



Pengaruh Permainan Tebak Kata Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas II SDN 34 Ampenan

Qisthifa Hadianiningrum¹, Siti Istiningsih², Muhammad Erfan³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i3.1330>

Article Info

Received: 11 Agustus 2025

Revised: 18 Agustus 2025

Accepted: 19 Agustus 2025

Correspondence:

Phone: +6281916022135

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan metode permainan tebak kata dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas II SDN 34 Ampenan. Penelitian menggunakan desain pre-eksperimen *one-group pre-test and post-test* dengan subjek seluruh siswa kelas II ($n = 36$). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes kemampuan berpikir kreatif, dan dokumentasi. Analisis data meliputi uji normalitas *Shapiro-Wilk* ($\alpha = 0,05$) dan uji hipotesis *paired sample t-test* (*2-tailed*), dilanjutkan dengan perhitungan nilai *N-Gain* untuk mengukur efektivitas peningkatan. Hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal (*pre-test* $p = 0,077$; *post-test* $p = 0,058$). Uji *paired sample t-test* memperlihatkan perbedaan signifikan antara *pre-test* dan *post-test* ($p = 0,000 < 0,05$), sehingga hipotesis alternatif diterima. Nilai *N-Gain* sebesar 0,40 mengindikasikan efek sedang dari penggunaan permainan tebak kata terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan demikian, metode permainan tebak kata layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran untuk merangsang kreativitas pada peserta didik kelas II di SDN 34 Ampenan.

Keywords: Permainan, Tebak Kata, Berpikir Kreatif

Citation: Hadianiningrum, Q., Istiningsih, S., & Erfan, M. (2025). Pengaruh Permainan Tebak Kata Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas II SDN 34 Ampenan. *Journal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(3), 1420-1425. doi: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i3.1330>

Pendahuluan

Pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat dari waktu ke waktu. Dalam ranah pendidikan, proses belajar mengajar memiliki peran yang sangat penting, karena dalam prosesnya terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan tujuan tertentu yang dilaksanakan dalam lingkungan kelas (Ramadhani et al., 2024). Pendidikan menjadi sarana bagi manusia untuk menggali dan mengembangkan potensi serta membentuk karakter yang dimilikinya (Suhaidi et al., 2024).

Pendidikan abad 21 tidak hanya sekadar mengejar ketertinggalan teknologi, tapi melatih generasi muda untuk menghadapi dunia yang dinamis, kompleks, dan terus berubah. Peserta didik memiliki 4 kecakapan yang ingin dicapai yaitu kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, berpikir kreatif,

berkomunikasi dan berkolaborasi atau dikenal dengan istilah 4C (Pratiwi et al., 2024). Pendidikan di Indonesia seiring dengan berkembangnya kurikulum, semakin menekankan pada pentingnya pengembangan kreativitas anak dalam proses pembelajaran. Dalam Kurikulum Merdeka, terdapat penekanan pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif sebagai bagian dari pembentukan karakter dan kompetensi peserta didik (Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya harus fokus pada pencapaian akademik semata, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kreatif yang akan membantu anak menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Kreativitas merupakan sesuatu yang berkaitan dengan ide atau opini seseorang, yang mana

Email: gisthifa@gmail.com

ide ini muncul disebabkan oleh rasa penasaran yang tinggi terhadap sesuatu. Kemampuan berfikir kreatif sangat dibutuhkan agar anak dapat berkembang secara optimal bergantung bagaimana didikan dari orang disekitarnya (Hidayah et al., 2022). Usia dini merupakan masa emas (golden age) dalam perkembangan anak yang sangat berperan penting untuk keberhasilan pendidikan di tahap selanjutnya (Safira et al., 2025).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas II dan pemberian tes, peneliti menemukan terdapat 21 dari 36 orang peserta didik mampu meraih nilai di atas KKM dan 15 orang sisanya mendapat nilai dibawah KKM. Hal tersebut dilihat dari hasil tes yang berupa soal uraian pada materi kosa kata yang diberikan. Sebagian besar peserta didik membutuhkan metode untuk memecahkan masalah yang diberikan. Apabila ditanya secara acak, mereka masih merab-raba kata apa saja yang dapat tersusun dari huruf-huruf yang diberikan. Kurangnya kemampuan dalam berpikir kreatif dapat menghambat peserta didik dalam berinovasi (Syiraj et al., 2025). Selain itu, peserta didik yang kurang kreatif cenderung kurang termotivasi untuk belajar.

