



Research Article

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Games Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKN

Agung Setia Budi

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Banten Jaya, Indonesia

*penulis korespondensi: agungsetiabudi@unbaja.ac.id

Abstract

Article history:

Received 12/08/2024

Revised 13/08/2024

Accepted 31/10/2024

Keywords:

Instructional Media,
Game, PPKN lessons

This research is a developmental research or also known as R&D (Research and Development). The method used was a validation questionnaire from media experts and material experts, and a student response questionnaire. The population in this study was all students at MTS Al Ma'arif, with a sample of 57 students from grades VII-A, VII-B, and VII-C. The results of this study indicate that: (1) The Stacko Uno game-based learning media, "Norms in Society and State," is suitable for use by seventh-grade junior high school/Islamic junior high school students in the subject of "CHAPTER 2 Norms in Society and State." The expert validity test for media 1 was 87.36%, the expert validation test for media 2 was 89.47%, the material expert validity test was 86.25%, and the student survey response was 103.27% (positive comments 98.71% - negative comments 4.56%). It can be concluded that the learning material created by Stacko "Norms in Society and State" is VERY SUITABLE for implementation in schools, as seen in the Feasibility/Interpresentation Category Scale Table. (2) Student creativity can be improved, as demonstrated by the results of student surveys both before and after using the learning media. Students are more focused on learning, pay more attention when teachers explain the material, and also enjoy the learning process more. The learning process becomes more enjoyable with the use of learning materials.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya terencana yang bertujuan untuk membantu orang mencapai kemampuan mereka sepenuhnya. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan merupakan proses mengubah sikap dan perilaku seseorang untuk membantu perkembangan kemanusiaannya melalui pengajaran dan pelatihan. Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 menjelaskan tentang pendidikan nasional, pendidikan diartikan sebagai usaha sadar untuk mendidik sesuai peranannya di masa depan melalui kegiatan pengawasan, pengajaran dan pelatihan. Pendidik kini mempunyai peran penting dalam membantu tumbuh dan berkembang peserta didik. Pendidik mempunyai kekuatan untuk membantu peserta didik mencapai potensi penuh mereka dan tumbuh menjadi individu yang berperilaku baik. Pendidik mempunyai peran yang sangat besar dalam membantu peserta didik dalam mencapai tujuan hidupnya. Seorang pendidik dapat memainkan berbagai peran, seperti guru, pendidik, dan pembangun kreativitas.

Dua komponen penting dalam bidang pendidikan adalah pendidik dan peserta didik. Peserta didik menjadi objek pendidikannya bila ia menuruti arahan pendidik. Untuk melakukan tugasnya sebaik



mungkin, pendidik perlu terampil dalam berbagai bidang, termasuk kemampuan pedagogik. Dalam Yani Fitriyani dkk. (2021), Lin mengklaim bahwa guru kreatif menetapkan tujuan, mengembangkan keterampilan dasar, mendukung perolehan pengetahuan, menumbuhkan rasa ingin tahu dan eksplorasi, meningkatkan motivasi, menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian diri, menekankan penguasaan informasi dan persaingan, sikap positif, menawarkan keseimbangan dan peluang penemuan, mendorong pengembangan manajemen diri, menyelenggarakan pembelajaran dengan menggunakan berbagai teknik dan strategi untuk mendorong munculnya kreativitas. pola berpikir, dan menciptakan lingkungan yang menumbuhkan kreativitas. Peserta didik pula akan mendapat inspirasi kreatif dari pendidik yang inovatif. Karena sebagian besar pendidik hanya menggunakan teknik pengajaran yang membosankan, peserta didik menjadi tidak tertarik dan mudah bosan serta akhirnya sampai pada kesimpulan bahwa mata pelajaran PPKN dan disiplin ilmu lainnya sangat membosankan. Untuk mengembangkan ilmu-ilmu yang ada dalam kurikulum sekreatif mungkin dan meningkatkan semangat peserta didik dalam menerima pesan-pesan berupa ilmu tersebut, maka pendidik harus proaktif dan kreatif dalam penyampaian pesannya. Untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang positif dan menarik, kesimpulannya pendidik harus menjadi lebih kreatif (Pentury, 2017).

Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar. Dengan media pembelajaran, pendidik dapat lebih mudah menyampaikan materi dan peserta didik dapat lebih mudah paham. Asyhar mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyampaikan pesan dari sumber yang telah diatur sebelumnya, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan memungkinkan penerimanya berhasil dan cepat menyelesaikan proses pembelajaran (Dewi Wanda, 2021). Pengetahuan dan kemampuan peserta didik akan bertambah berkat adanya materi pembelajaran.

