dalam mengajar.

Demi membangun suasana yang lebih santai dan memotivasi anak, guru SMTPI harus dapat memberikan permainan dalam mengajar. Dan tentu saja permainan yang baik adalah yang mengaitkan pengetahuan Alkitab dan nilai-nilainya serta bermanfaat untuk membangun kepribadian anak dan rasa percaya diri mereka (Leo, 2008).

### 3. Metode

Adapun jenis penelitian yang dimaksudkan dalam penulisan ini adalah penelitian kualitatif. Sasaran penelitian adalah pada Sekolah Minggu Jemaat Galala-Hative Kecil. Penulis mempertimbangkan lokasi ini sebagai tempat yang kegiatan sekolah minggu telah dilakukan secara tatap muka.

Sedangkan informan penelitian ini adalah anak indria usia 6 tahun dan guru sekolah minggu. Anak indria usia 6 tahun dipilih karena materi pembelajarannya dapat diaplikasikan pada *game drag and drop*. Sedangkan guru sekolah minggu dipilih karena merupakan guru yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran, dan sekaligus dapat menjadi sumber informasi yang tepat dalam menggambarkan kemampuan anak indria.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi partisipatif, dan

wawancara. Observasi partisipatif, melalui keterlibatan dalam kegiatan sekolah minggu untuk mendapatkan pengalaman belajar anak. Wawancara dilakukan dengan maksud untuk mengumpulkan data, dimana peneliti menyiapkan pertanyaan-pertanyaan tertulis. Penulis juga akan menggunakan recorder, gambar, serta *game drag and drop* sebagai alat bantu untuk mendukung wawancara menjadi lancar.

Setelah data terkumpul penulis selanjutnya menganalisis data dalam penelitian ini dengan lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data, dimana penulis memanfaatkan proses observasi partisipatif untuk mengambil data dengan menggunakan daftar cek (*check list*) yang berisi daftar subjek dan aspek-aspek yang hendak diamati. Setelah melakukan observasi partisipatif, peneliti akan melakukan wawancara terhadap informan sebagai sumber data pendukung dalam penelitian ini.

Penulis kemudian memeriksa seluruh data yang telah diterima dan merapkannya untuk mempermudah langkah analisis selanjutnya. Reduksi data artinya, penulis akan merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting yang sesuai pola, sehingga memberikan gambaran yang lebih jelas (Sugiyono, 2016). Artinya

bahwa penulis setelah melakukan observasi partisipatif, kemudian melihat jumlah capaian indikator yang terjadi dalam kegiatan sekolah minggu, untuk penilaian aktivitas, ada 4 aspek yang dilihat, yakni memperhatikan, bertanya, menjawab pertanyaan, bermain *game*. Kemudian untuk hasil pembelajaran ada 3 aspek yang diperhatikan penulis dalam daftar *check list* yakni afektif, psikomotorik, kognitif.

Hasil reduksi data kemudian disajikan penulis untuk kemudian diidentifikasi dan diklarifikasi kebenarannya. Dalam menyajikan data, penulis kemudian dapat menggunakan tabel untuk memudahkan dan memahami data yang disajikan (Sugiyono, 2016). Penulis kemudian menarik kesimpulan dari hasil data yang telah direduksi dan disajikan, untuk menjawab rumusan masalah (Sugiyono, 2016).

#### **4. Hasil Observasi Partisipatif Game Drag and Drop terhadap Aktivitas Belajar**

Dari observasi partisipatif pertama hingga keempat aktivitas belajar anak Indria dengan Guru Sekolah minggu, secara sederhana ada 4 aspek yang diamati yakni memperhatikan, bertanya, menjawab pertanyaan, dan mau bermain *game*. Adapun hasil

observasi partisipatif terhadap aktivitas belajar ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.1. Aktivitas Belajar Anak Indria

