

# Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning* di MIS Al - Hidayah

Tasya Zulfa Fauzi<sup>1</sup>, Laily Nurmalia<sup>2</sup>, Muhammad Hayun<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

[tasyazulfafauzi2003@gmail.com](mailto:tasyazulfafauzi2003@gmail.com)

**Abstrak.** Penerapan model game based learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada siswa kelas 1 MIS Al – Hidayah Tangerang Selatan. Fokus dari penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran game based learning dalam pembelajaran tentang kata – kata pekerjaan BAB 8 Lingkungan Rumahku pembelajaran ke-1. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang merupakan suatu pengamatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama, dengan tahapan sebagai berikut : perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 1A MIS Al – Hidayah yang berjumlah 29 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I hasil belajar 29 siswa, siswa yang tuntas hanya 8 orang atau sekitar 28% siswa dan 21 orang atau sekitar 72% siswa sisanya masih belum tuntas. Pada siklus II hasil belajar 29 siswa, 4 orang atau sekitar 14% siswa yang belum tuntas, sedangkan 25 orang atau sekitar 86% siswa sisanya yang telah tuntas. Dari hasil dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran game based learning untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IA MIS Al – Hidayah telah berhasil.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Bahasa Indonesia, Game Based Learning

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi masyarakat Indonesia. Di Indonesia sendiri dalam UUD 1945 pada alinea keempat dijelaskan salah satu cita-cita Negara Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu pendidikan hadir untuk berperan dalam mewujudkan cita-cita tersebut. Hal ini sejalan dengan fungsi dan tujuan pendidikan yang termaktub dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan melibatkan interaksi antara guru dan siswa di sekolah.

Sekolah adalah sebuah sistem pembelajaran yang terstruktur dan mencakup berbagai komponen, termasuk kepala sekolah, guru, siswa, dan staf komite sekolah yang mendukung operasional sekolah. Guru dan siswa memiliki hubungan yang erat dalam menciptakan proses pembelajaran yang optimal.

Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Askhabul Kirom, yang menyatakan bahwa guru dan peserta didik merupakan penentu utama pendidikan umum, karena guru dan peserta

didik berperan dalam proses pembelajaran dan proses pembelajaran merupakan inti dari keseluruhan proses pendidikan yang bertujuan untuk mengubah perilaku anak (Askhabul Kirom, 2017). Guru yang menggunakan model pembelajaran yang inovatif dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Dari beberapa pandangan tersebut, hasil pembelajaran bisa dipahami sebagai hasil dari proses belajar mengajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pendidikan yang diterapkan. Hasil belajar siswa memiliki pengaruh yang penting dalam pemahaman dan penguasaan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil belajar siswa meningkat melalui penerapan model pembelajaran yang kreatif dan interaktif.

Bahasa Indonesia adalah bahasa pemersatu. Bahasa Indonesia adalah bahasa yang kita pakai sehari-hari dan juga bahasa resmi negara kita. Dalam penggunaannya, bahasa Indonesia mempunyai beberapa aturan yang harus ditaati agar kita bisa menggunakannya dengan baik dan benar (Suminar, 2016: 116). Bahasa Indonesia adalah bahasa yang sangat penting karena digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Indonesia menjadi pemersatu hubungan komunikasi antara masyarakat di Indonesia. Masyarakat Indonesia harus tetap menjaga dan melestarikan bahasa Indonesia ini, misalnya menciptakan kata dan istilah baru baik berupa penyerapan bahasa daerah atau bahasa asing yang ditingkatkan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia ini harus menggunakan model pembelajaran yang menarik dan kreatif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena banyak siswa yang menganggap remeh pembelajaran bahasa Indonesia.

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Ibadullah Malawi & Ani Kadarwati, 2017). Model tersebut menjadi panduan bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merancang serta melaksanakan proses belajar-mengajar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran Game Based Learning agar siswa aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Astuti, metode games based learning “dapat membuat proses pembelajaran menjadi seru dan membangkitkan gairah belajar sehingga dapat memotivasi dan mendorong peserta didik lebih kreatif (Astuti, 2017). Games based learning ini merupakan salah satu metode pembelajaran berbasis permainan yang dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Menerapkan model pembelajaran game based learning di sekolah dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi masalah yang terjadi di MIS Al-Hidayah serta memperbaiki kualitas pembelajaran secara menyenangkan dan efektif.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, peneliti memperoleh informasi bahwa fokus siswa kelas 1A mudah hilang. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang mudah kehilangan konsentrasi saat kegiatan belajar. Ketika inovasi atau variasi dalam metode pembelajaran kurang, hal ini dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan dan jenuh selama proses belajar