Uno Stacko atau *Stacko Uno* yang merupakan nama lain dari permainan tradisional Uno versi modifikasi atau lebih sederhana adalah Uno Balok yang merupakan sekumpulan balok disusun membentuk satu tumpukan. Permainan ini sangat baik untuk mengurangi stres dan untuk menguji ketangkasan mental dan fokus. Sejumlah penelitian telah menunjukkan pengaruh positif dari permainan *Stacko Uno* terhadap proses belajar dan mengajar peserta didik. *Jenga* atau *Uno Stacko* merupakan permainan mengambil serta menumpuk balok kayu hingga menjadi sebuah menara. Menurut Chayani, A.D. dan Rachmadyanti, P. (2020), berpendapat bahwa *jenga* dapat mewujudkan suasana belajar menjadi aktif, inovatif, dan menyenangkan.

Dalam proses belajar mengajar di sekolah, mayoritas pendidik hanya menggunakan metode ceramah dengan bahan ajar buku paket dan dibantu dengan papan tulis. Yang artinya, peserta didik hanya mendengarkan materi dan memperhatikan tulisan di papan tulis untuk catatan penjelasannya. Keadaan tersebut menciptakan pembelajaran yang cenderung monoton dan juga membosankan, tidak mengundang daya tarik peserta didik untuk aktif dalam proses belajar mengajar dengan metode pembelajaran yang hanya itu itu saja. Selain itu, kurang mendukungnya fasilitas sekolah yang merupakan salah satu faktor penyebab tidak efektifnya inovasi belajar pada pendidik maupun peserta didik. Dengan tidak tersedianya fasilitas sekolah, menyebabkan pendidik mau tidak mau hanya menggunakan media dan bahan ajar yang ada saja.

Menurut Fahmi Syarofah dalam Putriana Bagunda dkk. (2024), Mata Pelajaran Kewarganegaraan (PKN) merupakan kurikulum pendidikan yang membantu menumbuhkan pemikiran kolaboratif serta kemampuan berpikir kritis, metodis, logis, dan kreatif. Oleh karena itu, upaya harus dilakukan untuk meningkatkan standar pendidikan kewarganegaraan di semua tingkat pendidikan, mengingat pentingnya mata pelajaran dan perannya dalam mengatasi permasalahan kontemporer. Menurut Yustonil Hakim (2020), mata pelajaran PPKN merupakan mata pelajaran pendidikan sosial kewarganegaraan yang berupaya untuk mengembangkan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang sadar, berkeinginan, dan mampu berbuat baik. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, PPKN merupakan mata pelajaran yang wajib ditempuh pada semua jenjang pendidikan. Tujuan utama PPKN adalah mewujudkan dan membina warga negara yang sadar dan menjunjung tinggi tugas dan hak kewarganegaraannya. Tujuan dari kelas PPKN menurut Sawaludin dalam Baiq Yulia Rahmatul Asrianti (2024) adalah untuk menanamkan prinsip-prinsip Pancasila kepada generasi penerus agar mampu menciptakan dan menjunjung tinggi nilai-nilai luhur dan akhlak dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

R&D, atau penelitian dan pengembangan, adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan jenis penelitian ini. Penelitian dan pengembangan adalah proses atau metode yang digunakan untuk merancang dan memvalidasi produk. Kajian tersebut menghasilkan materi pembelajaran PPKN berbasis permainan Stacko Uno yang terdapat pada materi Norma-Norma Dalam Bermasyarakat dan Bernegara. Sugiyono (Isnani Sara Aprili, Eka Supriatna, dan Andika Triansyah, 2020:3) menyatakan bahwa metode penelitian pengembangan adalah suatu jenis penelitian yang digunakan dalam penciptaan suatu produk tertentu dan evaluasi efektivitasnya. Menganalisis persyaratan sangat penting untuk menghasilkan produk tertentu dan menilai efektivitasnya. Research and development (R&D) merupakan suatu proses atau tahapan yang digunakan untuk menghasilkan barang baru atau mengembangkan dan menyempurnakan produk yang sudah ada dan digunakan untuk menguji kemampuan produk tersebut, menurut Agus Rustamana dkk. (2024). Menurut pendapat-pendapat yang dikemukakan para ahli di atas, penelitian pengembangan adalah suatu usaha yang bertujuan untuk menciptakan dan menyempurnakan suatu produk yang nilainya akan meningkat seiring berjalannya waktu guna mencapai mutu yang unggul.

