

**PENERAPAN MEDIA MOCILING (MONOPOLI CINTA LINGKUNGAN) PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS II DI
SDN 066050 MEDAN DENAI**

Emilia Girsang¹, Indra Maryanti², Zuraida Hanum Lubis³
^{1,2,3}Profesi Pendidika Guru, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Emiliagirsangppg@gmail.com, indramaryanti@umsu.ac.id,
Zuraidalubis37@guru.sd.belajar.id

ABTRACK

This study was conducted to improve learning outcomes in Pancasila Education subjects, particularly in Chapter 4, entitled "I Care for the Environment," through the application of Mociling (Monopoly of Environmental Love) media. This type of research is Classroom Action Research (CAR), in which teachers and researchers act as both implementers of learning and observers. The data collection techniques employed in this study include tests, observations, and documentation methods. This classroom action research was carried out in two cycles, with each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 27 Grade II students. The results indicated that the application of Mociling (Monopoly of Environmental Love) media improved student learning outcomes. In the initial condition (pre-cycle), the percentage of students who achieved learning completeness was only 37%, with an average score of 61.85. After the application of Mociling (Monopoly of Environmental Love) media, learning outcomes increased to 66.67% in Cycle I and reached 85.18% in Cycle II, with an average score of 81.48. The increase in classical learning outcomes reached 88.87%. The learning process utilizing Mociling (Monopoly of Environmental Love) media also fostered a more enjoyable learning atmosphere and encouraged students to be more active. Thus, the application of the Mociling (Monopoly of Environmental Love) media model is proven to be effective in enhancing learning outcomes in Pancasila Education, particularly in materials that necessitate an understanding of environmental care attitudes. This study recommends the use of Mociling (Monopoly of Environmental Love) media in education to create an interactive classroom atmosphere and increase students' learning motivation

Keywords: Learning outcomes, Pancasila Education, Mociling media (Monopoly of Environmental Love), Classroom Action Research

ABSTRAK

Penelitian ini disusun untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada bab 4 yang berjudul "Aku Peduli Lingkungan," melalui penerapan media Mociling (Monopoli Cinta Lingkungan). Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dimana guru beserta peneliti berperan sebagai pelaksana pembelajaran dan pengamat. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup teknik tes, observasi, dan dokumentasi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 27 peserta didik kelas II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Mociling (Monopoli Cinta Lingkungan) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada kondisi awal (pra-siklus), persentase peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar hanya sebesar 37% dengan rata-rata nilai 61,85. Setelah penerapan media Mociling (Monopoli Cinta Lingkungan), hasil belajar meningkat menjadi 66,67% pada siklus I dan mencapai 85,18% pada siklus II dengan rata-rata nilai 81,48. Peningkatan hasil belajar secara klasikal mencapai 88,87%. Proses pembelajaran yang menggunakan media Mociling (Monopoli Cinta Lingkungan) juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif. Dengan demikian, penerapan model media Mociling (Monopoli Cinta Lingkungan) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila, terutama pada materi yang memerlukan pemahaman tentang sikap peduli lingkungan. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media Mociling (Monopoli Cinta Lingkungan) dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana kelas yang interaktif dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: Hasil belajar, Pendidikan Pancasila, media Mociling (Monopoli Cinta Lingkungan), Penelitian Tindakan Kelas

A. Pendahuluan

Pendidikan di tingkat sekolah dasar memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter dan pengetahuan para peserta didik. Salah satu sasaran pendidikan adalah menumbuhkan kesadaran peserta didik akan pentingnya menjaga kebersihan dan

kelestarian lingkungan. Ini sejalan dengan konsep pendidikan lingkungan hidup yang semakin mendapat perhatian dalam kurikulum. Menurut Buchori (2018), pendidikan lingkungan hidup merupakan upaya untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran peserta didik mengenai hubungan antara manusia dan

lingkungan, serta pentingnya peran aktif dalam menjaga kelestarian lingkungan. Pendidikan ini tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada perubahan sikap yang dapat berdampak langsung pada kehidupan sehari-hari.

