

MENINGKATKAN FOKUS BELAJAR PAI MENGGUNAKAN METODE GAME BASED LEARNING DI KELAS II SDN PALUMBONSARI III

Almaulidia Nur Lestari^{1*}, Ernawati², M. Syauqillah³, Nur Aini Farida⁴,
M. Makbul⁵

^{1*,2,3,4,5} Universitas Singaperbangsa Karawang, Jawa Barat, Indonesia

*Corresponding author. Jl. HS.Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, 41361, Jawa Barat, Indonesia

Email: alma.almaulidia15@gmail.com¹⁾
ernaaaw14@gmail.com²⁾
msyauqillah12@gmail.com³⁾
nfarida@fai.unsika.ac.id⁴⁾
m.makbul@fai.unsika.ac.id⁵⁾

Abstrak

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral siswa. Namun, tantangan dalam mengajarkan PAI sering kali muncul dari kurangnya minat dan fokus siswa. Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah *Game Based Learning* (GBL). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan fokus pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN Palumbonsari III melalui penerapan metode *game based learning*. Metode game-based learning menawarkan solusi dengan mengintegrasikan unsur permainan dalam proses belajar mengajar, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Metodologi penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Hasil siklus pertama menunjukkan bahwa 60% siswa dapat memperoleh fokus yang lebih baik dalam pembelajaran. Pada siklus kedua, terjadi peningkatan signifikan dengan mencapai 88% siswa yang dapat mempertahankan fokus pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *game based learning* dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan fokus pembelajaran PAI di SDN Palumbonsari III.

Kata kunci: Fokus Siswa, *Game Based Learning*, Pendidikan Agama Islam.

Abstract

Islamic Religious Education (PAI) plays an important role in shaping students' character and morals. However, challenges in teaching PAI often arise from students' lack of interest and focus. One approach that has become increasingly popular is Game-Based Learning. This research aims to increase the focus of Islamic Religious Education (PAI) learning at SDN Palumbosari III through the application of games based learning methods. The game-based learning method offers a solution by integrating game elements in the teaching and learning process, thereby making learning more interactive and fun. The research methodology used is Classroom Action Research (PTK) with a qualitative and quantitative approach. The research was conducted in two cycles. The results of the first cycle showed that 60% of students were able to gain better focus in learning. In the second cycle, there was a significant increase by reaching 88% of students who were able to maintain learning focus. This research shows that applying the games based learning method can be an effective strategy in increasing the focus of PAI learning at SDN Palumbonsari III.

Keywords: Focus Learning, *Game Based Learning*, Islamic Religious Education.



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen krusial dalam pengembangan potensi individu. Sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara." (Bagaskara, 2022). Menurut Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni tahun 2015 dalam Aziz, A mengatakan bahwa, Pendidikan tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup nilai, sikap, keterampilan, dan aspek psikomotorik (Amirul & Anita, 2023).

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral siswa. Namun, tantangan dalam mengajarkan PAI sering kali muncul dari kurangnya minat dan fokus siswa. Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah *Game Based Learning* (GBL). GBL menggabungkan elemen-elemen permainan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Metode ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman materi melalui praktik yang menyenangkan dan relevan. Dalam konteks PAI, penerapan GBL dapat membantu siswa memahami konsep-konsep agama dengan cara yang lebih menarik dan kontekstual, sehingga mereka lebih fokus dan bersemangat dalam belajar.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa GBL dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, membuat

pembelajaran menjadi lebih menarik, dan yang paling penting, dapat membantu meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Permainan, dengan sifatnya yang interaktif dan menantang, mampu merangsang kognisi siswa dengan cara yang berbeda dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam kelas II. Pendidikan agama islam adalah sebuah pendidikan yang bertujuan untuk membangun jiwa seorang muslim secara totalitas, membuka lebar segala potensi manusia baik rohani maupun jasmaninya. Serta meningkatkan hubungan yang seimbang dengan Allah SWT, sesama manusia, maupun dengan alam semesta (Haryanto, 2016). Pendidikan Agama Islam menekankan pada pembentukan karakter jujur yang menjadi bekal untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dilaksanakannya pendidikan tersebut bertujuan mengembangkan dan mencerdaskan masyarakat menuju kehidupan yang lebih baik.