Dalam penelitian, populasi dapat dipahami sebagai keseluruhan item dan partisipan yang mempunyai ciri-ciri tertentu, sebagaimana dikemukakan oleh Amin N.F. dkk. (2023). Istilah "populasi" mengacu pada sekelompok orang yang dipilih oleh peneliti untuk diselidiki guna memperoleh kesimpulan tertentu. Oleh karena itu, populasi merujuk pada seluruh karakteristik dan ciri yang dimiliki objek atau subjek yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta didik MTS Al Ma'arif Rancalutung. *Purposive sampling* merupakan metode yang digunakan untuk pengambilan sampel dalam penelitian ini. *Purposive sampling* merupakan strategi yang digunakan untuk memilih sampel berdasarkan kriteria yang telah ditentukan guna meningkatkan keterwakilan data yang dikumpulkan nantinya. Kelas dapat dijadikan sampel dengan terlebih dahulu mencari tahu berapa banyak sampel yang perlu diperoleh, kemudian menghitung rata-rata hasil belajar siswa masa lalu untuk seluruh populasi yang ada, dalam penelitian ini, didapatkan sampel yaitu kelas VII (VII-A, VII B dan VII-C dengan jumlah 57 peserta didik.

Tindakan yang dilakukan dalam penelitian untuk mengumpulkan data dikenal dengan prosedur pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Tes, yaitu Menurut Jihad dalam Izomi Awalia (2019) bahwa tes terdiri dari serangkaian pertanyaan yang perlu dijawab, ditanggapi, atau diselesaikan oleh seseorang atau sekelompok orang. Soal tes pada penelitian ini adalah soal post test yang merupakan kumpulan soal pada materi mata pelajaran PPKN kelas VII tentang Norma Dalam Bermasyarakat dan Bernegara. Selanjutnya Non Tes, yaitu Observasi, validasi ahli dan dokumentasi.

Alat yang digunakan untuk mengukur data yang perlu dikumpulkan disebut instrumen pengumpul data (Alhamid & Budur, 2019). Data penelitian ini berasal dari validasi ahli dan soal evaluasi. Teknik analisis data diterapkan untuk menjawab setiap rumusan masalah. Prosesnya melibatkan perubahan data penelitian menjadi informasi yang dapat dimanfaatkan untuk menarik kesimpulan melalui analisis data. Untuk menilai validitas dan kesesuaian media, teknik analisis data dalam penelitian ini mengumpulkan data dari ahli media dan ahli materi dengan menggunakan angket validasi. Selain itu juga menggunakan tabel penilaian peserta didik berdasarkan media pembelajaran Stacko Uno dan hasil belajar peserta didik. Skala Likert adalah produk akhir dari metode analisis data yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pengembangan fisik yang berupa rancangan akhir telah melalui uji kelayakan empiris dan teoritis. Penilaian formatif pada tes teori dilakukan oleh sejumlah pakar atau ahli melalui wawancara, sedangkan pengujian empiris berupa penilaian formatif yang dilakukan dalam kelompok kecil, one on one session, dan tes lapangan kepada siswa kelas VII MTS Al-Ma'arif Rancalutung. Berikut penjelasan mengenai kedua macam uji kelayakan tersebut.

Berdasarkan uji validitas ahli media 1 sebesar 87,36% dan ahli media 2 sebesar 89,47% setelah divalidasi oleh ahli media pembelajaran yang meneliti dalam bagiannya. Penilaian ahli media mempunyai total skor maksimal 83 dari 95 untuk validasi ahli media 1 dan validasi ahli media 2 dengan skor maksimal 83 dari 95. Pemilihan kata, gambar, desain, dan warna media, dengan tingkat penggunaan

87,36% dan 89,47%, menunjukkan bahwa media tersebut estetis dan mudah digunakan oleh peserta didik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran yang diciptakan untuk Norma Norma Dalam Bermasyarakat Dan Bernegara SANGAT LAYAK diterapkan disekolah. Selain data kuantitatif, juga dapat ditemukan data kualitatif, khususnya berupa gagasan dan keterangan tertulis maupun tidak tertulis dari ahli media yang berperan sebagai validator. Namun pada saat uji ahli media, validator tidak memberikan tanggapan tertulis maupun lisan karena sangat senang dengan media pembelajaran yang disajikan penulis. Oleh karena itu, materi pembelajaran yang dibuat Layak Untuk Uji Coba Lapangan Tanpa Revisi, sesuai dengan data yang telah dikumpulkan.

