

Pengaruh Penggunaan Media Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Sistem Organisasi Kehidupan Kelas Vii SMPN 15 Bulukumba

A. Ardilla^{1*}, Ainul Uyuni Taufiq¹, Hamansah¹

¹Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

*Correspondence email: 20500117017@uin-alauddin.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan engklek terhadap hasil belajar peserta didik materi sistem organisasi kehidupan kelas VII SMPN 15 Bulukumba. Penelitian ini termasuk eksperimen semu dengan menggunakan desain non-equivalent pretest posttest control group, Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMPN 15 Bulukumba yang terdiri dari 4 kelas. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dengan menggunakan metode purposive sampling, yang menjadi kelas eksperimen adalah kelas VII A sebanyak 22 peserta didik dan yang menjadi kelas kontrol adalah kelas VII B sebanyak 22 peserta didik. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang diajar dengan menggunakan media permainan engklek memiliki rata-rata hasil belajar 63,13. Sedangkan peserta didik yang diajar tanpa media permainan engklek memiliki rata-rata hasil belajar 39,86. Hasil analisis statistik inferensial diperoleh nilai sign untuk hasil belajar sebesar 0,011, nilai ini menunjukkan bahwa $sign < \alpha = 0,011 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan engklek berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem organisasi kehidupan kelas VII SMPN 15 Bulukumba.

ABSTRACT: This study aims to determine the effect of playing engklek games on student learning outcomes in the material of life organizational systems for class VII SMPN 15 Bulukumba. This study was a quasi-experimental design using a non-equivalent pretest posttest control group design. The population in this study were all students of class VII SMPN 15 Bulukumba consisting of 4 classes. The sampling technique in this study used a purposive sampling method, the experimental class was class VII A with 22 students and the control class was class VII B with 22 students. The research instrument was a learning achievement test consisting of 20 multiple choice questions. Data analysis techniques using descriptive statistics and inferential statistics. The results showed that students who were taught by using game media had an average learning outcome of 63.13. Meanwhile, students who were taught without engklek game media had an average learning outcome of 39.86. The results of inferential statistical analysis obtained a sign value for learning outcomes of 0.011, this value indicates that $sign < \alpha = 0.011 < 0.05$ so that H_0 rejected and H_1 accepted. Based on the results of this analysis, it can be concluded that the application of the crank game media has an effect on student learning outcomes in the life organization system material for class VII SMPN 15 Bulukumba.

Keywords: engklek game, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan didefinisikan sebagai kegiatan seseorang dalam membimbing serta mengarahkan anak agar tumbuh dan berkembang secara optimal. Pendidikan sangat berkaitan dengan segala hal yang terkait perkembangan manusia mulai dari perkembangan kesehatan, fisik, perasaan, keterampilan, pikiran, dan kemauan sosial (Imade Putarsaya et al, 2014). Pendidikan memiliki makna semua upaya seseorang dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan anak agar dapat memimpin perkembangan baik dari segi jasmani maupun rohani menuju ke arah kedewasaan (Purwanto, 2011). Pembentukan kepribadian dan kesadaran individu ataupun masyarakat merupakan dasar perbedaan pendidikan dibandingkan dengan proses pengajaran (Widyaningrum, saryanto & karyanto, 2013).

Pembelajaran merupakan proses interaksi pada suatu lingkungan belajar antara peserta didik dengan pendidik (Azis, 2019). Interaksi yang dilakukan tersebut diharapkan mampu menciptakan perubahan ke arah yang lebih baik dari sebelumnya terutama yang berhubungan dengan prestasi akademik peserta didik. Supaya hal demikian dapat tercapai secara efisien dan efektif, setiap orang yang menjadi bagian di dalamnya harus memahami tentang perilaku individu terutama pendidik (Lestari, 2018). Tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan adalah keberhasilan dalam proses belajar dan pembelajaran (Pane & darwis, 2017).

Keberhasilan pendidik ketika mengajar sangat ditentukan oleh aktivitas dan *feedback* yang dilakukan pada peserta didik ketika belajar (Hamdayama, 2016). Di dalam kelas, proses pembelajaran yang dilakukan adalah aktivitas mentransformasikan sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Yamin, 2007). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan baik akan memberikan keuntungan untuk peserta didik dan pendidik. Media memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan peserta didik dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut (Nurrita, 2018).

Bentuk hubungan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar (Sari, 2012). Hasil belajar yang rendah dikarenakan kurangnya pemanfaatan media pada saat proses pembelajaran hanya menggunakan pembelajaran konvensional yaitu menggunakan buku dan papan tulis. Peserta didik hanya menjadi pendengar materi yang diberikan oleh guru yang menyebabkan peserta didik menjadi bosan dan tidak memperhatikan pembelajaran (Delisa & Deddy, 2014). pembelajaran konvensional membuat peserta didik cenderung pasif sehingga pendidik lebih susah mengontrol sejauh mana pemahaman peserta didik (Khoirullah, 2016). Pembelajaran konvensional yang membuat peserta didik sangat pasif, pendidik yang

berperan sangat aktif terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran konvensional menjadikan peserta didik menjadi bosan dalam proses pembelajaran yang berdampak pada tujuan dari pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik (Wahyu, Harpanih & Diah, 2014). Media permainan engklek dalam proses pembelajaran dapat melatih fisik berupa peserta didik menjadi bugar, bersemangat dan ceria proses pembelajaran (Utami, 2018). Beberapa faktor yang sangat memengaruhi keberhasilan dari proses belajar mengajar diantaranya keberadaan dari media pembelajaran (Masruroh, 2014).