Media dan metode yang digunakan di kelas II A sebelumnya menggunakan media audio visual dengan metode ceramah. Menurut istilah metode ceramah pada pembelajaran PAI merupakan cara seorang guru memberikan sebuah materi pembelajaran pendidikan agama islam dengan penyampaian kata-kata dan informasi baik secara langsung kepada peserta didik didepan kelas dibarengi dengan penggunaan media untuk mencapai kompetensi dan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan agar seluruh peserta didik memiliki pengetahuan serta pemahaman sesuai ajaran agama Islam (Syahraini, 2014)

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Palumbonsari III Karawang. Sebelumnya ditemukan adanya

tantangan yang dialami oleh peserta didik ketika pembelajaran berlangsung, seperti, kurangnya fokus, kurangnya respon terhadap guru, serta kesulitan menghafal dengan cepat. Hal ini yang mendorong untuk pencarian solusi agar peserta didik bisa lebih fokus dan berkonsentrasi secara maksimal dalam belajar.

Salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki oleh anak-anak adalah fokus, yaitu kemampuan untuk memusatkan perhatian atau minat seseorang pada suatu hal. Fokus memiliki arti konsentrasi pada tingkat tinggi terhadap suatu objek tertentu. Konsentrasi adalah cara untuk mempertahankan pikiran dari gangguan luar, sedangkan fokus adalah memusatkan pikiran pada hal yang sedang dihadapi. Fokus atau konsentrasi sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan daya terima siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermanfaat bagi guru maupun siswa (Risadi, 2022).

Bagi anak-anak, fokus atau pemusatan pikiran terjadi saat mereka mengikuti kegiatan belajar, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Anak yang berkonsentrasi akan menunjukkan ketertarikan pada aktivitas yang menarik, sering kali dengan cara yang spontan dan menyenangkan sambil bermain (Syaputri, 2019). Anak-anak yang bisa berkonsentrasi dengan baik tetap memiliki keunikan masing-masing, yang tidak menjadi masalah selama tidak mengganggu orang lain.

Konsentrasi belajar memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar. Konsentrasi yang tinggi pada anak akan memungkinkan anak tersebut memahami aspek-aspek penting dari pembelajaran yang sedang berlangsung. Ini berarti bahwa konsentrasi dapat membantu seseorang

menguasai apa yang dipelajarinya, karena dengan berkonsentrasi, anak akan lebih terarah pada aktivitas yang sedang dilakukannya (Kartiwa & Nandhini, 2023).

Sesuai dengan firman Allah SWT yang berbunyi:

فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ

yang artinya: “Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain,” (QS. Al-Insyirah :7).

Peserta didik selalu berusaha untuk meningkatkan prestasi akademis mereka. Prestasi belajar dipengaruhi oleh proses belajar; semakin siswa menikmati proses belajar, maka kemungkinan besar prestasinya juga akan meningkat. Gaya belajar adalah faktor penting dalam mengembangkan kinerja baik di tempat kerja, di sekolah, maupun dalam berbagai situasi dan lingkungan.

Peran guru sangat vital dalam mengelola aktivitas di kelas. Guru bertanggung jawab atas semua kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas. Guru dapat merancang aktivitas kelas sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Keaktifan siswa membantu memastikan pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana yang telah dibuat oleh guru. Aktivitas siswa dapat berupa kegiatan individu atau kegiatan dalam kelompok.

Partisipasi aktif siswa memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan berpikir, emosi, dan sosial mereka. Guru dapat mengembangkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran dengan berbagai cara, seperti meningkatkan minat siswa, membangkitkan motivasi, serta menggunakan media pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam proses belajar membuat mereka terlibat secara aktif dalam pembelajaran (Wibowo, 2016).

Beberapa pengalaman dalam proses penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran saat ini masih ada yang menggunakan metode di mana siswa menjadi pasif, seperti pemberian tugas dan guru mengajar dengan metode ceramah. Hal ini cenderung membosankan dan menghambat perkembangan aktivitas siswa.

Kisah keteladanan nabi ibrahim a.s adalah materi PAI di SDN Palumbonsari III yang meliputi berbagai aspek seperti peran nabi ibrahim a.s sebagai ayahnya para nabi, nabi ibrahim a.s pada masa kanak-kanak, dakwahnya nabi ibrahim a.s, sikap keteladanan nabi ibrahim a.s, dan meneladani nabi ibrahim a.s, sehingga di dalam pembelajaran guru sering terjebak dalam menyampaikan sebuah pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Padahal metode ceramah sendiri dapat membuat bosan para peserta didik jika guru tidak dapat menyesuaikan dengan keadaan serta kondisi siswa (Fitria, 2019).