mengajar. Beberapa siswa mungkin kehilangan minat dan mudah bosan saat memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru atau saat beraktivitas secara mandiri. Pembelajaran di dalam kelas beberapa kali melibatkan penggunaan fasilitas seperti proyektor, laptop dan speaker bluetooth. Namun, kurangnya inovasi guru dalam pemanfaatan teknologi tersebut menjadi masalah yang dihadapi di dalam kelas. Dalam mengatasi masalah tersebut, model pembelajaran game based learning diperlukan untuk mengatasi rasa jenuh dan kebosanan siswa, serta memulihkan minat mereka dalam proses belajar.

Penelitian ini juga didukung dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh penelitian Khaerunnisa, Latri, dan Lestari (2022) dengan judul “Penerapan Metode Games Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV”. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil observasi pada kegiatan siswa dan guru pada siklus I aktivitas mengajar guru berada pada kategori baik dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi kategori sangat baik. Dengan demikian bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia mengalami peningkatan dengan model pembelajaran game based learning.

Model pembelajaran game based learning memiliki kelebihan yang berpusat pada siswa diantaranya: siswa dapat lebih berinteraksi dan berperan langsung dalam pembelajaran, siswa cenderung lebih mudah memahami materi tersebut, siswa tidak mudah jenuh maupun bosan dan siswa akan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

## 2. Metode Penelitian

Menurut Subagyo yang dikutip dalam Syamsul Bahry dan Fakhry Zamzam (2015:3). Metode Penelitian adalah suatu cara atau jalan untuk mendapatkan kembali pemecahan terhadap segala permasalahan yang diajukan. Sedangkan menurut Priyono (2016:1) Metode Penelitian adalah cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan.

Berdasarkan kedua sumber tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian merupakan suatu cara atau jalan untuk mencari solusi terhadap permasalahan yang diajukan. Menurut Subagyo, metode penelitian adalah suatu cara untuk mendapatkan pemecahan masalah, sedangkan menurut Priyono, metode penelitian adalah cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pemikiran yang cermat untuk mencapai tujuan tertentu. Kedua definisi ini menekankan pentingnya penggunaan metode yang sistematis dan pemikiran kritis dalam proses penelitian.

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) suatu jenis penelitian yang menggambarkan baik proses maupun hasil dari kualitas pembelajaran di kelas. Metode ini sangat bermanfaat karena mampu memberikan dampak langsung dalam meningkatkan kemampuan profesionalisme guru dalam mengelola pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas dijelaskan sebagai suatu pendekatan yang melibatkan proses kolaboratif yang berulang antara guru dan siswa di dalam lingkungan kelas.

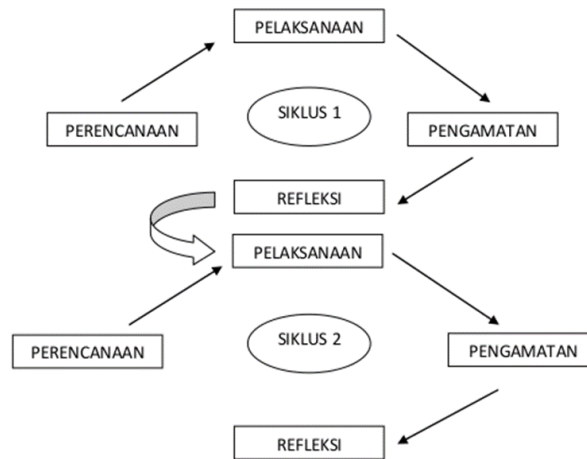
Menurut Muhammad Djajadi, menyatakan bahwa Pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dari namanya sudah menunjukkan isi yang terkandung di dalamnya, yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas Muhammad Djajadi (2019:1).

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Al – Hidayah Tangerang Selatan Jl. Gunung Indah Raya No.63, Cirendeu, Ciputat Timur, Tangerang Selatan pada bulan Januari s.d Mei. Sasaran penelitian yaitu siswa kelas 1A MIS Al – Hidayah Tangerang Selatan dengan jumlah 29 peserta didik.