Hasil angket respons peserta didik diatas, peneliti telah menghitung bahwasanya media pembelajaran berbasis permainan *stacko uno* melebihi nilai maksimal yang ditentukan yakni 821 skor yang didapatkan dan 795 skor maksimal penilaian dengan hasil perhitungan persentase mencapai 103,27% (98,71% pernyataan positif – 4,56% pernyataan negatif), yang artinya respons peserta didik sangat baik serta membuktikan dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan *stacko uno* ini SANGAT LAYAK DIGUNAKAN.

Saat melakukan uji kelayakan empiris, peneliti menggunakan data kuantitatif, atau angka-angka yang diperoleh dari hasil pengujian dan survei. Angket/penilaian pembuatan materi pembelajaran berbasis permainan *stacko uno* dan hasil tes untuk mengukur seberapa baik pembelajaran siswa dalam memanfaatkan materi. Ada dua macam tes yang digunakan: *pre-test* dan *post-test*. Sebelum memanfaatkan media pembelajaran, kemampuan siswa dinilai dengan *pre-test*, dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan *stacko uno* diuji kembali dengan *post-test*. Pada tahap uji lapangan dan tahap kelompok kecil, tes dan angket diberikan. Kuesioner dan hasil tes dikumpulkan, kemudian dianalisis menggunakan teknik komputasi yang sesuai. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan *Stacko Uno* yang telah dibuat, pengolahan data angket dan tes ini digunakan untuk menilai keefektifan hasil belajar siswa. Hasil pengujian statistik terhadap pengolahan data kuesioner, serta tes pada tahap *small group* dan *field test* bawah ini.

Tabel 1
Tabel Nilai Evaluasi Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran

NO.	NAMA	KLS	NILAI SEBELUM	NILAI SESUDAH	%
1.	A.Ramdani	VII A	70	90	29%
2.	Ajoyyaza	VII A	70	95	36%
3.	Amanda Ghassani	VII A	75	100	33%
4.	El Mahesa Darmatirta	VII A	73	100	37%
5.	Fathul Adim	VII A	65	100	54%
6.	Halawi	VII A	60	95	58%
7.	Husna Hafidzoh	VII A	71	95	34%
8.	Istifa'iyah	VII A	73	90	23%
9.	Lutfia Nurfadilla	VII A	70	100	43%
10.	Muhammad Fatih Akbar	VII A	65	100	54%
11.	Raditiya	VII A	80	100	25%
12.	Rifat Mukhtarom	VII A	80	90	13%
13.	Rodotul 'Ulum	VII A	78	95	22%
14.	Rizki Al-Muzaki	VII A	79	95	20%
15.	Syahra Annazwa	VII A	65	100	54%
16.	Vita Oktaviani Irawan	VII A	75	100	33%
17.	Ayu Sulistiya	VII A	80	100	25%
18.	Aira Puspa Cinta	VII B	60	100	67%
19.	Akhirul Muslim A	VII B	70	90	29%
20.	Darrel Putra Ramadhan	VII B	70	90	29%

21.	Dirga Ramadhan	VII B	70	90	29%
22.	Fajar Nurul Iman	VII B	70	100	43%
23.	Helda Salsabila	VII B	60	100	67%
24.	Hizbullah Annabil	VII B	70	100	43%
25.	Kanaya 'Aqilah Putri	VII B	75	95	27%
26.	Khariza Maharani	VII B	71	100	41%
27.	Muhamad Ibnu	VII B	60	100	67%
28.	Muhamad Mulfi	VII B	60	90	50%
29.	Muhamad Rizqi L	VII B	80	95	19%
30.	Muhamad Mubarak	VII B	60	100	67%
31.	Muhammad Agus	VII B	70	95	36%
32.	Muhammad Arif	VII B	80	90	13%
33.	Nazwa Khairunnisa	VII B	60	95	58%
34.	Nikita Fiya Jzui	VII B	65	95	46%
35.	Kusuma	VII B	80	95	19%
36.	Aqila	VII B	70	100	43%
37.	Salsabila	VII B	75	100	33%
38.	Siti	VII B	75	100	33%
39.	Akbar	VII B	70	90	29%
40.	Nadira	VII B	75	90	20%
41.	Ahmad Wildan	VII C	75	100	33%
42.	Aditya Muhamadin	VII C	85	90	6%
43.	Fida Mathiyah	VII C	82	100	22%
44.	Ikhtiarria Salamah	VII C	82	100	22%
45.	Kukuh Tegar	VII C	73	100	37%
46.	Muhammad Fahreza	VII C	86	100	16%
47.	Muhammad Rifaldi	VII C	75	100	33%
48.	Muhyat	VII C	75	100	33%
49.	Naafisa Aghnia	VII C	85	90	6%
50.	Neisha Latifa Khairani	VII C	85	100	18%
51.	Raden Hafizhah	VII C	87	100	15%
52.	Ravedian Darajat	VII C	80	100	25%
53.	Ridiansyah	VII C	80	100	25%
54.	Siti Rohmah	VII C	65	100	54%
55.	Syarief Wahid	VII C	75	100	33%
56.	Syiva'ul Aula	VII C	75	100	33%
57.	Tyas	VII C	75	100	33%