Pada penelitian sebelumnya oleh Khaerunnisa, latri dan lestari menunjukkan bahwa penelitian ini terfokus pada penerapan metode *Game Based Learning* untuk meningkatkan minat belajar pada siswa. Mengatakan itu bisa ditingkatkan. Menerapkan metode *Game Based Learning* ini merupakan metode yang terpopuler pada saat ini. Menurut Astuti (2017) metode *Game Based Learning* dapat membuat sebuah proses pembelajaran menjadi seru dan membangkitkan gairah belajar sehingga dapat memotivasi dan mendorong peserta didik lebih kreatif.

Oleh karena itu, diterapkan GBL dalam pembelajaran PAI di SDN Palumbonsari III diharapkan dapat meningkatkan fokus terhadap materi yang diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara

efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), di mana prosesnya terdiri dari siklus-siklus yang mengikuti tahapan-tahapan yang telah dijelaskan oleh Kurt Lewin. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi (Mualimin, 2014). Penelitian PTK ini disusun dalam dua siklus dengan menerapkan metode *Game based Learning*. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas II A SDN Palumbonsari III, yang difokuskan pada aspek meningkatkan fokus pembelajaran pada mata pelajaran PAI. Permasalahan yang muncul pada siklus pertama akan dipecahkan pada siklus kedua. Kegiatan tersebut kemudian dilanjutkan kembali seperti siklus pertama.

Penelitian ini dilakukan pada materi Kisah Nabi Ibrahim A.S. Subyek penelitian adalah siswa kelas II A SDN Palumbonsari III yang berjumlah 25 siswa. Penelitian berlangsung pada tanggal 23 April sampai tanggal 30 April tahun 2024. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data mencakup lembar observasi, implementasi proses pembelajaran melalui *game* “Kotak Fokus & Komunikasi Berantai”, sedangkan teknis analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif Kualitatif. Menurut Creswell yang dikutip oleh Wiranti et al. (2021), Metode kualitatif adalah pendekatan atau penelusuran yang bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral yang berdasarkan pada masalah sosial (Wiranti et al., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam hasil Penelitian pada siswa kelas II A SDN Palumbonsari III yang

berjumlah 25 peserta didik ini memakai metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Data hasil penelitian disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus 1

Siswa Fokus	%	Siswa Tidak Fokus	%
15	60%	10	40%

Data yang diperoleh dari observasi pemahaman terhadap materi, catatan lapangan, dokumentasi, dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam kelas II SDN Palumbonsari III pada siklus 1, menunjukkan bahwa tingkat kefokusannya siswa mencapai 60%. Hal ini mengindikasikan bahwa guru sudah baik dalam meningkatkan fokus pembelajaran PAI dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*).

Tabel 2. Data Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus 2

Siswa Fokus	%	Siswa Tidak Fokus	%
22	88%	3	16%

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui hasil observasi pada siklus II adalah 88%, sehingga dapat disimpulkan bahwa guru telah sangat baik dalam peningkatan fokus pembelajaran PAI dengan menerapkan metode *game based learning*.

Tabel 3. Langkah-Langkah Metode *Game Based Learning*

No.	Tahapan
1.	Guru memilih game sesuai topik
2.	Guru menjelaskan konsep
3.	Guru menjelaskan aturan permainan
4.	Peserta didik memainkan game
5.	Merangkum pengetahuan
6.	Melakukan refleksi

Penerapan *Game Based Learning* (GBL) dalam proses pembelajaran mengikuti langkah-langkah yang terstruktur untuk memaksimalkan efektivitasnya.

Pertama, guru memilih game yang relevan dengan topik pembelajaran yang akan disampaikan. Hal ini penting agar game dapat menjadi alat yang tepat untuk menggambarkan konsep-konsep yang ingin diajarkan kepada siswa. Semakin sesuai game yang dipilih dengan materi pelajaran, semakin besar peluang untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Kedua adalah penjelasan konsep. Di sini, guru menyampaikan materi pelajaran sebagai pengantar sebelum memulai permainan. Peserta didik perlu memahami dengan baik konsep-konsep yang akan diterapkan dalam game, sehingga mereka dapat memainkan peran mereka dengan efektif dalam konteks permainan.