Tujuan dari metode ini adalah untuk meningkatkan hasil dan minat belajar siswa melalui proses perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

### Gambar 1.

Model Penelitian Kemmis dan MC Taggart



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Adapun teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dengan cara observasi sedangkan kuantitatif dengan cara tes.

Teknik analisis data kualitatif ini pada model yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Miles dan Huberman berpendapat bahwa analisis datanya dapat dilakukan secara interaktif melalui proses data *reduction*, data *display*, dan *verification* (Sugiyono, 2015). Sedangkan analisis data kuantitatif untuk mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus data yang dikembangkan oleh Sobur Setiawan (2020).

### 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi di kelas 1A jumlah siswanya terdapat 29 siswa. saat kegiatan pembelajaran ada siswa yang mendengarkan dan menyimak guru saat menjelaskan materi, ada juga beberapa siswa yang tidak mendengarkannya, bahkan ada juga siswa yang bisa membaca tetapi karena menurutnya pembelajarannya membosankan, dia tidak mau membaca saat guru memerintahkan siswa untuk membaca. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran game based learning karena menurut peneliti model pembelajaran ini cocok untuk diterapkan di kelas 1A yang dimana siswa kelas 1 ini masih sangat suka bermain, bercanda dan banyak bercerita atau mengobrol. Saat peneliti melakukan observasi pun ada siswa yang bermain peran menjadi guru yang sedang menjelaskan konsep dan ada yang menjadi murid yang mendengarkan gurunya.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua siklus karena siklus I yang belum berhasil. Pada siklus I masih banyak siswa yang kehilangan minat belajarnya saat di tengah pembelajaran karena mungkin mereka merasa bosan dengan cara belajar yang digunakan peneliti sehingga situasi kelas pun mulai berisik di pertengahan pembelajaran. Pada siklus II peneliti mencoba mengganti model permainan yang digunakan dari yang menggunakan teknologi canva mencoba menggunakan website wordwall.

Wordwall merupakan permainan edukasi daring yang memungkinkan penggunanya untuk menciptakan beragam permainan yang menarik. Dalam wordwall, pengajar atau guru dapat membuat berbagai permainan edukasi dengan tema quiz, match up, find the match dan lainnya. Dalam laman wordwall juga sudah tersedia template yang bisa digunakan, pengajar atau guru hanya memasukkan pertanyaan untuk evaluasi hasil belajar siswa. Website wordwall ini memiliki kelebihan dan kekurangannya tersendiri.

Berikut adalah kelebihan, kekurangan, dan manfaat website wordwall:

**Kelebihan:**

Kelebihan website pembelajaran ini mampu memberikan pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh siswa tingkat rendah maupun tingkat tinggi, tersedia dalam software yang bisa diakses melalui ponsel maupun laptop, serta bersifat kreatif sehingga tidak membuat siswa mudah bosan.

**Kekurangan:**

Kekurangan website pembelajaran ini rentan terhadap kecurangan, ukuran huruf atau font tidak dapat disesuaikan karena sudah ditentukan oleh template, membutuhkan koneksi internet karena menggunakan website, dan hanya dapat dilihat karena Wordwall adalah media visual.

**Manfaat Wordwall dalam Pendidikan:**

Dengan aktivitas yang interaktif dan menyenangkan, siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar; guru dapat membuat aktivitas yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan individu siswa sehingga pembelajaran menjadi dipersonalisasi; dengan berbagai template yang tersedia, guru dapat dengan cepat membuat aktivitas pembelajaran tanpa harus memulai dari nol, menghemat waktu guru; Wordwall dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran dan tingkatan kelas, memberikan fleksibilitas dalam pengajaran; serta aktivitas yang dapat dibagikan memungkinkan siswa untuk bekerja sama dan belajar dari satu sama lain, memfasilitasi pembelajaran kolaboratif.

Wordwall menjadi alat atau media pembelajaran yang sangat berguna bagi seorang pendidik dalam dunia pendidikan modern, membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan efektif.

Bagian ini akan mengulas hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat beberapa temuan yang akan dijelaskan sebagai berikut.