Pembahasan

Peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan (pengumpulan data dan informasi) terhadap tiga kelompok responden yaitu guru mata pelajaran PPKN sekolah, siswa yang telah mengambil mata pelajaran PPKN, dan staf sekolah lainnya, dalam rangka pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran PPKN di MTS Al-Ma'arif Rancalutung. Peneliti mewawancarai orang-orang tentang

berbagai topik yang berkaitan dengan seluruh kegiatan pembelajaran, termasuk fasilitas sekolah, media pembelajaran, metode yang digunakan, materi pembelajaran, metode pembelajaran, dan prosedur evaluasi. Pada saat wawancara dengan peserta didik, peneliti menemukan fakta bahwa peserta didik cenderung mudah jenuh dengan sistem pembelajaran PPKN di sekolah. Membuat peserta didik mudah bosan menyebabkan peserta didik terkadang malas, mudah lupa dan bahkan enggan untuk mengikuti pembelajaran. Sementara, materi Norma Dalam Bermasyarakat Dan Bernegara merupakan mata pelajaran yang harus ditempuh peserta didik karena materi tersebut termasuk dalam BAB 2 di semester ganjil yang peserta didik harus pelajari. Pada saat awal pembelajaran, sebagian peserta didik ternyata sudah lupa materi yang dipelajarinya 1 minggu yang lalu, bahkan beberapa peserta didik tidak mengikuti kegiatan belajar mengajar (bolos). Peneliti melihat fakta ini sebagai salah satu permasalahan yang jika dibiarkan akan semakin fatal. Banyak faktor penyebab permasalahan di atas dapat terjadi pada pembelajaran mata pelajaran PPKN khususnya. Menurut peserta didik, selama ini mereka hanya belajar dengan sistem meresmum materi pada saat proses pembelajaran. Peserta didik hanya merangkum materi tiap BAB nya. Sumber belajar dan fasilitas sekolah yang sangat terbatas, hanya beberapa buku paket saja di sekolah. Menurut guru mata pelajaran, peserta didik membutuhkan suasana belajar baru dan metode belajar yang lain untuk menambah semangat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, tentu didukung dengan fasilitas sekolah yang memadai pula. Akan tetapi, untuk melakukan inovasi belajar baru membutuhkan waktu dan biaya yang besar. Sekolah menargetkan kepada guru mata pelajaran untuk nilai peserta didik harus di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) atau minimal pas di KKM. Maka dari itu, dengan minimnya fasilitas sekolah, guru mata pelajaran melakukan proses pembelajaran yang bisa di bilang monoton. Banyak sekali dampak dari kegiatan pembelajaran yang terlalu monoton, maka dari itu peneliti memberikan salah satu inovasi belajar pada peserta didik dengan menciptakan media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran terkhusus dalam mata pelajaran PPKN. Hal ini peneliti lakukan untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal terhadap hasil belajar peserta didik, tidak hanya hasil belajar dengan adanya media pembelajaran berbasis permainan stacko uno juga dapat meningkatkan daya tarik peserta didik sehingga peserta didik mau untuk mengikuti pelajaran di kelas dengan suasana baru yang lebih menyenangkan dan lebih meningkatkan kreativitas peserta didik, dibuktikan dengan pada saat praktek lapangan peserta didik hadir dengan lengkap tidak ada yang mengantuk di kelas, peserta didik aktif, responsif dan menyenangkan.