No	Aspek yang diamati	Observasi I				Observasi II				Observasi III				Observasi IV			
		D	B	M	K	D	B	M	K	D	B	M	K	D	B	M	K
1	Memperhatikan	√	-	√	√	-	√	√	√	-	√	√	√	√	√	√	√
2	Bertanya	-	√	-	-	√	√	-	-	√	√	-	-	√	√	√	-
3	Menjawab Pertanyaan	√	-	-	-	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4	Mau Bermain Game	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	Jumlah	3	2	2	2	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3

Dari tabel di atas tergambar bahwa pada observasi pertama anak indria 3 dalam aktivitas belajarnya anak masih kurang aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan. Anak aktif dalam memperhatikan dan juga bermain game. Pada observasi kedua aktivitas sangat tercapai pada saat memperhatikan, menjawab pertanyaan, dan bermain game. Anak sudah mengalami peningkatan aktivitas dari observasi pertama di aktivitas bertanya.

Observasi ketiga menunjukkan pola aktivitas yang sama dengan aktivitas yang terjadi pada observasi kedua. Observasi keempat ada peningkatan anak dalam semua aspek yang diamati. Namun yang menarik dalam observasi pertama hingga observasi keempat, seluruh anak indria aktif untuk terlibat dalam *game drag and drop*.

**Observasi Partisipatif Game drag and drop terhadap Hasil belajar**

Dalam observasi pertama hingga observasi keempat yang dilakukan peneliti, hasil belajar yang dicapai anak indria III dengan guru mereka adalah ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4.2. Hasil Belajar Anak Indria

No	Aspek yang diamati	Observasi I				Observasi II				Observasi III				Observasi IV			
		D	B	M	K	D	B	M	K	D	B	M	K	D	B	M	K
<b>Afektif</b>																	
1	Ada perhatian anak terhadap pengasuh	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2	Anak tertarik Ketika pengasuh menjelaskan game	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3	Anak mau memainkan game ketika pengasuh memausui anak untuk terlibat	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4	Anak menjadi ceria	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
5	Anak Senang	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
6	Anak menunjukkan sikap fokus	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
7	Anak suka bermain game	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8	Anak tertarik untuk bermain lagi	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	Total	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
<b>Psikomotorik:</b>																	
1	Anak secara aktif bergerak	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2	Anak cepat menangkap materi dan cara bermain game	√	-	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3	Anak menjadi aktif bertanya ketika bermain game	-	√	-	-	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4	Anak tidak kaku terhadap game	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
5	Anak aktif bertanya caranya bermain	√	√	-	-	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
6	Anak mau maju ke depan untuk diajak bermain game	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
7	Game Mudah digunakan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8	Anak bisa mengoperasikan game	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	Total	7	7	6	6	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
<b>Kognitif:</b>																	
1	Anak tertarik untuk melihat game	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2	Anak bisa mengerti muatan yang ada dalam game	√	√	-	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3	Anak dengan cepat menghafal	√	-	-	-	√	√	-	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4	Anak mampu menjawab pertanyaan pengasuh	√	-	-	-	√	√	-	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	Total	4	2	1	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Dari tabel 4.2, terlihat bahwa hasil belajar anak indria 3 yang dinilai dari aspek afektif adalah memuaskan dari observasi pertama hingga observasi keempat.

Dari aspek psikomotorik pada observasi pertama dapat dikatakan baik, karean 6-7 indikator tercapai. Pada observasi kedua hingga keempat sudah dapat dinilai memuaskan, karena seluruh

indikator tercapai. Dari aspek kognitif pada observasi pertama dapat dikatakan cukup, karena hanya satu anak yang memenuhi seluruh indikator. Pada observasi kedua hasil belajar anak dapat dikatakan baik, karena capaian indikator cukup meningkat dari observasi pertama, hanya ada satu anak yang memiliki nilai cukup. Dan pada observasi ketiga dan observasi keempat pencapaian pengetahuan anak seluruhnya menjadi memuaskan, karena seluruh indikator tercapai.