Ketergantungan pada metode ceramah dan buku saja seringkali membuat anak merasa bosan dan kurang termotivasi. Sejalan dengan temuan Saputra *et al.*, (2024) dimana metode pembelajaran yang hanya berpusat pada guru menyebabkan peserta didik menjadi jenuh dan pasif di dalam kelas. Padahal, Penggunaan metode pembelajaran yang menarik dapat menambah semangat peserta didik sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, (Ratnaningsih, 2020). Seperti yang ditekankan oleh Oka dan Nyoman (2020) metode pendidikan harus mempertimbangkan kebutuhan, ketertarikan, sifat dan kesungguhan juga harus memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan dan mengeksplor kemampuan intelektual mereka.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk merangsang perkembangan kreativitas anak yaitu melalui permainan. Sebagaimana Hurlock mengatakan, pengaruh bermain bagi perkembangan anak meliputi sembilan hal diantaranya; perkembangan fisik, dorongan berkomunikasi, penyaluran emosional yang terpendam, penyaluran keinginan dan kebutuhan yang tidak terpenuhi, sumber belajar, rangsangan kreatifitas, belajar bersosialisasi, moral, dan mengembangkan kepribadian (Hairiyah., 2019). Permainan merupakan aktivitas yang sangat penting dalam perkembangan anak karena tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga melatih berbagai keterampilan kognitif, sosial, dan emosional yang efektif dalam merangsang kreativitas karena dapat memotivasi anak untuk berpikir cepat, mencari

hubungan antara berbagai konsep, serta berimajinasi, Moeslichatoen (dalam Putro., 2016).

Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak adalah permainan tebak kata. Permainan tebak kata adalah jenis permainan yang mengharuskan untuk menebak kata atau frasa berdasarkan petunjuk yang diberikan. Dalam permainan ini, peserta didik tidak hanya belajar mengenali kata atau frasa baru, tetapi juga dilatih untuk berpikir secara kreatif dan menemukan hubungan antara berbagai petunjuk (Cavero et al., 2024). Permainan ini melibatkan berbagai aspek berpikir, seperti kemampuan memecahkan masalah, mengenali pola, serta berimajinasi dalam mencari solusi. Dengan demikian, permainan tebak kata dapat menjadi alat yang efektif untuk melatih berpikir kreatif, karena memaksa pemain untuk keluar dari cara berpikir biasa dan mencari kemungkinan-kemungkinan baru dalam menyelesaikan masalah (Fadhillah, 2019).

Hadisti (2022) berpendapat bahwa, kegiatan bermain yang dirasa cocok digunakan untuk menambah kosakata serta pemahaman akan sebuah kata maupun kalimat yaitu permainan tebak kata. Dimana dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak, khususnya dalam kreativitas. Menurut Ginsburg (2007), permainan memiliki dampak positif dalam merangsang perkembangan otak anak, terutama dalam aspek pemecahan masalah, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis. Melalui permainan ini, anak diajak untuk berpikir kreatif dalam mencari solusi untuk menebak kata atau frasa yang diberikan. Hal ini tentu sangat bermanfaat dalam pengembangan keterampilan bahasa, yang juga merupakan bagian integral dari pembelajaran di sekolah dasar (Harti et al., 2017).

Pengaruh permainan tebak kata terhadap kemampuan belajar peserta didik sudah pernah dibuat oleh sebagian peneliti, diantaranya dilakukan oleh Fadhillah (2019), menghasilkan bahwa penggunaan metode tebak kata dapat meningkatkan kemampuan menulis puisi yang dibuktikan dengan pengujian hipotesis postes dari hasil uji-t diperoleh $t_{hitung}=4,47$ dan $t_{tabel} = 2,00$. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Harti, Sumarsih, & Suprpti (2017), menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara pada aspek pengucapan, memperkaya kosakata, dan pembentukan kalimat. Pada siklus I, ketercapaiannya mencapai kriteria cukup. Pada siklus II, ketercapaiannya meningkat dengan kriteria baik. Penelitian yang dilakukan oleh Suhardi, Masrul, & Ediputra (2024), menghasilkan bahwa metode permainan tebak kata dapat meningkatkan kemampuan pemahaman membaca dan menyimak siswa yang dibuktikan dengan skor rata-rata post-test

meningkat menjadi 76.73 untuk kemampuan pemahaman membaca dan 79.05. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Zahro & Nurjannah (2023), menunjukkan bahwa metode pembelajaran tebak kata dan eksperimen berpengaruh terhadap hasil belajar biologi siswa XI IPA SMA 02 Diponegoro Wuluhan Jember tahun pelajaran 2013 - 2014 karena nilai signifikansi uji hipotesis sebesar 0,04 lebih kecil dari 0,05. Dan penelitian yang dilakukan oleh Susanti (2022), menunjukkan rata-rata sebelum dan sesudah siswa meningkat dari 66% menjadi 85,33% dengan tingkat signifikansi 5%.