Namun, meskipun pendidikan lingkungan menjadi bagian penting dari kurikulum, seringkali terdapat kendala dalam pelaksanaannya di kelas. Menurut Arsyad (2013), penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan suasana yang mendukung peserta didik dalam memahami materi. Media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, sehingga mereka lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Akan tetapi, banyak proses pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional yang kurang menarik bagi peserta didik, terutama pada materi yang bersifat abstrak, seperti topik lingkungan.

Dalam kenyataannya, pembelajaran tentang lingkungan di kelas II SDN 066050 menghadapi beberapa tantangan. Minat dan keterlibatan peserta didik dalam

pembelajaran lingkungan cenderung rendah. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi aktif peserta didik dalam diskusi dan kegiatan belajar. Peserta didik sering merasa bosan karena pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah dan materi yang terasa monoton. Sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang diungkapkan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif harus melibatkan peserta didik secara aktif, media yang digunakan harus mampu mendorong mereka untuk berinteraksi dan berpikir kritis. Tanpa keterlibatan aktif, pemahaman peserta didik tentang materi akan terbatas.

Selain itu, kurangnya pemahaman mendalam peserta didik mengenai ciri-ciri lingkungan yang bersih dan kotor menjadi salah satu faktor penghambat dalam pembelajaran. Peserta didik kesulitan membedakan antara lingkungan yang bersih dan yang kotor, serta tidak memahami dengan baik pentingnya menjaga kebersihan lingkungan. Hal ini menunjukkan adanya kesulitan dalam proses internalisasi konsep. Hamalik (2012) mengungkapkan bahwa pemahaman yang baik tentang materi akan lebih mudah dicapai

apabila pembelajaran dilakukan dengan cara yang kontekstual dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat mengaitkan konsep yang diajarkan dengan pengalaman nyata mereka.

Masalah yang lebih mendalam terlihat pada sikap peserta didik terhadap lingkungan. Meskipun peserta didik memiliki pengetahuan tentang pentingnya kebersihan dan kelestarian lingkungan, banyak dari mereka yang masih tidak peduli terhadap lingkungan di sekitar mereka, seperti membuang sampah sembarangan atau tidak menjaga kebersihan kelas. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pengetahuan dan perilaku yang perlu diatasi dengan pendekatan yang lebih efektif. Daryanto (2016) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif tidak hanya menekankan pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap yang positif terhadap suatu masalah.

Hasil evaluasi belajar juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, baik dalam aspek pengetahuan maupun sikap terhadap lingkungan. Oleh

karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik agar mereka lebih memahami materi dan menunjukkan perubahan sikap yang lebih baik.

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, perlu dilakukan pendekatan baru dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat menjadi solusi yang efektif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Mociling (Monopoli Cinta Lingkungan), sebuah permainan edukatif yang menggabungkan unsur-unsur pembelajaran tentang lingkungan dengan konsep permainan yang menyenangkan dan menantang. Menurut Prastowo (2013), penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempermudah pemahaman materi, dan mendorong mereka untuk bertindak lebih aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Media Mociling (Monopoli Cinta Lingkungan) pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Peserta didik Kelas II di Sdn 066050 Medan Denai”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini diartikan dengan Classroom Action Research yang merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. Jadi penelitian juga akan meneliti kegiatan belajar dalam kelas. Khususnya penggunaan metode pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Selain itu Menurut Hopkins (Rochiati Wiriaatmadja, 2002:127) Penelitian Tindakan Kelas mendorong guru untuk meningkatkan kinerjanya dengan refleksi, selalu mencoba strategi pembelajaran yang akan melibatkan peserta didiknya dari pembelajaran yang berpusat pada guru dan mendorong peserta didiknya untuk mengembangkan yakni mencari sendiri sampai mampu berdiri mandiri dalam kaitannya dengan ilmu pengetahuan di luar otoritas gurunya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Langkah awal sebelum dilakukannya tindakan yaitu