### **Wawancara**

Setelah uji coba dilakukan maka, peneliti melakukan wawancara terhadap anak-anak SMTPI untuk mengetahui aktivitas belajar anak. Dari hasil wawancara anak-anak menyatakan bahwa *game drag and drop* mudah untuk dimainkan, mereka juga menyukai jika ada permainan game. Mereka suka jika *game* dapat digunakan untuk belajar, dan mereka menjadi senang ceria, dan mudah mengingat yang diajarkan Guru SMTPI mereka. Anak-anak juga tertarik untuk pertemuan selanjutnya menggunakan *game drag and drop*.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Guru SMTPI (DS) yang mengajarkan anak-anak. Dari hasil wawancara guru (DS) menyakinkan bahwa materi sudah termuat dalam *game*. Bahwa *game*

ini mudah digunakan anak-anak, bahkan guru belum mengajarkan cara menggunakan *game* sampai selesai, anak-anak sudah duluan mengoperasinya. Guru mengakui bahwa anak-anak lebih tertarik dan antusias ketika pembelajaran menggunakan alat peraga *game drag and drop*. *Game drag and drop* membantu anak aktif dan menambah keingin-tahuan anak. Hingga pada saat evaluasi anak-anak juga mampu menjawab.

### **5. Pembahasan**

#### **Game Drag and Drop Meningkatkan Aktivitas Belajar**

Penggunaan media ajar tentu dapat meningkatkan perhatian anak terhadap gurunya. Dalam kegiatan Sekolah minggu, peran media ajar juga sangat penting. Terkhusus untuk anak-anak usia dini, adalah penting bagi guru untuk mendapatkan perhatian mereka, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Dengan mendapatkan atensi atau perhatian anak, tentu saja siswa akan menjadi lebih berkonsentrasi terhadap muatan materi yang diajarkan (Sumiharsono & Hasanah, 2018).

Penelitian ini membuktikan bahwa anak-anak menjadi aktif saat guru sekolah minggu menggunakan *game drag and drop* sebagai media pembelajarannya. Selama penelitian dilakukan, anak-anak yang awalnya tidak memperhatikan guru sekolah

minggu, kemudian menjadi perhatian ketika *game* dijalankan. Dengan *game drag and drop* sebagai media pembelajaran, kelas sekolah minggu kemudian menjadi menarik serta tidak monoton (M. A Hamid et al., 2020). Anak-anak juga mendengarkan dengan baik ketika guru sekolah minggu memberikan penjelasan tentang cara bermain *game drag and drop* ini.

Aktivitas menjawab pertanyaan juga terjadi, hal ini dibuktikan dengan kemampuan anak menjawab ketika guru sekolah minggu kembali bertanya tentang 10 tulah dan juga 7 hari penciptaan setelah mereka bermain *game drag and drop*. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu (Nainggolan et al., 2020) bahwa adanya peningkatan aktivitas anak dalam hal menjawab pertanyaan guru, ataupun menjawab pertanyaan teman lain.

Aktivitas bermain adalah hal yang paling menarik dan terjadi sejak observasi I dilakukan. Dalam aktivitas bermain, anak-anak tidak malu untuk maju ke depan ketika guru memanggil mereka. Juga ada aktivitas motorik yang muncul saat memainkan *game drag and drop* ini. Kelincahan tangan anak untuk menarik gambar dan membawanya ke posisi tepat yang ditentukan tentu saja membuat anak menjadi lebih fokus. Bahkan ada rasa penasaran yang timbul ketika terjadinya aktivitas memperhatikan oleh anak yang belum bermain. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu (Citra et

al., 2020) yang menunjukkan bahwa media belajar yang interaktif membuat peserta didik semakin semangat dalam belajar.

