



Efektivitas Media Permainan *Engklek* Riang Gotong Royong (Eyang Eyong) terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD 3 Menawan

Aulia Ulfatun Ni'mah^{1*}, Wawan Shokib Rondli², Lintang Kironoratri³

202133065@std.umk.ac.id^{1*}, wawan.shokib@umk.ac.id², lintang.kironoratri@umk.ac.id³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

²Program Studi Pendidikan Dasar

^{1,2,3}Universitas Muria Kudus

Received: 24 03 2025. Revised: 20 05 2025. Accepted: 29 05 2025.

Abstract : This study aims to evaluate the validity and effectiveness of the Eyang Eyong learning tool, which is a cheerful hopscotch game of mutual cooperation, in improving the cognitive achievement of Pancasila Education in grade V students at SD 3 Menawan. Using a quantitative approach and One Group Pretest-Posttest design, involving 23 students as participants. Data were obtained from interviews, tests, and observations. The results of the study showed that the Eyang Eyong instructional tool was proven to be feasible to use and effective in improving students' cognitive achievement. The normality test indicated that the data was normally distributed, while the Paired Sample T-Test showed an increase in value ($p = 0.001$). The average N-Gain value obtained was 0.5308 indicating that the progress of cognitive achievement was included in the moderate category. Based on these findings, it is recommended that innovative learning media such as Eyang Eyong be a tool to help students understand the material and improve their cognitive achievement.

Keywords : Hopscotch Game, Learning Outcomes, Pancasila Education.

Abstrak : Penelitian ini memiliki tujuan mengevaluasi keabsahan dan efektivitas alat belajar Eyang Eyong, yang merupakan permainan *engklek* riang gotong royong, dalam meningkatkan pencapaian kognitif Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V di SD 3 Menawan. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain *One Group Pretest-Posttest*, melibatkan 23 siswa sebagai peserta. Data diperoleh dari wawancara, tes, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat instruksional Eyang Eyong terbukti layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan pencapaian kognitif siswa. Uji normalitas mengindikasikan jika data berdistribusi normal, sementara uji *Paired Sample T-Test* terdapat kenaikan nilai ($p = 0,001$). Rata-rata nilai N-Gain diperoleh 0,5308 menunjukkan progres pencapaian kognitif termasuk pada kategori sedang. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar media pembelajaran inovatif seperti Eyang Eyong alat bantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan pencapaian kognitif mereka.

Kata Kunci : Permainan *Engklek*, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila.

PENDAHULUAN

Kemajuan dan keberlanjutan suatu negara sangat tergantung pada SDM (Sumber Daya Manuasi). Kekayaan SDA, SDM yang berkualitas serta berbudi pekerti juga mempunyai tugas utama untuk mempertahankan serta memajukan negara. Caranya untuk mempunyai generasi penerus yang berkualitas adalah dengan memastikan pendidikan yang diberikan memiliki mutu yang bagus. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 dalam Ekaningtyas (2022), pendidikan Indonesia didefinisikan sebagai cara agar terciptanya suasana pembelajaran yang mengembangkan keterampilan siswa. Sementara itu, menurut Nasution et al., (2022) pendidikan juga merupakan proses penyampaian nilai-nilai, keyakinan, pengetahuan, psikomotorik, dan contoh budi pekerti lainnya untuk generasi muda. Di samping itu, dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 menurut Pristiwanti et al., (2022), menyebutkan tujuan pendidikan Indonesia adalah untuk mengembangkan potensi anak agar menjadi seseorang yang memiliki tanggung jawab serta berbudi luhur Pemerintah Indonesia terus berupaya memajukan pendidikan melalui berbagai inovasi dan pembaruan sistem. Langkah pertama adalah adanya "Merdeka Belajar", yang bertujuan agar tercipta suasana belajar menyenangkan, sehingga mengatasi tantangan pendidikan di abad ke-21 (Mufidah & Tirtoni, 2023). Tujuan utama dari Kurikulum Merdeka adalah mengembangkan kemampuan lulusan, *hard skills*, *soft skills*, sehingga siswa bisa mengikuti peradaban yang berkembang dan bisa memimpin (Yunita et al., 2023).

