

## Educative games in pbl as dominance more effective learners participation = Permainan edukatif dalam pbl sebagai porsi dominan partisipasi pembelajar lebih efektif

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20392643&lokasi=lokal>

---

### Abstrak

[ Karya ilmiah ini mengulas sebuah teknik yang efektif dalam pentransferan ilmu pengetahuan. Umumnya, terdapat pembelajaran berbasis guru/pengajar dan pembelajaran berbasis siswa/peserta didik sebagai dua teknik yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Teknik pertama yaitu pembelajaran berbasis guru/pengajar adalah sebuah teknik klasik yang dewasa ini mulai jarang diterapkan sejak teknik kedua atau pembelajaran berbasis siswa/peserta didik lebih bermanfaat dan efektif dalam proses pentransferan ilmu pengetahuan antara guru dan siswa di kelas. Teknik kedua ini kemudian dikembangkan dengan penerapan PBL (Problem Based Learning). Namun, agar siswa dapat terus merasakan kenyamanan dalam penerapan PBL tersebut, menggabungkan PBL dengan permainan-permainan yang edukatif adalah lebih baik., This research journal discusses an effective way in knowledge sharing. Commonly, there are teacher centered learning and student centered learning as two ways of learning and teaching processes. The first one, or teacher centered learning, is a classical way which nowadays has become so rare in application because the second way, or student centered learning, is likely more useful and effective in sharing knowledge between a teacher and students in class. This second way then is upgraded with the application of PBL (Problem Based Learning). However, to keep the students feeling enjoy in applying PBL, mixing PBL with educative games is better.

]