Dengan menggunakan *game drag and drop*, guru bisa mempermudah aktivitas belajar anak. Jika anak biasanya hanya aktif ketika bernyanyi, namun dengan adanya media pembelajaran *game drag and drop* anak menjadi lebih aktif dan semangat dalam mengikuti sekolah minggu. Guru mendapatkan perhatian anak secara penuh ketika *game* ditampilkan untuk dimainkan oleh anak-anak. Tak hanya itu, aktivitas lain seperti aktivitas emosional, aktivitas motorik, dan aktifitas lisan juga terjadi. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya (Rahman & Prasetiawan, 2021) bahwa dalam menerapkan permainan anak berpartisipasi dalam permainan, juga proaktif dalam menjawab, juga bertindak atas pertanyaan, dan bersemangat untuk meningkatkan belajarnya.

Anak-anak kemudian menjadi mampu menggali kemampuan yang ada dalam diri mereka dengan rasa ingin tahu yang besar, sehingga tercipta interaksi yang baik dalam proses sekolah minggu. Selain itu, dengan menggunakan *game drag and drop* guru sekolah minggu membantu anak menciptakan suatu pengalaman dan keingin-tahuan akan hal yang baru. proses belajar yang menyenangkan tentu akan memicu aktivitas belajar yang

secara alamiah akan terjadi. Untuk itu guru sekolah minggu dapat menggunakan *game* sebagai media pembelajarannya.

Menurut (De Aguilera & Mediz, 2003) manfaat menggunakan *game* tidak perlu diragukan lagi dalam kegiatan belajar mengajar. *Game* dapat meningkatkan aktivitas belajar karena mampu membangkitkan motivasi, melatih keterampilan, juga mampu mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah. Dengan menggunakan *game drag and drop* maka aktivitas belajar siswa akan meningkat karena *game* ini dapat memberikan semangat menyelesaikan setiap level permainan menuju level berikutnya.

*Game drag and drop* memiliki kaitan dengan peningkatan aktivitas belajar, dimana ketika anak-anak bermain *game* maka mereka dapat melakukan berbagai interaksi dan pengambilan keputusan dengan mempertimbangkan berbagai kondisi. Dengan bermain *game* anak mengalami pengalaman yang jauh melebihi apa yang mereka dapat di kelas (Henry, 2010).

Mengenai peningkatan aktivitas belajar anak, *game drag and drop* memiliki sebuah daya dorong dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik berupa keterampilan motorik anak saat menggerakkan anggota tubuhnya untuk menyelesaikan tantangan. Juga adanya kegiatan psikis yang berupa luapan emosi

ketika berhasil menyelesaikan tantangan dalam *game*.

Keinginan anak untuk bermain *game drag and drop* akan memberikan situasi yang cocok dalam proses belajar mengajar. Situasi ini yang akan menentukan aktivitas apa yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan anak untuk mengerti dan mengingat materi yang diajarkan guru sekolah minggu.

### **Game Drag and Drop Meningkatkan Hasil Belajar**

Pembelajaran sekolah minggu dengan menggunakan media ajar *game drag and drop* adalah pertama kali dilakukan pada SMTPI sektor Nazareth jemaat Gatik. *Game drag and drop* merupakan media pembelajaran yang digunakan dan dijalankan dengan menggunakan perangkat teknologi handphone atau bisa juga dengan tablet ataupun komputer. *Game drag and drop* ini merupakan aplikasi permainan edukatif yang didalamnya memuat informasi ataupun materi ajar yang bersifat mendidik atau bertujuan untuk mendidik.

Dan dari penelitian yang dilakukan ditemukan bahwa hasil belajar anak-anak adalah memuaskan, hal ini didukung dengan hasil observasi yang telah ditampilkan pada tabel 3.2. Dari aspek afektif, sikap anak dari observasi I hingga observasi ke-IV,

mereka menjadi perhatian, tertarik terhadap *game drag and drop*, antusias untuk memainkan *game*, ceria, senang, dan juga fokus dalam bermain. Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan anak bahwa mereka tertarik jika pertemuan selanjutnya bermain *game* lagi.