Pada ranah pendidikan, proses belajar sangat berkaitan dengan aktivitas belajar. Kegiatan belajar optimal seharusnya dibangun dengan pendekatan yang menitikberatkan pada siswa, sehingga tujuan yang ingin dicapai bisa terlaksana secara maksimal (Lestari et al., 2023). Pencapaian belajar sebagai tolong ukur ketercapaian siswa setelah menjalani proses tersebut dalam jangka waktu tertentu. Sehingga, pencapaian kognitif menjadi tolok ukur untuk menilai kesuksesan suatu proses pembelajaran (Yandi et al., 2023). Salah satu faktor yang menyebabkan pencapaian kognitif yang rendah adalah metode pengajaran yang hanya terfokus pada penyampaian informasi dari pendidik, tidak memberikan peluang siswa mengeksplorasi dan menemukan sendiri (Ermawati, et al., 2023). Setiawan et al. (2022) menyebutkan bahwa pencapaian kognitif mencerminkan kemampuan yang menunjukkan perbedaan sikap pra-belajar (kognitif, afektif, dan psikomotor). Sementara itu, Kironoratri et al., (2023) menyatakan bahwa pencapaian kognitif merupakan derajat pencapaian siswa yang terlihat dari perubahan perilaku, seperti progres pengetahuan dan keterampilan.

Pencapaian kognitif siswa dapat mencapai puncak maksimal jika terdapat kolaborasi yang saling mendukung antara pendidik dan yang didik saat proses belajar. Sarana kegiatan belajar menjadi elemen kunci pendukung keberhasilan proses pendidikan agar berlangsung lebih efisien dan simpel (Fardani, et al., 2024). Guru diharapkan memiliki keterampilan dalam memilih, memanfaatkan, dan mengembangkan alat instruksional serta model pembelajaran yang tepat agar proses belajar menjadi menarik dan tidak membosankan. Pemilihan alat instruksional pengajaran perlu disesuaikan dengan model pembelajaran yang diterapkan (Masfuah, et al., 2024). Menurut Mu'minah & Gaffar (2020), alat instruksional yaitu media dipakai si pendidik sebagai alat implementasi materi pada siswa secara kreatif, agar siswa mau semangat belajar. Alat instruksional ini dapat berupa perangkat grafis, visual, foto, atau elektronik yang dimanfaatkan untuk mengolah dan menyampaikan informasi, baik secara visual maupun lisan (Kuryanto, et al., 2023). Meskipun demikian, di lapangan masih sering ditemukan hambatan, seperti waktu yang terbatas, sedikitnya variasi media, dan kemampuan guru dalam menciptakan alat instruksional.

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan di SD 3 Menawan pada 4 Oktober 2024, melalui pengamatan dan wawancara dengan guru kelas V, diperoleh pencapaian bahwa proses belajar mengajar di kelas V masih belum maksimal. Salah satu permasalahan utamanya adalah kurangnya penggunaan alat instruksional oleh guru. Guru cenderung lebih bergantung pada buku teks, LKS, dan modul ajar untuk menyampaikan materi, tanpa adanya bantuan alat instruksional fisik yang menolong anak saat mempelajari konsep materi secara utuh. Tingkat keterlibatan siswa masih minim karena materi dianggap membosankan dan tidak menarik. Keadaan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum optimal. Ketidakefektifan proses pembelajaran ini disebabkan oleh dua aspek, yaitu guru yang kurang inovatif dalam memilih dan mengembangkan alat instruksional serta masih menggunakan metode tradisional, dan siswa yang cepat merasa jenuh sehingga kurang semangat dalam mengikuti kegiatan belajar.

Solusi untuk menangani persoalan kegiatan belajar yaitu penerapan alat instruksional Eyang Eyong. Eyang Eyong merupakan sebutan lain dari "Engklek Riag Gotong Royong", yang di mana alat instruksional ini adalah permainan yang dapat mendukung proses pembelajaran. Menurut Rianto & Yuliananingsih, (2021) *engklek* merupakan permainan melompati kotak-kotak yang di gambar di permukaan tanah. Sementara itu, Anjani & Atika (2020) menyatakan bahwa engklek merupakan permainan melompat-lompat menggunakan alat instruksional tujuh kotak persegi yang biasanya dimainkan oleh anak perempuan. Di sisi lain, Rondli et al., (2022) menguraikan *engklek* yaitu mainan tradisional yang dilakukan dengan gacu

dan melompati kotak-kotak secara berurutan dengan satu kaki. Pemanfaatan *engklek* sebagai sarana pembelajaran tidak hanya memperkuat proses belajar peserta didik, tetapi juga berfungsi sebagai upaya pelestarian permainan tradisional Indonesia. Pemilihan permainan *Eyang Eyang* dilakukan karena cocok dengan teknik belajar siswa yang mayoritas kinestetik. teknik belajar kinestetik mengacu pada kemampuan seseorang untuk menerima informasi melalui aktivitas fisik (Kuryanto et al., 2024). Dengan alat instruksional ini, siswa bisa belajar sambil bermain, yang mendorong partisipasi mereka.