Ketiga, guru menjelaskan aturan-aturan permainan. Hal ini termasuk penyampaian mengenai bagaimana permainan akan dilakukan, teknis dalam memainkan game tersebut, serta skema permainan dan hukuman yang mungkin diterapkan pada peserta didik yang kalah.

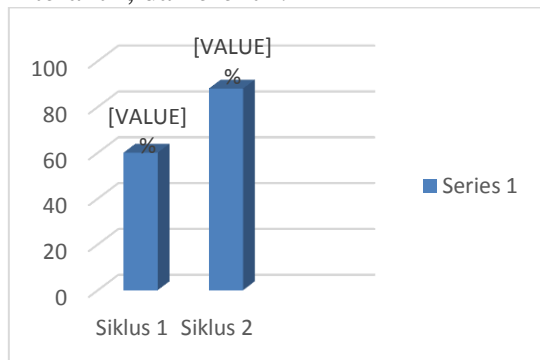
Keempat, memainkan game. Peserta didik menggunakan media yang telah disiapkan oleh guru sebelumnya untuk memainkan game. Di sini, mereka menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari dalam sebuah konteks yang lebih praktis dan menyenangkan.

Kelima, merangkum pengetahuan. Peserta didik merangkum atau mencatat beberapa poin penting materi pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru selama permainan. Hal ini dapat membantu mereka mengintegrasikan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang telah

dipelajari melalui permainan.

Terakhir, peserta didik melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran yang telah disampaikan. Mereka mengevaluasi apa yang telah dipelajari, bagaimana game tersebut membantu mereka memahami konsep-konsep pelajaran, dan bagaimana mereka dapat menerapkannya dalam situasi nyata.

Dalam praktiknya, langkah-langkah di atas dapat digabungkan dengan pembentukan kelompok-kelompok kecil untuk meningkatkan interaksi antara peserta didik. Guru juga dapat memberikan *reward* atau penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi, seperti pujian, senyuman, atau bentuk penghargaan lainnya (Kurniati Siti, 2023). Hal ini bertujuan untuk memotivasi peserta didik dalam belajar dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif.



Gambar 1. Hasil Penelitian Tindakan Kelas

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan metode *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Fokus Belajar Pada Siswa Kelas II. Hal ini terlihat dengan adanya peningkatan hasil belajar, dan observasi, catatan lapangan siswa dari jumlah 25 siswa. Metode *Game Based Learning*, membantu guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak kaku. Penelitian ini didukung oleh pendapat (Kusmana et al., 2022; Shi, Yen-Ru & Shih, Ju-Ling, 2015) yang dikutip

Wahyuning menyatakan bahwa salah satu model pembelajaran interaktif yang efektif adalah *Game Based Learning*, karena model ini lebih menyenangkan, memacu keingintahuan siswa, dan secara aktif melibatkan mereka dalam proses pembelajaran (Sri, 2022).

Berikut beberapa kelebihan *Game Based Learning* antara lain:

- Menggunakan metode *Game Based Learning* memungkinkan pembelajaran menjadi aktif, meningkatkan minat dan keterlibatan siswa (Pho & Dinscore, 2015).
- Tingginya Keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah dalam permainan akan melatih keterampilan berpikir kritis siswa (Kusuma, 2022).
- Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.
- Dapat menghilangkan kejenuhan dalam belajar, karena pembelajaran dilakukan melalui permainan (Cinta, 2021).

Pada aspek fokus belajar siswa yang merupakan fokus utama dalam penelitian ini, pada siklus 1 menunjukkan terdapat 60% dimana dari 25 siswa hanya 10 siswa yang belum mencapai indikator fokus dalam pembelajaran PAI. Sehingga, dilakukan refleksi, yaitu upaya untuk mengkaji apa yang telah terjadi dan atau tidak terjadi selama pelaksanaan tindakan. Hasil refleksi ini digunakan untuk menetapkan tindak lanjut penelitian, termasuk perubahan tindakan yang mungkin diambil jika siklus sebelumnya belum mampu mengatasi persoalan. Kemudian memperbaiki pendekatan di siklus kedua untuk lebih meningkatkan fokus siswa.

Pada penerapan metode *Game Based Learning* siklus 2 terdapat peningkatan yang signifikan menjadi 88% dimana pada siklus 1 yang berada pada indikator yang kurang fokus

terdapat 10 siswa dan di siklus 2 terdapat peningkatan hasil, dari 10 siswa tersebut hanya menjadi 3 siswa yang telah mencapai indikator kurang fokus. Sedangkan pada siklus 2 siswa dengan fokus yang baik sudah hampir secara keseluruhan mencapai kualifikasi baik.