Dari observasi per anak, ketika diajarkan selalu senang, bahkan ada pertanyaan-pertanyaan yang muncul ketika proses bermain terjadi. Keceriaan tak lepas dari aktivitas bermain *game drag and drop* ini. Mereka secara ekspresif bisa menunjukkan kesenangan mereka ketika berhasil menjawab aktivitas dalam permainan. Bahkan menjadi sedih ketika ada kesalahan yang terjadi. Namun yang menjadi menarik kemudian adalah perubahan perilaku anak, yang dari observasi I anak sulit dikendalikan, menjadi mudah dikendalikan oleh guru SMTPI mereka. Hal ini didukung dengan pendapat peneliti sebelumnya yang menyatakan bahwa hasil belajar nampak pada perubahan perilaku manusia yang belajar (Kusumawati & Maruti, 2019).

Dari aspek psikomotorik, anak-anak menjadi aktif bergerak, aktif bertanya cara bermain, tidak kaku saat diajarkan, anak mau maju ketika dipanggil bermain. Penelitian ini menemukan bahwa anak-anak terampil untuk memainkan *game drag and drop* setelah sekali pengajaran dari gurunya. Anak-anak sangat lincah, dan bahkan terkesan

ingin menguasai permainan tanpa bantuan guru sekolah minggu. Juga menjadi aktif, bahkan disaat teman lain sedang berkesempatan memainkan *game drag and drop*.

Dari aspek kognitif, anak mudah memainkan *game*, anak tertarik melihat *game*, anak mengerti muatan yang ada dalam *game*, anak cepat menghafal, anak menjadi mudah menjawab pertanyaan pengasuh, dan tertarik untuk bermain kembali. Hasil kognitif atau pengetahuan anak ini dibuktikan dengan kemampuan mereka menjawab semua aktivitas dalam *game drag and drop*.

Tabel 4.3. Kemampuan Menjawab anak

No	Muatan Ajar	Observasi I				Observasi II			
		D	B	M	K	D	B	M	K
1	10 Tulah	8	5	7	6	10	8	8	7
No	Muatan Ajar	Observasi III				Observasi IV			
		D	B	M	K	D	B	M	K
2	7 Hari Penciptaan	7	6	7	7	7	7	7	7

Anak-anak mengalami perkembangan pengetahuan dari tiap kali pertemuan. Hasil yang ditunjukkan dari tabel 3.3 di atas adalah jumlah jawaban benar anak ketika menyelesaikan permainan. Hasil ini membuktikan dan menguatkan pendapat bahwa *game drag and drop* dapat meningkatkan hasil belajar anak. Dengan *game* yang dipakai anak menjadi lebih mampu dalam menggolongkan suatu objek, menseserikan gambar, menempatkan gambar dalam bidang

yang ditentukan, dan bahkan mereka mampu menyimpulkan hanya dengan melihat fakta aktivitas teman yang sebelumnya sudah mencoba *game* ini (Bujuri, 2018).

Penggunaan *game drag and drop* ini dapat meningkatkan hasil belajar karena *game* ini membuat siswa termotivasi dan membuat pembelajaran semakin menyenangkan. Pendapat ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang positif dengan menggunakan *game* dalam proses kegiatan belajar mengajar (Maslani, 2016).