Berdasarkan hasil beberapa penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh penelitian-penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan tebak kata berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pemilihan metode yang digunakan dalam belajarpun harus disesuaikan dengan kondisi dan minat peserta didik. perbedaan penelitian ini dengan penelitian lainnya yakni dimana penelitian ini membahas pengaruh permainan tebak kata terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas II SD. Oleh sebab itu, berdasarkan pada pemaparan di atas, maka butuh dilakukan penelitian dengan judul penelitian "Pengaruh Permainan Tebak Kata Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas II SDN 34 Ampenan". Meskipun banyak penelitian yang mengungkapkan manfaat permainan dalam pengembangan kreativitas, masih sangat sedikit yang mengkaji secara spesifik tentang pengaruh permainan tebak kata terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas 2 di tingkat sekolah dasar. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk melakukan penelitian lebih lanjut guna mengetahui sejauh mana permainan tebak kata dapat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan berpikir kreatif pada anak.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang data-data nya berupa data pasti serta angka yang akan membantu menjawab hipotesis. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental* dengan *one group pre-test and post-test design* yang hanya melibatkan satu kelas eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di kelas II SDN 34 Ampenan yang terletak di Jl. Tanggul II Gg. Melati Sukaraja Ampenan, Ampenan Tengah, Kec. Ampenan, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan teknik tes yaitu tes kemampuan berpikir kreatif dan non-tes yaitu dokumentasi, serta observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan permainan tebak kata. Data yang

terkumpul kemudian dianalisis menggunakan berbagai teknik statistik. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas (*Shapiro-Wilk*). Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t test* untuk mengetahui pengaruh perlakuan, dengan kriteria penerimaan hipotesis alternatif (H_a) jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ atau $t\text{-hitung} \geq t\text{-tabel}$. Selain itu, uji *N-Gain* juga digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh perlakuan metode yang digunakan.

Hasil dan Pembahasan

Data dalam penelitian ini didapatkan dari peserta didik kelas 2 SDN 34 Ampenan Tahun Ajaran 2024/2025. Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data *pre-test* dan *post-test*. Adapun hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Data Hasil Pre-test dan Post-test

Jumlah Peserta Didik	Tes	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
36 peserta didik	<i>Pre-test</i>	87	20	59,4
	<i>Post-test</i>	97	37	75,0

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat bahwa kelas II yang berjumlah 36 orang peserta didik memperoleh nilai *pre-test* tertinggi 87 dan yang terendah 20 dengan nilai rata-rata sebesar 59,4. Sedangkan untuk hasil *post-test* diperoleh nilai tertinggi 97 dan nilai terendah 37 dengan rata-rata sebesar 75,0. Untuk memperoleh data *pre-test*, setiap peserta didik akan diberikan tes dalam bentuk soal yang sama yang telah diuji validitas oleh ahli.

Hasil Uji Normalitas Data

Uji normalitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini dianalisis menggunakan uji *shapiro wilk* dengan bantuan SPSS versi 25 *for windows* dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%. Hasil uji normalitas ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Pre-test dan Post-test

Hasil	<i>Shapiro-Wilk (Statistic)</i>	df	Sig.
<i>Pre-test</i>	.946	36	.077
<i>Post-test</i>	.942	36	.058

Berdasarkan tabel 2 hasil uji normalitas dapat diketahui nilai signifikansi data *pre-test* sebesar 0,077 dan nilai signifikansi data *post-test* sebesar 0,058 dengan taraf signifikansi 5%. Nilai signifikansi uji normalitas *pre-test* dan *post-test* lebih besar dari 0,05. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan data penelitian berdistribusi normal.