SIMPULAN

Media pembelajaran Stacko Norm In Society And State berbasis permainan Stacko Uno sangat layak digunakan oleh peserta didik jenjang SMP/MTS kelas VII pada materi BAB 2 Norma Dalam Bermasyarakat dan Bernegara. Karena memenuhi syarat kualifikasi dalam segi media, isi dan komponen peserta didik lainnya. Melalui penerapan media pembelajaran berbasis permainan *Stacko Uno* yang disebut *Stacko Norm In Society And State*, kreativitas peserta didik dapat ditingkatkan. ditunjukkan oleh hasil survei peserta didik baik sebelum maupun sesudah penggunaan media pembelajaran. Peserta didik lebih fokus belajar, lebih memperhatikan saat pendidik menjelaskan materi, serta lebih menikmati proses pembelajaran. Proses belajar sampai evaluasi belajar menjadi lebih menyenangkan dengan penggunaan media pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi para peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan permasalahan yang serupa dengan yang dihadapi di lapangan, serta dapat melakukan penelitian tambahan agar dapat menghasilkan hasil yang lebih penting. Diharapkan semakin banyak akademisi yang tertarik untuk membuat materi pembelajaran berbasis permainan Stacko Uno dengan konteks yang lebih luas.

REFERENSI

- Agus Miftakus Surur, S.Si., M.Pd., "Pengembangan Media Pembelajaran-Teori, Aplikasi dan Publikasi", K-Media, Yogyakarta, 2021. Hlm. 16.
http://repository.iainkediri.ac.id/828/1/Pengembangan%20Media%20Pembelajaran_Agus%20Miftakus%20Surur-2-151.pdf

- Ahmad Syar'i, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Pustaka Firdaus: 2005), hlm.5
https://p2msasbabel.ac.id/jurnal/index.php/AL_MUARRIB/article/view/2100.
- Departemen Pendidikan Nasional, "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)" (Jakarta: Balai Pustaka, 2002). Risa Nur Sa'adah dan Wahyu, "Metode Penelitian R&D (Research and Development)", Literasi Nusantara, Perum Paradiso Kav. A1 Junrejo Batu-Malang, 2020. Hlm. 71-72.
- Febry Fahreza dan Rabiatul Rahmi, "Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Role Playing Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat", *Bina Gogik* Volume5 No 1, Maret 2018. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php>
- FITHRIYAH, Dewi Niswatul, et al. Penanaman Nilai-Nilai Karakter Komunikatif Melalui Permainan Uno Stacko. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 2023, 10.2. <https://repository.unugiri.ac.id/id/eprint/4807>
- Happy Fitria, Muhammad Kristiawan, dkk, "Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas", *Jurnal Abdimas Unwahas*, Vol. 4, No. 1, April 2019, hlm.15. <https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/ABD/article/view/2690>.
- Kirom, Askhabul. "Peran guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis multikultural." *Jurnal al-murabbi* 3.1 (2017): 69-80. <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai/article/view/893/762>
- LAIA, Erlina. Analisis Struktur Teks Laporan Observasi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Susua Tahun Pelajaran 2021/2022. *Kohesi: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2023, 3.2: 13-23. <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/Kohesi/article/download/848/800>
- NOVANTORO, Aldian. TA: Perancangan Game Platform Bergenre Side Scrolling Tentang Sandi Morse Berjudul "Morse". 2020. PhD Thesis. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1791>
- PITRI, Clara Anjani. HUBUNGAN PERMAINAN OUTDOOR LEARNING TERHADAP KARAKTER PEDULI SOSIAL ANAK DI TK AL HIKAM KOTA BENGKULU. 2023. PhD. Thesis. UIN FATMAWATI SUKARNO BENGKULU. <http://repository.uinfasbengkulu.ac.id/id/eprint/1948>
- SANSASTRA, Purna; RATNAWATI, Vivi; KHUSUSIYAH, KHUSUSIYAH. Media Permainan Uno Stacko Sebagai Sarana Melatih Kepercayaan Diri Siswa. 2023. <http://repository.unpkediri.ac.id/9167/>
- SUSANTO, Slamet. Pengembangan alat dan teknik evaluasi tes dalam pendidikan. *Jurnal Tarbiyah Jamiat Kheir*, 2023, 1.1. <https://jurnal.iaijamiatkheir.ac.id/index.php/jtjk/article/download/22/15>
- Winda Kusuma Wardani, "Analisis Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Proses Pembelajaran di SD Muhammadiyah 15 Surakarta", Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017, hlm.3. <https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/50847>
- ZUHDI, Ulhaq. PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DAN JENGA PADA MATERI HURUF KAPITAL PESERTA DIDIK KELAS V UPT SD NEGERI 179 GRESIK. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian/pgsd/article/view/60834>