**Tabel 1.**

*Hasil Tes Siklus I Siswa Kelas IA MIS Al - Hidayah*

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
86 – 100	Sangat Baik	-	-

76 – 85	Baik	8	28%
65 – 75	Cukup	11	38%
>65	Kurang	10	34%
Jumlah Siswa		29	100%
Jumlah Siswa Tuntas		8	28%
Jumlah Siswa Tidak Tuntas		21	72%

Dari tabel tersebut, disimpulkan bahwa pada siklus I hasil belajar 29 siswa, siswa yang tuntas hanya 8 orang atau sekitar 28% siswa dan 21 orang atau sekitar 72% siswa sisanya masih belum tuntas.

**Gambar 2.**

*Menjelaskan Materi dan Menerapkan Model Pembelajaran GBL Pada Siklus I*



Di bawah ini, hasil tes siklus II untuk siswa kelas 1A dapat ditemukan dalam tabel berikut.

**Tabel 2.**

*Hasil Tes Siklus II Siswa Kelas 1A MIS Al - Hidayah*

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
86 – 100	Sangat Baik	23	76%
76 – 85	Baik	3	10%
65 – 75	Cukup	4	14%
>65	Kurang	-	-
Jumlah Siswa		29	100%
Jumlah Siswa Tuntas		26	86%

Jumlah Siswa	4	14%
Tidak Tuntas		

Dari tabel tersebut, disimpulkan bahwa pada siklus II hasil belajar 29 siswa, 4 orang atau sekitar 14% siswa yang belum tuntas, sedangkan 25 orang atau sekitar 86% siswa sisanya yang telah tuntas atau mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Data hasil pengamatan selama proses kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran game based learning terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Dalam hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran, pada siklus I dari 29 orang hanya 8 siswa yang tuntas dan 21 siswa tidak mencapai nilai tuntas dengan rata – rata 66,4, mengalami peningkatan pada siklus II di mana siswa yang memperoleh nilai tuntas mencapai 25 siswa dengan nilai rata – rata 99,3, hanya 4 siswa yang tidak mencapai nilai tuntas atau nilai diatas standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

### Gambar 3.

*Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning dan Pemberian Reward Pada Siklus II*



### Tabel 3.

*Perbandingan Hasil Tes Siklus I dan Siklus II*

Hasil Tes Siswa	Nilai Rata - Rata	Kategori	Hasil Keberhasilan
Siklus I	66,4	Kurang	Belum Berhasil
Siklus II	99,3	Sangat Baik	Berhasil

Dari tabel tersebut, disimpulkan bahwa pada siklus I hasil belajar 29 siswa, siswa yang tuntas hanya 8 orang atau sekitar 28% siswa dan 21 orang atau sekitar 72% siswa sisanya masih belum tuntas.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di MIS Al – Hidayah Tangerang Selatan peneliti mengamati langsung bagaimana aktivitas kegiatan pembelajaran di kelas 1A, model pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar, situasi kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan bagaimana sikap atau perilaku siswa saat di dalam kelas. Hasil temuan observasi oleh peneliti, guru sudah baik hanya saja model pembelajarannya masih

monoton, tidak menggunakan model pembelajaran dan tidak memanfaatkan fasilitas yang disediakan di sekolah sehingga siswa mudah kehilangan minat belajar, fokus dan konsentrasi saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal tersebut berpengaruh pada hasil belajar siswa yang rendah. Langkah yang diambil oleh peneliti yaitu dengan menerapkan model pembelajaran game based learning. Peneliti mengukur sejauh mana kemampuan hasil belajar siswa kelas 1A dalam memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia BAB 8 Lingkungan Rumahku Kata – Kata Pekerjaan.

Hasil belajar siswa pada siklus II berhasil meningkat, terlihat pada hasil tes di siklus II. Menggunakan website wordwall ini lebih efektif karena siswa merasa sedang bermain permainan sungguhan. Terdapat visual, audio dan point yang membuat siswa menjadi lebih semangat, antusias dan aktif saat pembelajaran. Siswa yang pada saat siklus I masih belum memiliki keinginan untuk mengikuti pembelajaran berhasil mengikutinya di siklus II.

Penelitian ini dilakukan secara bertahap dari siklus I ke siklus II. Peneliti menggunakan dua siklus karena pada siklus pertama masih terdapat kekurangan pada kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa saat pembelajaran berlangsung. Pada siklus kedua peneliti melakukan perbaikan terhadap masalah yang sebelumnya ditemui pada siklus I. penelitian ini dapat dikatakan berhasil jika siswa kelas 1A sudah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik tanpa kehilangan konsentrasi dan minat belajarnya. Sehingga hasil belajar siswa pun bisa meningkat diatas standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) karena model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu game based learning.