Penelitian ini juga membuktikan bahwa guru SMTPI mampu mentransfer dampak positif kepada anak-anak melalui *game drag and drop*. Hal ini sejalan dengan peneliti sebelumnya yang menyatakan bahwa orang tua maupun pengasuh memiliki kekuatan dan kendali dalam mengarahkan anak untuk mencapai hasil yang diinginkan dengan penggunaan *game* terhadap anak (Henry, 2010). *Game drag and drop* dapat meningkatkan hasil belajar, karena memperhitungkan berbagai hal yang menyangkut Pendidikan sehingga benar-benar dapat bermanfaat untuk mendidik, menambah pengetahuan juga memaksimalkan waktu yang ada dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Dengan menggunakan *game drag and drop* dalam proses belajar maka dengan sendirinya akan memperlihatkan bagaimana proses atau sejauh mana anak dapat menguasai materi dan keberhasilan setelah mengikuti proses belajar mengajar. Dengan menggunakan *game* edukasi yang sudah dirancang sedemikian mungkin untuk keberhasilan anak dalam meningkatkan hasil belajar anak. Anak pasti akan suka meluangkan waktu hanya di depan perangkat *handphone* atau komputer untuk bermain *game*, hal ini memacu faktor pemahaman anak jika yang dimainkan adalah *game* yang memicu anak untuk memahami suatu materi atau pelajaran yang ingin diketahui. Hal ini juga serupa dengan pandangan ahli (Wibawanto, 2020) bahwa muatan ataupun konten di dalam *game* menjadikan anak berada dalam kondisi paling rileks dan terbuka dalam menerima materi.

Tentunya akan memberikan dorongan jika *game* mampu memberikan tantangan dalam bermain dan secara langsung anak akan lebih tertarik sehingga lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, lebih mengembangkan keterampilannya saat bermain *game* sambil belajar, dan lebih mengerti dan cepat mengingat materi yang diajarkan yang dituangkan dalam bentuk

game. Hal ini didukung dengan pendapat peneliti sebelumnya bahwa ketika anak bermain game, pengalaman yang dialaminya menjadi lebih meningkat, anak dapat melakukan interaksi dan mengambil keputusan dengan mempertimbangkan berbagai kondisi (Henry, 2010).

## 6. Simpulan

Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui berbagai macam hal yang dilakukan oleh guru, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih adalah media pembelajaran yang terdapat unsur permainan yang digemari oleh peserta didik sehingga mereka dapat merasakan suasana belajar sambil bermain. *Game Drag and Drop* merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan perangkat teknologi seperti *hanphone* atau *tablet*.

*Game drag and drop* merupakan aplikasi permainan tarik dan lepas. *Game drag and drop* merupakan sebuah aplikasi permainan yang didalamnya terdapat banyak materi-materi ataupun informasi-informasi yang bersifat mendidik atau bertujuan untuk mendidik. Game ini dibuat khusus sebagai media pembelajaran di SMTPI. *Game* ini dirancang dengan maksud membantu guru SMTPI dalam mengajar anak-anak dengan cara yang menarik dan bisa mencapai

tujuan pembelajaran, bahwa anak-anak dapat mengerti dan mengingat materi yang disampaikan.

Dengan *game drag and drop* ini sekiranya dapat digunakan oleh semua guru sekolah minggu sebagai media pembelajaran. Hal ini didukung oleh temuan penelitian yang menunjukkan aktivitas belajar anak dan juga hasil belajar mereka yang meningkat di setiap observasi. Guru sekolah minggu dapat lebih mengeksplere pembelajaran dengan memperkaya aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

## 7. Saran Dan Rekomendasi

*Game* merupakan permainan yang sudah pasti disukai oleh semua orang, terlebih lagi anak-anak. Dan untuk mendapatkan perhatian anak, menggunakan game sebagai media pembelajaran adalah baik. Untuk itu beberapa pikiran rekomendatif yang dapat diberikan untuk para guru sekolah minggu adalah:

1. Guru harus mendesign pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
2. Sekolah minggu sudah harus memfasilitasi anak dengan perangkat teknologi yang dapat digunakan pada proses pembelajaran.
3. Guru sekolah minggu harus bisa menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi saat ini, sehingga bisa menciptakan alat peraga yang lebih terbarukan.