Sejumlah peneliti juga mendapatkan hasil bahwa pemanfaatan alat instruksional pembelajaran mampu meningkatkan pencapaian kognitif. Sama halnya hasil penelitian Rondli, dkk (2023) yang menemukan alat instruksional pembelajaran mempunyai peran penting pada pencapaian belajar siswa. Nampak bahwa dalam penelitian ini terdapat progres pada *mean pretest* terdapat 42,08 serta *mean posttest* terdapat 77,50 dalam pencapaian kognitif yang diperoleh dengan menggunakan alat instruksional pembelajaran berbasis permainan tradisional. Selanjutnya, studi yang dilakukan oleh Rondli, Fardani, dan rekan-rekan (2023) mendapatkan kesimpulan bahwa penggunaan alat instruksional pembelajaran dapat meningkatkan pencapaian kognitif siswa. Tampak bahwa dalam penelitian ini ada kemajuan dari siklus I ke siklus II. siklus I, banyak siswa yang nilainya di bawah KKM serta kurang dari indikator keberhasilan siswa 76%, sementara pada siklus II terjadi progres pencapaian kognitif siswa dalam faktor kognitif mata pelajaran PPKn mencapai ketuntasan semua 88% serta Bahasa Indonesia 76%. Kemajuan tersebut dipengaruhi oleh penggunaan alat instruksional yang berlandaskan permainan tradisional. Studi lain yang dilakukan oleh Rondli et al., (2025) menemukan bahwa penggunaan alat instruksional mampu kemajuan pencapaian belajar siswa. Terdapat progres yang jelas dalam penelitian ini, dengan *mean pretest* mencapai 59,07 serta *posttest* mencapai 89,18 pada pencapaian belajarnya, yang dihasilkan dari penggunaan alat instruksional belajar yang berbasis permainan tradisional.

Penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa alat instruksional belajar permainan tradisional mampu menjadi sarana bagi pendidik saat memberikan pemahaman materi menggunakan cara yang asik. Pengembangan alat instruksional belajar ini diharapkan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Kebaruan dalam penelitian ini adalah penggabungan nilai-nilai Pancasila dengan permainan Engklek, yang bertujuan untuk kemajuan pencapaian kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Alat instruksional belajar *Eyang Eyang* yang dirancang dengan pendekatan interaktif dan

kolaboratif, serta menggunakan metode kuantitatif eksperimen yang masih jarang dipakai saat penelitian sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Metode kuantitatif dipakai pada penelitian. ini dengan metode eksperimen yang disebut *One Group Pretest Posttest Design*. Metode eksperimen dipakai agar mengetahui apakah suatu tindakan atau perlakuan dapat mempengaruhi hal lain dalam keadaan yang terkendali (Ramdhan, 2021). Mengambil teknik *Probability Sampling* yaitu *Simple Random Sampling*. Menurut Sugiyono (2015), *Simple Random Sampling* cara memilih sampel secara acak tidak melihat struktur atau kelompok dalam populasi. Penelitian dilaksanakan di SD 3 Menawan, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus, pada tanggal 8 sampai 19 Maret 2025. Subjeknya siswa kelas V SD 3 Menawan 2024/2025, 23 siswa (11 laki-laki dan 12 perempuan).

Data didapat dengan cara observasi, wawancara, tes, serta dokumentasi. Observasi dilaksanakan pada saat pra-penelitian mengenai masalah dan kendala yang dialami oleh guru maupun siswa sebelum dilakukan penelitian. Wawancara dengan sistematis menggunakan pertanyaan terstruktur yang telah disiapkan sebelumnya, dengan narasumber guru wali kelas dan siswa kelas V di SD 3 Menawan. Instrumen tes terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis tes objektif yang berupa 20 soal pilihan ganda. Data *pretest* dan *posttest* kemudian di analisis menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* karena ukuran sampel ≤ 50 (Rondli, Riswari, et al., 2023). Selanjutnya, dilakukan uji *Paired Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara pencapaian *pretest* dan *posttest*, serta analisis *N-Gain* digunakan untuk mengukur seberapa besar progres pencapaian kognitif setelah penggunaan alat instruksional belajar Eyang Eyang. Dalam proses penelitian, dokumentasi menjadi instrumen penting untuk mencatat berbagai aktivitas pembelajaran. Adapun bentuk dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi visual berupa foto.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan alat instruksional berbasis permainan tradisional *Eyang Eyang* dalam meningkatkan pencapaian kognitif siswa kelas V SD 3 Menawan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian mengenai penggunaan permainan tradisional dalam pendidikan di Indonesia masih terbatas, sehingga penelitian ini berperan penting untuk mengisi gap tersebut. Meskipun terdapat beberapa penelitian terkait permainan dalam pembelajaran, sedikit yang fokus pada permainan