Hasil Uji Paired Sample t-test

Berdasarkan hasil uji normalitas data yang berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan *paired sample t test* berbantuan SPSS versi 25 *for windows*. Adapun kriteria pengujian statistik *independent simple t-test* pada taraf

signifikansi 5% Jika nilai Sig. (2-tailed) $\leq 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sebaliknya, Jika nilai Sig. (2-tailed) $\geq 0,05$ maka H_o diterima dan H_a ditolak.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample T-test

Paired Sample		95% Confidence Interval of the Difference						Sig. (2-tailed)
		Std. Deviation	Std. Error	Difference		t	df	
T-test	Mean		Mean	Lower	Upper			
Pre-test	-15.639	14.627	2.438	-20.588	-10.690	-6.415	35	.000
Pos-test								

Berdasarkan tabel 3, nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga pengujian hipotesis yaitu H_o ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan peserta didik antara sebelum dan setelah mendapat perlakuan menggunakan metode permainan tebak kata. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan metode permainan tebak kata terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas II SDN 34 Ampenan.

Hasil Uji N-Gain

Uji Gain ternormalisasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan permainan tebak kata terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas II di SDN 34 Ampenan.

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}} = \frac{75 - 59,4}{100 - 59,4} = \frac{15,6}{40,6} = 0,40$$

Berdasarkan perhitungan yang diperoleh dengan menggunakan N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,40. Sesuai kriteria gain menunjukkan bahwa metode permainan tebak kata menghasilkan efek sedang terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas II SDN 34 Ampenan.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan selama lima kali pertemuan, yaitu pada tanggal 14 Juni sampai dengan 19 Juni 2025 di kelas II SDN 34 Ampenan yang hanya terdiri dari satu rombel dengan jumlah 36 orang peserta didik. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan metode permainan tebak kata. Menurut Gusdur et al., (2025) metode permainan tebak kata adalah metode pembelajaran yang melibatkan penggunaan teknik menebak kata yang tepat berdasarkan konteks kalimat atau teks yang diberikan, dimana dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan kritis peserta didik. Sejalan dengan itu, Handayani & Rusdiana (2016) berpendapat permainan tebak kata adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam aktivitas bermain yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman konteks dan keterampilan berpikir kreatif melalui unsur-unsur

kata dan konteks kalimat. Pentingnya permainan tebak kata juga terletak pada kemampuannya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan (Sudono, 2010).

Metode permainan tebak kata merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan semua peserta didik dalam pelaksanaannya sehingga pikiran dan perhatian peserta didik akan tetap tertuju pada kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Metode tebak kata merupakan salah satu penerapan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melatih keberanian dalam mengemukakan ide dan pendapat mereka (Fadhillah, 2019). Metode permainan ini digunakan agar memudahkan peserta didik dalam memahami, mengenal, dan memperkaya kosakata. Selain itu, dengan penggunaan metode ini peserta didik jadi memiliki pengalaman belajar baru. Dalam permainan terdapat kuis-kuis interaktif yang kategorinya telah disesuaikan dengan kondisi letak geografis peserta didik sehingga ini menjadi keterbaruan pada penelitian yang dilakukan.

Terdapat 4 indikator yang peneliti gunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik yaitu kelancaran, fleksibilitas, elaborasi dan keaslian. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan terdapat perbedaan peningkatan rata-rata dari sebelum penerapan dan sesudah penerapan. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif dari sebelum dan sesudah perlakuan tersebut disebabkan oleh penerapan metode permainan tebak kata yang digunakan selama kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suhardi et al., (2024) bahwa dengan penerapan metode tebak kata dalam pembelajaran, peserta didik dapat menyusun pemikiran mereka secara sistematis dan mengkomunikasikan ide-ide baru yang mereka hasilkan dengan lebih jelas dan terperinci. Permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan maupun keterampilan tertentu, seperti kemampuan berpikir kreatif berdasarkan pengalaman belajar (Harti et al., 2017).

Pada saat penerapan peserta didik sangat aktif dalam kegiatan diskusi dengan kelompok masing-masing. Sejalan dengan penelitian Suhardi et al., (2024) bahwa melalui metode ini, peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi belajar mereka, dimana mereka belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode permainan tebak kata terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas II SDN 34 Ampenan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil rata-rata *post-test* yaitu sebesar 75,0 yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil rata-rata *pre-test* yaitu sebesar 59,4. Selain itu, diperoleh nilai rata-rata kemampuan berpikir peserta didik setelah perlakuan sebesar 73,40 yang lebih besar dari nilai rata-rata sebelum perlakuan yaitu sebesar 59,66, serta nilai signifikansinya sebesar $0,00 < 0,05$.

Ucapan Terima Kasih

Saya mengucapkan terima kasih banyak kepada dosen pembimbing yang telah membimbing dan membantu saya selama proses pengerjaan skripsi ini. Saya juga mengucapkan terima kasih banyak kepada ibu kepala sekolah dan wali kelas 2 yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian saya.