4. Gereja seharusnya memfasilitasi guru sekolah minggu dalam hal pelatihan alat peraga dan media pembelajaran.
5. *Game drag and drop* adalah game berbasis agama Kristen yang harus dikembangkan lagi dengan memasukkan bentuk permainan lain dengan konsep dasar tarik lepas ataupun yang lain dan juga materi ajar lain, seperti kisah Nabi Nuh.
6. Penelitian ini juga harus dikembangkan lagi dengan tema penelitian mengembangkan instrumen penelitian atau indikator pertanyaan penelitian.
7. Selanjutnya penelitian ini juga harus dikembangkan dengan bentuk penelitian penerapan game drag and drop di lingkungan sekolah.

berkualitas, peneliti sebaiknya memiliki perangkat teknologi dengan kualitas dan kapasitas spesifikasi tinggi.

## 9. Ucapan Terima Kasih

Dalam setiap penelitian yang dilakukan, peneliti sangat berterima kasih untuk pihak-pihak yang membantu. Programmer Em Joseph yang selalu membantu dan memberikan masukan maupun koreksi saat peneliti membuat game. Terima kasih juga peneliti sampaikan SMTPI sektor Nazareth Jemaat GPM Galala Hative Kecil. Peneliti juga menyampaikan terima kasih yang sebesar-besar kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat serta Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen IAKN Ambon yang memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi peneliti untuk mengembangkan ilmu pengetahuan.

## 8. Keterbatasan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti mengaku sungguh bahwa masih banyak keterbatasan yang dialami. Peneliti mengakui bahwa keterbatasan waktu pelaksanaan penelitian menjadi hal utama, dimana untuk pembuatan game sendiri peneliti seharusnya dapat menggambar banyak karakter sehingga dapat menjawab kebutuhan dari materi ajar sekolah minggu.

Selain itu keterbatasan dana juga dirasakan peneliti, sebab untuk membangun suatu game yang

## Pustaka Acuan

- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Citra, C. A., Rosy, B., & Program. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game

- Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.  
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>
- Darmadi, H. (n.d.). *Asiknya Belajar Sambil Bermain “Menelisis Nilai-Nilai Permainan Edukatif dan Manfaatnya Dalam Mencitakan Pembelajaran yang Menyenangkan.”* Guepedia.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group.
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Garudhawaca.
- Hamid, M. A, Ramadhani, R., Masrul, Juliani, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & J., S. (2020). *Media Pembelajaran* (Limbong Tonni (ed.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Hamid, Mustofa Abi, Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, M., Khasanah, B. A., Patriyani, R. E. H., Nahriana, Hidayati, H. T., Ridha, Z., Umami, R., Rahmatullah, Rahmah, N., Nurmitasari, Inanna, Masdiana, Mainuddin, Astuti, R., Harahap, T. K., & Mulati, T. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran* (1st ed.). Tahta Media Group.
- Haudi. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Insan Cendekia Mandiri.
- Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. PT. Gramedia Pusaka Utama.
- Hidayati, N. B. (2021). *Metode Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Menulis Kalimat Bahasa Inggris* (M. Nasrudin (ed.); I). PT. Nasya Expanding Management.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.
- Kapp, K. M. (2007). *Gadgets, Games, and Gizmos for Learning. Tools and Techniques for Transferring Know-How from Boomers to Gamers*. Pfeiffer.
- Kristiono, T., & Perdana, D. P. (2019). Hambatan Guru dan Pelayanan Sekolah Minggu di Gereja Kristen Jawa Jebres Surakarta. *Jurnal Teologi Gracia Deo*, 1(2), 90–100.