tradisional lokal sebagai alat instruksional untuk meningkatkan hasil belajar kognitif. Penelitian ini melibatkan 23 siswa (11 laki-laki dan 12 perempuan). Penelitian dilaksanakan dalam 3 pertemuan. Pada pertemuan awal, siswa diberikan soal *pretest* yang berisi 20 soal pilihan ganda. Selanjutnya, pada pertemuan kedua, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan permainan *Eyang Eyang*. Selanjutnya, di pertemuan ketiga, siswa mengerjakan *posttest* yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Materi yang disampaikan dalam ketiga pertemuan tersebut adalah Gotong Royong di Lingkungan Sekitar.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil *Pretest* Siswa Kelas V SD 3 Menawan

Keterangan	Nilai / Jumlah
Rata-Rata Nilai	50,60
Nilai Tertinggi	70
Nilai Terendah	40
Jumlah Siswa Tuntas	0
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	23

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil *Posttest* Siswa Kelas V SD 3 Menawan

Keterangan	Nilai / Jumlah
Rata-Rata Nilai	90,86
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	80
Jumlah Siswa Tuntas	23

Berdasarkan hasil analisis tabel 1 dan 2, ditemukan bahwa nilai rata-rata *pretest* siswa kelas V SD 3 Menawan sebesar 52,60, yang berada di bawah KKM 78, menunjukkan penguasaan materi yang masih rendah pada awal pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan eksperimen dengan menggunakan alat instruksional yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan pencapaian kognitif siswa. Hasil *posttest* pada pertemuan ketiga menunjukkan pencapaian yang signifikan, dengan rata-rata nilai mencapai 90,86, di atas KKM, dan empat siswa meraih nilai tertinggi 100. Salah satu kontribusi penting dari penelitian ini adalah pemanfaatan permainan tradisional *Eyang Eyang* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang sebelumnya belum banyak dieksplorasi dalam konteks pendidikan di tingkat dasar.

Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan permainan dalam pendidikan seringkali terbatas pada jenis permainan *modern* atau *digital* (Lestari, 2023), sementara permainan tradisional lokal, yang memiliki nilai budaya tinggi, belum banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran formal. Penelitian oleh Rondli dan Nisaak (2023) menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi siswa, namun penelitian ini

terbatas pada aspek afektif dan sosial. Penelitian ini memperbarui temuan tersebut dengan menilai dampak permainan tradisional *Eyang Eyang* pada pencapaian kognitif siswa. Dengan demikian, penelitian ini mengisi gap dalam literatur yang ada terkait efektivitas permainan tradisional dalam meningkatkan hasil belajar di mata pelajaran Pendidikan Pancasila, serta memperkenalkan inovasi alat instruksional yang dapat digunakan oleh guru di Indonesia.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.173	23	.072	.918	23	.059
Posttest	.165	23	.106	.920	23	.067

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 4. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

	Mean	Std. Deviation	Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
			Std. Error Mean		Lower Upper			
Pair Pretest - 1 Posttest	-38.26087	8.06348	1.68135	-41.74778	-34.77396	-22.75622	.000	

Pengujian normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan SPSS 27 menunjukkan bahwa data *pretest* (signifikansi 0,059) dan *posttest* (signifikansi 0,067) memiliki nilai $> 0,05$, sehingga data berdistribusi normal. Selanjutnya, uji *Paired Sample T-Test* dengan SPSS 27 menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, yang mengindikasikan perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Nilai thitung sebesar -22,756 dengan signifikansi 0,001 juga menunjukkan hasil yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat instruksional berupa permainan tradisional *Eyang Eyang* berpengaruh positif terhadap peningkatan pencapaian kognitif siswa kelas V SD 3 Menawan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