Sehingga hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan fokus belajar siswa dari siklus 1 yang hanya 60% dan disiklus 2 menjadi 88% dengan menerapkan metode *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Fokus Belajar Pada Siswa Kelas II SDN Palumbonsari III.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa Media *Game Based Learning* bisa menjadi media penolong untuk meningkatkan proses belajar siswa kelas II SD Negeri Palumbonsari III dengan data sebagai berikut. Pada saat siklus I skor rata-rata 60%. Sesudah melewati proses evaluasi dilanjutkan siklus 2 disempurnakan dan memberikan hasil skor rata-rata 88% dari jumlah siswa kelas II SD Negeri Palumbonsari III. Dengan begitu metode *Game Based Learning* menyelesaikan masalah kesulitan belajar yang dirasakan oleh siswa kelas II SD Negeri Palumbonsari III.

Setelah penelitian di SDN Palumbonsari III selesai, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dipertimbangkan untuk penelitian di masa depan. Rekomendasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pendidik sebaiknya menghindari penggunaan pendekatan yang sama secara terus-menerus dalam waktu yang berdekatan untuk mencegah kebosanan pada peserta didik.
2. Peneliti yang ingin melakukan penelitian serupa dengan menambahkan variabel hasil belajar

dapat mempertimbangkan penggunaan pendekatan *Game Based Learning*. Pendekatan ini dapat membantu dalam penyampaian materi pelajaran untuk meningkatkan kefokuskan, keaktifan dan motivasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirul, A. & Anita, A. P. (2023). Efektivitas Media Scramble dalam Meningkatkan Fokus Pembelajaran Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti. *Intizar*, 29, 176–188.
- Bagaskara. (2022). *Menilik UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Indonesia*. Mutu Internasional.
- Cinta, A. P. Wibawa., M. H. Q., S. L. A. & H. Rizki. (2021). *Game Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal., INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*.
- Fitria, D., & A. J. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Scramble Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 87–92.
- Kartiwa & Nandhini, A. H. (2023). GAME HEBAT UNTUK MENINGKATKAN FOKUS BELAJAR ANAK USIA DINI PADA SISWA KELOMPOK A DI RA MIFAHUL HIKMAH. *Jurnal Ilmiah Kependidikan: Khazanah Pendidikan*, 17 No.2.
- Kurniati Siti, K. N. F. & M. M. (2023). Implementasi Strategi Games Based Learning (GBL) dalam Pembelajaran SKI di MI Al-Islamiyah Gandekan Bantul. *Journal of Elementary Educational Research*, 3, 12–20.
- Kusuma, M. A., K. D. D., H. R., & F. I. (2022). Alternatif Pembelajaran Akitif di Era Pandemi Melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. Edcomtech. *Jurnal Kajian Teknologi*

- Pendidikan*, 7(1), 28–37.
- Mualimin, & C. R. A. H. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik*. Gading Pustaka.
- Pho, A., & Dinscore, A. (2015). Game-based learning. *Tips and trends*, 2.
- Risadi, M. Y., & P. N. L. P. U. (2022). Yoga Ice Breaking Sebagai Sarana untuk Meningkatkan Fokus Mahasiswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Yoga Dan Kesehatan*.
- Syahraini. (2014). Metode Ceramah: Konsep Dan Aplikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal Tarbiyah*.
- Syaputri, I., & I. R. (2019). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia 5-7 Tahun Di Tk It Al Jawwad. Ceria. *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Sri, W. (2022). PEMBELAJARAN IPA INTERAKTIF DENGAN GAME BASED LEARNING. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4, 1–5.
- Wibowo, N. (2016). UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI PEMBELAJARAN BERDASARKAN GAYA BELAJAR DI SMK NEGERI 1 SAPTOSARI . *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, 1.
- Wiranti, D. A., Ratnasari, D., & Ariawantara, P. A. F. (2021). Implementasi Funing (Fun Learning): Game-Based Learning Platform Dengan Optimalisasi Collaborative Governance Di Era New Normal Sebagai Upaya Menyukkseskan Merdeka Belajar. *Lomba Karya Tulis Ilmiah*, 2(1), 57-70.