- <http://www.sttbaptisjkt.ac.id/e-journal/index.php/graciadeo/article/view/9>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah & Masyarakat* (1st ed.). Kencana.
- Kusumawati, N., & Maruti, E. S. (2019). *Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. CV. AE Media Grafika.
- Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran* (1st ed.). Deepublish.
- Leo, S. (2008). *Kiat Sukses Mengelola dan Mengajar Sekolah Minggu. Panduan Praktis untuk Menyegarkan, Memotivasi, dan Mengilhami Guru dan Aktivis Sekolah Minggu*. Penerbit Andi.
- Lisa, M., Mustika, A., & Lathifah, N. S. (2020). Alat Permainan Edukasi (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 125. <https://doi.org/10.26630/jk.v11i1.1584>
- Mahananngtyas, E. (2017). Hasil Belajar Kognitif, Afektif dan Psikomotor melalui penggunaan jurnal belajar bagi mahasiswa PGSD. *Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah IV*, 192–200.
- Makki, M. I., & Aflahah. (2019). *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran* (M. Afandi (ed.)). Duta Media.
- Maslani. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa melalui permainan (Game) Ranking I pada Materi Norma dalam Kehidupan Bersama di Kelas VII B SMPN 4 Pelaihari. *Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2).
- Mirdanda, A. (2019). *Mengelola Aktivitas Pembelajaran di Sekolah Dasar* (W. I. Purnama (ed.); I). PGRI Provinsi Kalbar.
- Nainggolan, I. A., Widaningsih, L., & Minggra, R. (2020). Improving student learning activities through tournament team's games on engineering mechanics subjects. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 830(4), 1–7. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/830/4/042079>
- Noemí, P.-M., & Máximo, S. H. (2014). Educational games for learning. *Universal Journal of Educational Research*, 2(3), 230–238. <https://doi.org/10.13189/ujer.2014.020305>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media*

- Pembelajaran SD*. Jejak.  
Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. ., Mawati, A. T., Wagi, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin, & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (A. Karim & S. Purba (eds.)). Yayasan Kita Menulis.
- Prastiyo, F. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pecahan Di Kelas V SDN Sepanjang 2*. Kekata.
- Priyanto, D. (2021). *Teams Games Tournaments Sebuah Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*. Penerbit NEM.
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., Febrianty, Yanti, Simamarta, J., Chamidah, D., Purba, D. S., & Purba, B. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran* (T. Limbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Purwanto, M. N. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosda Karya.
- Rahman, F., & Prasetiawan, H. (2021). *Keefektifan Bimbingan Kelompok Teknik Simulasi game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas VII-C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo*. 1, 468–481.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfabeta.
- Sariani, N., Prihantini, Winarti, P., Indrawati, Jumadi, Suradi, A., & Satria, R. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Edu Publisher.
- Setiawan, D. (2010). *Panduan Lengkap Menggunakan Mac OS X Snow Leopard untuk Pemula*. MediaKita.
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran* (Fungky (ed.)). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran* (1st ed.). Deepublish.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Sudirman. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Press.
- Sugiarto. (2021). *Mendongkrak Hasil Belajar Matematika Menggunakan PBL berbantuan GCA*. Yayasan Lembaga Gumun Indonesia.
- Sugiarto, T. (2020). *E-Learning Berbasis Schoology Tingkatkan Hasil Belajar Fisika*. CV. Mine.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumiharsono, H. M. R., & Hasanah,

- H. (2018). *Media Pembelajaran* (2nd ed.). CV. Pustaka Abadi.
- Supriyadi. (2018). *Pengaruh Metode Pembelajaran dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Hasil Belajar*. PT. Nasya Expanding Management.
- Sutopo, A. H. (2020). *Pengembangan Educational Game*. Topazart.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Modul Teori Belajar* (1st ed.). Penerbit Adab.
- Wajabula, C. M., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2021). Kontribusi Metode Bermain Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Anak Sekolah Minggu. *Evangelikal: Jurnal Teologi Injili Dan Pembinaan Warga Jemaat*, 5(1), 27. <https://doi.org/10.46445/ejti.v5i1.320>
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. LPPM UNNES.
- Wijaya, R. (2015). Hubungan Kemandirian Dengan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan & Konseling*, 1(3), 40–45.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Kencana.
- Yusnita, A., Rangan, A. Y., & Setiawan, F. (2016). Membangun Game Fun Animal Puzzle Menggunakan Algoritma Shuffle Random. *Sebatik*, 15(1), 1–6. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v15i1.68>