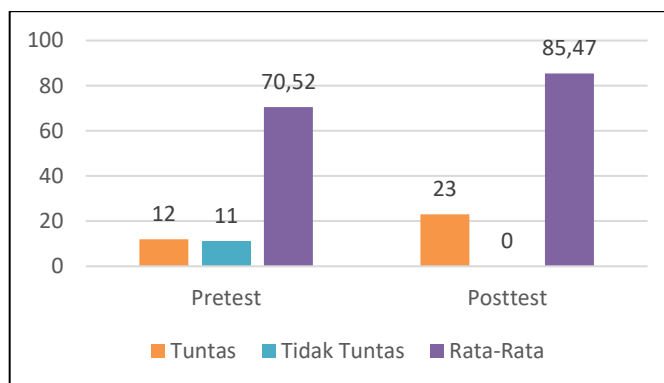
Alat ajar dinyatakan efektif jika dapat memenuhi target pembelajaran yang telah ditetapkan, hal ini dapat diukur melalui sejumlah indikator. Berdasarkan teori dalam bidang pendidikan, efektivitas alat instruksional belajar merujuk pada kemampuannya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Riva'i et al., (2023) mengemukakan bahwa indikator-indikator efektivitas meliputi: 1) Peningkatan hasil belajar siswa, diukur melalui perbandingan skor pretest dan posttest; 2) Mampu menarik minat dan merangsang ketertarikan siswa; 3) Sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran; 4) Mudah digunakan dan dipahami oleh siswa (user-friendly); dan 5) Mampu mewujudkan tujuan pembelajaran, mencakup pengetahuan,

sikap, dan keterampilan yang diharapkan. Keberhasilan alat intruksional belajar dapat diukur dengan beberapa indikator yang saling berhubungan. Penilaian terhadap progres pencapaian kognitif dilaksanakan dengan melihat hasil nilai *pretest* dan *posttest* melalui uji *N-Gain*.

Tabel 5. Hasil Uji *N-Gain*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-Gain	23	.64	1.00	.8136	.11148
Valid N (listwise)	23				

Tabel 5 menunjukkan analisis *N-Gain*, termasuk dalam kategori tinggi ($\text{Gain} \leq 0,7$). Ini berarti ada progres yang cukup signifikan dalam pencapaian kognitif siswa kelas V SD 3 Menawan setelah menggunakan alat intruksional belajar *Eyang Eyong*. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa alat intruksional belajar *Eyang Eyong* terbukti sangat efektif dalam membantu siswa kelas V memahami materi gotong royong di lingkungan sekitar pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya alat intruksional belajar permainan tradisional *Eyang Eyong* dianalisis melalui hasil *pretest* serta *posttest*. Peneliti menganalisis hasil *pretest* serta *posttest* yang diperoleh siswa. Perbandingan dilakukan terhadap jumlah siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media belajar *Eyang Eyong* dan siswa yang. Hasil perbandingan ini disajikan dalam bentuk tabel diagram di bawah ini.



Gambar 1. Diagram Peningkatan Hasil Belajar

Diagram 1 menunjukkan adanya progres yang jelas pada pencapaian kognitif siswa setelah menggunakan alat intruksional belajar permainan tradisional *Eyang Eyong*. Sebelum alat intruksional belajar digunakan, belum ada siswa yang dapat memenuhi KKM. Namun, setelah alat intruksional belajar diterapkan, semua siswa berhasil mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai 90,86. Ini menunjukkan bahwa permainan *Eyang Eyong* cukup efektif dalam kemajuan pencapaian kognitif siswa, yang juga terlihat dari nilai *N-Gain* sebesar 0,8136 yang masuk kategori tinggi. Disimpulkan bahwa alat intruksional belajar *Eyang Eyong* adalah

inovasi yang efektif untuk kemajuan pencapaian kognitif siswa, mengajarkan nilai-nilai karakter, serta membuat pembelajaran yang tidak monoton, menyenangkan, serta berarti. Agar penggunaannya berjalan lancar, perlu dukungan seperti pelatihan bagi guru dan perencanaan pembelajaran yang baik, sehingga masalah yang muncul bisa diatasi dan pencapaian kognitif siswa bisa lebih maksimal.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional *Eyang Eyong* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD 3 Menawan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sebelum penggunaan alat ini, rata-rata nilai siswa pada *pretest* adalah 52,60, dan belum terdapat siswa yang tuntas. Namun, setelah pembelajaran menggunakan *Eyang Eyong*, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 90,86, dengan semua siswa mencapai ketuntasan. Uji statistik menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*, yang mengindikasikan bahwa permainan ini berpengaruh positif terhadap peningkatan kognitif siswa. Selain itu, penggunaan permainan tradisional ini mengisi kekosongan dalam literatur pendidikan Indonesia, yang sebelumnya lebih banyak meneliti permainan digital, dan menawarkan inovasi dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, *Eyang Eyong* terbukti efektif dalam meningkatkan pencapaian kognitif siswa, serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Untuk hasil yang optimal, diperlukan dukungan pelatihan bagi guru dan perencanaan pembelajaran yang matang.