Hasil dari penelitian ini dapat dikatakan berhasil karena siswa kelas 1A telah mencapai nilai diatas standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan menerapkan model pembelajaran game based learning ini menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajaran game based learning sangat efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas 1A. Ini terlihat dari peningkatan kegiatan belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

#### 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa menerapkan model pembelajaran game based learning pada materi pembelajaran BAB 8 Lingkungan Rumahku tentang kata – kata pekerjaan kelas 1A mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa MIS Al – Hidayah. Siswa tertarik dengan penerapan model pembelajaran game based learning yang menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir dengan sangat baik, mereka menyimak dengan seksama. Siswa yang tidak menyimak atau mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus I berhasil mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus II dengan nilai yang tergolong cukup tinggi. Siswa juga sangat bersemangat, antusias dan aktif bertanya dan merespon pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Menggunakan website wordwall mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas 1A MIS Al – Hidayah Tangerang Selatan.

Wordwall merupakan permainan edukasi daring yang memungkinkan penggunanya untuk menciptakan beragam permainan yang menarik. Dalam wordwall, pengajar atau guru dapat membuat berbagai permainan edukasi dengan tema quiz, match up, find the match dan lainnya. Website wordwall ini juga memiliki kelebihan dan kekurangannya tersendiri.



Hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran game based learning ini menunjukkan bahwa pada siklus I hanya 8 orang atau sekitar 28% saja siswa yang mampu mencapai nilai tuntas atau di atas standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sementara itu, pada siklus II terjadi peningkatan minat dan hasil belajar siswa kelas IA dimana terdapat 25 orang atau sekitar 86% siswa yang berhasil mencapai nilai tuntas dengan nilai rata – rata 99,3. Siswa juga bersikap disiplin, mampu memperhatikan saat guru menjelaskan materi dari awal hingga akhir pembelajaran, tidak kehilangan fokus, tidak merasa jenuh atau bosan, dan bahkan siswa bersemangat, antusias, dan sangat responsif saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Adapun saran dalam penelitian ini yaitu :

- Untuk Guru, diharapkan guru harus lebih sering menerapkan model pembelajaran game based learning ini dalam pembelajaran. Tidak hanya untuk guru kelas 1 saja tetapi untuk semua guru tingkat kelas dari kelas 1 s.d 6, merancang aktivitas yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan individu siswa.
- Untuk Siswa, diharapkan lebih aktif berpartisipasi dalam aktivitas kegiatan belajar mengajar, jangan ragu untuk meminta bantuan maupun bertanya kepada guru jika ada yang kurang dipahami, mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir dengan tertib.
- Untuk Penulis,

## 5. Ucapan Terima Kasih

Saya menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang memberikan fasilitas dalam melakukan penelitian ini. Demikian pula saya menyampaikan terima kasih kepada pihak mitra yaitu MIS Al - Hidayah yang memberikan izin melakukan penelitian.

## Daftar Pustaka

- Nugraha, Mohammad Fahmi. Budi Hendrawan Dkk. 2020. Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Tasikmalaya : Edu Publisher. Rineka Cipta.
- Suminar, R. P. 2016. Pengaruh Bahasa Gaul Terhadap Penggunaan Bahasa Indonesia Mahasiswa Unswagati. *Jurnal Logika*,18 (3), 114-119.
- Djajadi. Muhammad (2019). Pengantar Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Yogyakarta: Arti Bumi Intaran
- Astuti, I. A., Suyanto, M., Road, J. R., & Catur, C. (2017). Penerapan Metode User Centered Design Pada Game Based. 2(1),10–20.
- Ibaddullah Malawi & Ani Kadarwati, Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi) (Magetan: CV. AE Grafika, 2017), hal. 96
- Kirom, A. (2017). Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural. *Al Murabbi*, 3(1), 69–80.
- Sugiyono. (2015). Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan r & d.

Setiawan, S. (2020). Merancang Kuesioner untuk Penelitian.

Bahri, Syamsul dan Zamzam, Fahkry. 2015 Model Penelitian Kuantitatif Berbasis Semamos. Yogyakarta: Deepublish.

Priyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif. Surabaya: Zifatama Publishing. Hal 1.