memberikan tes untuk mengukur kemampuan awal peserta didik berupa tes tertulis berbentuk pilihan berganda sebanyak 10 butir soal terkait materi Aku Peduli Lingkungan. Setelah tes tersebut dikerjakan oleh peserta didik kemudian tes belajar tersebut dianalisis untuk melihat hasil belajar peserta didik pada tahap pra siklus. Berdasarkan tes awal yang dilakukan, ditemukan adanya kesulitan peserta didik dalam menyelesaikan soal dilihat dari hasil tes yang dilakukan dari 27 peserta didik hanya berkisar persentase 37% yang terdiri dari 10 peserta didik yang mampu mencapai standar kelulusan dengan nilai 70 keatas dan peserta didik yang tidak mencapai nilai standar mencapai persentase 62,9 % yang terdiri dari 21 peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil pembelajaran di Kelas II SD Negeri 066050 Medan Denai pada materi Aku Peduli Lingkungan. Berikut ini hasil belajar peserta didik pada Pra Siklus:

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta didik Pra Siklus

No	Hasil Belajar	Keterangan
1	60	Tidak Tuntas
2	50	Tidak Tuntas
3	60	Tidak Tuntas
4	70	Tuntas
5	70	Tidak Tuntas
6	60	Tidak Tuntas
7	70	Tuntas
8	70	Tuntas
9	50	Tidak Tuntas
10	80	Tuntas
11	70	Tuntas
12	60	Tidak Tuntas
13	60	Tidak Tuntas
14	60	Tidak Tuntas
15	70	Tuntas
16	70	Tuntas
17	60	Tidak Tuntas
18	60	Tidak Tuntas
19	50	Tidak Tuntas
20	50	Tidak Tuntas
21	70	Tuntas
22	50	Tidak Tuntas
23	50	Tidak Tuntas
24	70	Tuntas
25	50	Tidak Tuntas
26	70	Tuntas
27	60	Tidak Tuntas
1670		
61,85		

Tabel 2. Persentase Hasil Belajar Pra Siklus

	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	10	17
Persentase	37%	62,9%
Rata-Rata Nilai Test	61,85	

Setelah pembelajaran selesai guru memberikan tes untuk melihat sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Berikut ini hasil belajar peserta didik pada Siklus I:

Tabel 3. Hasil Belajar Peserta didik Siklus 1

No	Hasil Belajar	Keterangan
1	60	Tidak Tuntas
2	60	Tidak Tuntas
3	70	Tuntas
4	80	Tuntas
5	70	Tuntas
6	70	Tuntas
7	80	Tuntas
8	70	Tuntas
9	60	Tidak Tuntas
10	80	Tuntas
11	70	Tuntas
12	70	Tuntas
13	70	Tuntas
14	70	Tuntas
15	70	Tuntas
16	80	Tuntas
17	70	Tuntas
18	60	Tidak Tuntas
19	60	Tidak Tuntas
20	60	Tidak Tuntas
21	70	Tuntas
22	60	Tidak Tuntas
23	60	Tidak Tuntas
24	70	Tuntas
25	60	Tidak Tuntas
26	80	Tuntas
27	70	Tuntas
1850		
68,51		

Tabel 4. Persentase Hasil Belajar Pada Siklus I

	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	18	9
Persentase	66,67%	33,37%
Rata-Rata Nilai Test	68,51	

Setelah pembelajaran selesai guru memberikan tes untuk melihat sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Berikut ini hasil belajar peserta didik pada Siklus II:

Tabel 5. Hasil Belajar Peserta didik Pada Siklus II

No	Hasil Belajar	Keterangan
1	60	Tidak Tuntas
2	60	Tidak Tuntas
3	80	Tuntas
4	90	Tuntas
5	90	Tuntas
6	80	Tuntas
7	100	Tuntas
8	90	Tuntas
9	80	Tuntas
10	90	Tuntas
11	100	Tuntas
12	90	Tuntas
13	80	Tuntas
14	80	Tuntas
15	80	Tuntas
16	90	Tuntas
17	80	Tuntas
18	80	Tuntas
19	80	Tuntas
20	80	Tuntas
21	80	Tuntas
22	70	Tuntas
23	60	Tidak Tuntas
24	100	Tuntas
25	60	Tidak Tuntas
26	90	Tuntas
27	80	Tuntas
2200		
81,48		

Tabel 6. Persentase Hasil Belajar Pada Siklus II

	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	23	4
Persentase	85,18%	14,81%
Rata-Rata Nilai Test	81,48	

Analisis Data

Analisis Data Hasil Belajar Peserta didik Pada Siklus I

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada Siklus I masih berada pada kategori Cukup, meskipun telah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) minimal dengan nilai 65. Hal ini terjadi karena dalam penerapan media pada siklus I, peserta didik belum menunjukkan tingkat keaktifan dan keseriusan yang

optimal. Para peserta didik masih cenderung terfokus pada aspek permainan saat melempar dadu.

Analisis Data Hasil Belajar Peserta didik Pada Siklus 2

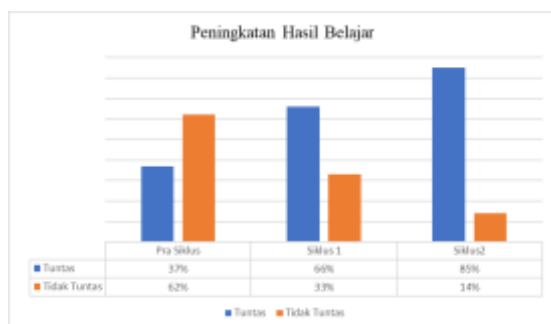
Dari hasil perhitungan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik yang diperoleh pada Siklus II sudah terlihat lebih baik dari siklus sebelumnya. Pada siklus ini peserta didik sudah menunjukkan keaktifan dan rasa antusias dalam memainkan perannya serta sudah menunjukkan keseriusan dalam melaksanakan perintah yang tertulis dalam kartu tanya. Hasil belajar yang diperoleh pada siklus II ini juga menunjukkan adanya peningkatan dengan nilai rata-rata 81,48 dan tergolong baik dan sudah mencapai bahkan melebihi KKTP minimal yakni 65 sehingga penelitian Tindakan kelas bisa diselesaikan pada siklus II.

Kemudian untuk peningkatan hasil belajar secara klasikal jika 79% dari seluruh peserta didik dalam kelas telah mencapai nilai 65.

Dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media Mociling (Monopoli Cinta Lingkungan) dapat meningkatkan

hasil belajar peserta didik kelas II dalam aku peduli lingkungan.

Untuk memperjelas peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan Media Mociling (Monopling Cinta Lingkungan) pada materi "Aku Peduli Lingkungan" dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas, bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas II SD Negeri 066050 Medan Denai terjadi peningkatan pada setiap siklusnya dimana setelah diterapkannya media Mociling (Monopoli Cinta Lingkungan) jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar yaitu sekitar 85,18%. Media Mociling (Monopoli Cinta Lingkungan) dapat terlaksana dengan baik dan bisa mencapai tujuan yang sesuai yang diharapkan. Peserta didik dituntun untuk berperan aktif

dalam proses pembelajaran karena pada mmedia ini kegiatan yang dominan dilakukan oleh peserta didik. Dengan bantuan penjelasan materi dari guru dan kegiatan diskusi dengan guru atau teman dapat menambah pemahaman yang lebih dalam memahami materi pembelajaran. Setelah melaksanakan langkah-langkah yang terdapat dalam media Mociling (Monopoli Cinta Lingkungan) terjadi peningkatan nilai rata-rata peserta didik dan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan semakin bertambah.