DAFTAR RUJUKAN

- Anjani, S., & Atika, A. R. (2020). Permainan Engklek dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(6), 2714–4107. <https://doi.org/10.22460/ceria.v3i6.p%25p>
- Ekaningtyas, N. L. D. (2022). Psikologi dalam Dunia Pendidikan. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(01), 29–38. <https://doi.org/10.53977/ps.v2i01.526>
- Fuad Ahmad Riva'i, Idham, & Fifih Alfi Wafiroh. (2023). Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Pada Siswa Kelas VIII di Smp Terpadu Al-Ittihadiyah Bogor. *Al-Mubin; Islamic Scientific Journal*, 6(1), 85–95. <https://doi.org/10.51192/almubin.v6i01.487>
- Kironoratri, L., Ermawati, D., & Cahyani, A. N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Papan Diagram Pada Siswa Kelas V SD. *Didaktik : Jurnal*

- Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(September), 2313–2316.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1665>
- Kironoratri, L., Fardani, M. A., & Tyas, Y. C. (2024). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Kata. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 78–88.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i1.4790>
- Kironoratri, L., Kamdun, & Aziza, D. Z. (2023). Pengaruh Model Course Review Horay Berbantuan Media Papinka Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sd Negeri Pati Wetan 03. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3612–3622.
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8396>
- Kironoratri, L., Kuryanto, M. S., & Rahma, T. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Group Investigation Berbantuan Media Puzzle. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 478–483. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4694>
- Kironoratri, L., Masfuah, S., & Hastiani, E. P. (2024). Keefektifan Model Group Investigation Berbantuan Media Kartu Truth Or Dare “Inkara” Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SD 3 Wergu Wetan. 16(02), 255–270. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v16i2.12668>
- Kuryanto, M. S., Aryanti, S. D., & Piharani, A. A. (2024). Pengaruh Peningkatan Hasil Belajar Model Teams Games Tournament (TGT) Dengan Menggunakan Media Rotar SD N Kalimulyo 01. 09, 2139–2147. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.12695>
- Mu'minah, I. H., & Gaffar, A. A. (2020). Pemanfaatan e-learning berbasis google classroom sebagai media pembelajaran biologi. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA*, 03(01), 800–816. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/392>
- Mufidah, H. A., & Tirtoni, F. (2023). Pengaruh Metode Peer Teaching terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 72–84.
<https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.11980>
- Nasution, F., Anggraini, L. Y., & Putri, K. (2022). Pengertian Pendidikan, Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa, dan Jenis-Jenis Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 356–363.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Bioedukasi*, 4(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Puji Lestari, Ika Ari Pratiwi, & Imaniar Purbasari. (2023). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 9 Kelas V Sdn 1 Dorang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP*

- Subang, 9(04), 2161–2175. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1559>
- Ramadhan, M. (2021). *Metode Penelitian* (A. A. Effendy (ed.)).
- Rianto, H., & Yuliananingsih. (2021). Menggali Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 120. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440>
- Rondli, W. S., Fardani, M. A., & Nisaak, L. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ppkn Kelas V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1642–1650. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1486>
- Rondli, W. S., Kuryanto, M. S., & Sriyahan, Y. (2022). Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional di Desa Sitimulyo. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4416–4423. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.946>
- Rondli, W. S., Pratiwi, I. A., & Khusna, I. (2025). Keefektifan Model Problem Based Learning dengan Media Ular Tapa dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SDN Jembangan 01. 10. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22899>
- Rondli, W. S., Purbasari, I., & Farikhah, L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4225–4233. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1257>
- Rondli, W. S., Riswari, L. A., & Hermayanti, M. (2023). Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran Stad Berbantuan Media Roda Putar Pada Siswa Kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2453–2461. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7998>
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI Sdn 1 Gamping. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Alfabeta, Bandung
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yunita, Zainuri, A., Ibrahim, Zulfi, A., & Mulyadi. (2023). Implementasi kurikulum merdeka belajar. *Jambura (Jurnal Of Education Management)*, 4(1), 16–25. <https://doi.org/10.35335/lebah.v13i2.63>