Referensi

- Cavero, S., G. Pardo, E., & González de Lena, M., (2024). Wordle in the Classroom: a Game-Changing Approach To Active Learning. *Inted2024 Proceedings*, 1(March), 43-52. <https://doi.org/10.21125/inted.2024.1168>
- Fadhillah, D., (2019). Pengaruh Metode Tebak Kata Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV SDN Taman Cibodas Kota Tangerang. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 2(1), 118-128. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v2i1.332>
- Ginsburg, K. R., (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182-191. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- Gusdur, G., Nurlaila, N., & Nurdinawati, N. (2025). Penggunaan Permainan Tebak Kata Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab di MA Darul Hikmah Soncolela. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 10(1), 337-345. <https://doi.org/10.48094/raudhah.v10i1.836>
- Haditsti, N., Sulistiani, I. R., & Setiawan, E., (2022). Implementasi Permainan Tebak Kata Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di RA Tunas Mulia Dua. *Dewantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 60-68. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/jd/article/view/16694>
- Hairiyah, S. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman*, 7(2), 265-282. <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>
- Handayani, D. (2016). Pengembangan Permainan Tebak Kata Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kimia Unsur (Development Charades Game As A Learning Media In Chemical Elements Topic). *UNESA Journal of Chemical Education*, 5(2).
- Harti, M. B., Sumarsih, & Suprpti, A., (2017). Penerapan Permainan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(2), 121-125.
- Hidayah, A., Istiningsih, S., & Widodo, A. (2022). Pentingnya Pengembangan Bakat dan Kreativitas Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1151-1159. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1151-1159>
- Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia., (2022). *Salinan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. 112.
- Oka, G. N., (2020). Efektivitas Pembelajaran Tugas Setiap Akhir Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Agama Hindu di SMP Negeri 2 Lingsar Tahun Ajaran 2018-2019. *Open Journal System*, 14(7), 28-33. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Pratiwi, S. E., Harianto, E., & Istiningsih, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Bermedia Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Materi Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V SD Negeri 44 Cakranegara. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 3083-3089. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.4160>
- Putro, K. Z., (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19-27. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v16i1.1170>
- Ramadhani, A. F., Simarmata, R., Barella, Y., Jl Profesor Dokter H Hadari Nawawi, J. H., (2024). Strategi Belajar Mengajar (Project Based Learning). *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 255-266. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2644>

- Ratnaningsih, D., (2020). Implementasi Penugasan Dosen di Sekolah (PDS) dalam Mata Kuliah Strategi, Metode, dan Media Pembelajaran Berbasis Lesson Study. *Edukasi Lingua Sastra*, 18(1), 1-12. <https://doi.org/10.47637/elsa.v18i1.215>
- Safira, A., Musaddat, S., & Rachmayani, I. (2025). Implementasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Anak Usia Dini. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 669-678. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.29856>
- Saputra, I. B. M. Y. M., Musaddat, S., & Angga, P. D. (2024). Pengaruh Metode Paired Storytelling Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4). <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.9789>
- Sudono, A. (2010). *Sumber belajar dan alat permainan*. Grasindo
- Suhaidi, M. F., Nisa, K., & Sobri, M. (2024). Analisis Nilai-Nilai Karakter Dalam Kegiatan Sabtu Budaya di Sekolah. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3), 645-652. <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.8765>
- Suhardi, S., Masrul, M., & Ediputra, K. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Tebak Kata Terhadap Pemahaman Membaca Dan Menyimak Siswa Kelas Iv Sdn 45 Bengkalis. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(8), 4011-4020. <https://jicnusanantara.com/index.php/jiic/article/view/1201>
- Susanti, M. D., (2022). Pengaruh Permainan Tebak Kata Pada Vocabulary Bahasa Inggris. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 181-194. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah/article/view/1231>
- Syiraj, M. R., Awalia, T. I., Rohmah, S. K., & Siswoyo, A. A. (2025). Model Pembelajaran PJBL Berbasis Pedagogik Kreatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Sekolah Dasar. *Action: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 5(2), 167-178. <https://doi.org/10.51878/action.v5i2.5588>
- Zahro, P. T. F., & Nurjanah, U. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Tebak Kata dan Eksperimen terhadap Minat dan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Educazione: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran dan Bimbingan dan konseling*, 11(1), 71-80. <https://doi.org/10.56013/edu.v11i1.2968>