Media Mociling (Monopoli Cinta Lingkungan) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menumbuhkan rasa percaya diri dan mampu membandingkan lingkungan ang bersih dan kotor serta dapat mengkriti peilaku yang kurang baik dalam kehidupan sehari-hari didepan kelas. Peserta didik juga lebih mudah memahami materi dengan cara melihat secara langsung permainan peran yang dimainkan.

Berdasarkan analisa data tes hasil belajar, peserta didik kelas II SD Negeri 066050 Medan Denai mengalami peningkatan hasil belajar

sesuai dengan yang diharapkan yaitu 88,87% masuk kedalam kategori (sangat tinggi) sehingga penelitian yang dilakukan dapat dikatakan berhasil dan dihentikan pada Siklus II.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media Mociling (Monopoli Cinta Lingkungan) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi "Aku Peduli Lingkungan" di kelas II SD Negeri 066050 Medan Denai. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil nilai rata-rata dari pra siklus sampai siklus kedua. Pada Pra Siklus yaitu 37% dari 27 peserta didik yang mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 61,85 pada materi "Aku Peduli Lingkungan". Pada Siklus I yaitu 66,67% dari 27 peserta didik mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 68,51 sedangkan yang belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 33,7 %. Sedangkan pada Siklus II peserta didik yang mencapai ketuntasan yaitu 85,18% dari 27 peserta didik dengan nilai rata-rata 81,48. Oleh karena itu, peserta didik

yang mendapat nilai yang mencapai standar ketuntasan yaitu 88,87% (kategori sangat tinggi) dan itu di atas 79% dari jumlah peserta didik sehingga pertemuan dihentikan pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, N. (2022). Peningkatan hasil Belajar Melalui Penggunaan Media Monopoli Pada Mata Pelajaran Pancasila Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar.
- Arikunto, S. (2017). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Buchori, M. (2018). Pendidikan Lingkungan Hidup: Pembelajaran Yang Berkelanjutan. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Daryanto. (2016). Media Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, S.B. (2002). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gee, J.P. (2003). What video games Have To Teach Us About Learning And Literacy.

- Computers In Entertainment (CIE), 1(1), 20–20.
- Didik . Jurnal Pendidikan, 15(2), 77–84.
- Hamalik, O. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Media Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Hidayat, R. (2020). Penerapan Media (MONAS) 'Monopoli Norma Di Masyarakat' Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Dupak 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(4), 134–142.
- Rahman, A. (2021). Studi Kasus Penggunaan Media Mociling Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pada *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(1), 45–53.
- Hidayati, R. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik .*Jurnal Pendidikan*, 4(1), 55–60.
- Ramadhan, T. (2021). Penerapan Media Monopoli Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(3), 112–118.
- Lestari, S. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Monotara Kelas V SDN Oro-Oro Ombo Kota Madiun Tahun 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 89–96.
- Sadiman, A.S., Dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Mayer, R.E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sari, R. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik . *Jurnal Edukasi*, 8(3), 104–112.
- Muslich, M. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Simaremare, P. (2021). *Hasil Belajar Dalam Konteks Pendidikan*. Medan: LPPM Press.
- Piaget, J. & Vygotsky, L. (1978). *Mind In Society: The Development Of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Sudjana, D. (2018). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Prasetyo, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Permainan Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Peserta Didik . *Jurnal Pendidikan*, 15(2), 77–84.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartini, D. (2022). Dampak Penggunaan Media Permainan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik . *Jurnal Pendidikan*, 15(2), 77–84.

Didik .Jurnal Pendidikan Dan
Pembelajaran, 10(2), 101–110.

Wijaya, E. & Dedi, M. (2010). Model
Penelitian Tindakan Kelas.
Jakarta: Kencana.