Media pembelajaran khususnya pada media permainan kelompok dapat mengajarkan peserta didik cara belajar bersama atau belajar tim untuk melatih keterampilan mereka (Alvisar, 2016). Cara untuk mengatasi masalah pendidikan di Indonesia yaitu diperlukan program pendidikan yang berkualitas dengan melibatkan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu upaya yang dilakukan pendidik adalah melalui penggunaan media permainan yang menarik dan tidak membosankan dan monoton (Tafanao, 2011).

Masalah yang ada pada peserta didik yaitu karena kurangnya pemanfaatan media pada saat proses pembelajaran, dimana pendidik hanya menggunakan papan tulis dan media buku saja. Akibatnya peserta didik menjadi terlihat bosan saat menerima pelajaran dan kurang tertarik dan pasif dalam kegiatan pembelajaran berdampak pada hasil belajarnya rendah (Chiriac, 2014).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis eksperimen semu (*quasi eksperiment*), dengan desain penelitian *non-equivalent pretes posttest kontrol group*. Sebelum diberikan perlakuan kedua kelas diberi tes awal (*pretest*). Sesudah memberi perlakuan kedua kelas diberi tes akhir (*Posttest*) untuk diketahui hasil belajarnya

Populasi pada penelitian ini adalah semua peserta didik kelas VII SMPN 15 Bulukumba sebanyak 4 kelas, dengan jumlah peserta didik sebanyak 87 orang. Sedangkan yang menjadi sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas VII A dengan jumlah peserta didik 22 orang dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B dengan jumlah 22 orang dipilih sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *purposive sampling*.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes hasil belajar berupa pilihan ganda sebanyak 20 nomor. Tes hasil belajar ini diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Serta lembar observasi yang digunakan dalam pengumpulan data untuk

memudahkan dalam membuat laporan hasil pengamatan terhadap kegiatan-kegiatan yang menjadi fokus pengamatan, dan dokumentasi merupakan aktivitas untuk mengumpulkan beberapa informasi yang dilakukan pada saat penelitian sebagai tanda bukti akurat. Data diolah secara deskriptif dan analisis inferensial yang terdiri dari uji prasyarat (uji normalitas, uji homogenitas) serta uji hipotesis dengan bantuan fitur aplikasi *IBM SPSS (Statistical Product and Service Solution) Statistics version 22*

Tabel 1. Kategori Hasil Belajar Peserta Didik

Nilai	Kategori Hasil Belajar
0 – 34	Sangat Rendah
35 – 54	Rendah
55 – 64	Sedang
65 – 84	Tinggi
85 – 100	Sangat Tinggi

(Arikunto, 2007).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta Didik yang Diajar tanpa Menggunakan Media Permainan Engklek

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol (VII B)

Statistik	Nilai Statistik	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttes</i>
Mean	26.31	48.5
Banyak kelas interval	6	6
Panjang kelas interval	8	8
Standar deviasi	13.16	12.52
Varians	173.37	156.95
Range	45	45

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa nilai statistik deskriptif hasil belajar *pretest* kelas kontrol yaitu, mean sebesar 26.31 dan mengalami peningkatan pada *posttest* dengan rata-rata 48.5.

Tabel 3. Kategori Nilai Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol (VII B)

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	0 – 32	Sangat rendah	14	1
2	33 – 49	Rendah	6	9
3	50 – 66	Sedang	2	10
4	67 – 83	Tinggi	0	2
5	84 – 100	Sangat tinggi	0	0

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat tingkat hasil belajar *pretest* peserta didik pada kelas kontrol berada pada kategori sedang 10 orang dan hanya 2 orang dalam kategori tinggi, dan tidak ada peserta didik dalam kategori sangat tinggi.

Peserta Didik Yang Diajar Dengan Menggunakan Media Permainan Engklek

Tabel 4. Statistik Deskriptif Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen (VII A)

Statistik	Nilai Statistik	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	36.5	60.86
Banyak kelas interval	6	6
Panjang kelas interval	11	13
Standar deviasi	20.14	18.98
Varians	405.69	360.30
Range	65	75

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa nilai Statistik deskriptif hasil belajar *pretest* kelas eksperimen yaitu, mean sebesar 36.5 dan hasil belajar *posttest* kelas eksperimen yaitu, mean sebesar 60.86. lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 5. Kategori Nilai Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen (VII A)

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	0 – 32	Sangat rendah	9	1
2	33 – 49	Rendah	7	4
3	50 – 66	Sedang	4	9
4	67 – 83	Tinggi	2	4
5	84 – 100	Sangat tinggi	0	4

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat tingkat hasil belajar *pretest* peserta didik pada kelas eksperimen terdapat 9 orang dalam kategori sedang, 4 orang dalam kategori tinggi, dan 4 orang dalam kategori sangat tinggi.

Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar

Variabel	Shapiro-Wilk	Sig	Keterangan
<i>pretest</i> kelas kontrol	0.953	0.358	Normal
<i>posttest</i> kelas kontrol	0.973	0.772	Normal
<i>pretest</i> kelas eksperimen	0.955	0.387	Normal
<i>posttest</i> kelas eksperimen	0.957	0.431	Normal

Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk pada tabel 6 berarti bahwa data hasil belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol baik *pretest* maupun *postes* berdistribusi normal.

Tabel 7. Data Uji-t Hasil Belajar Peserta Didik SPSS

Variabel	Levene Statistic	Df1	Df2	Sig.	keterangan
Hasil Belajar	2.119	1	42	0.153	Homogen

Berdasarkan tabel 7 diketahui bahwa nilai *sign* sebesar = 0.153 > 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data kelas *posttest* eksperimen dan *posttest* kontrol adalah sama atau homogen.

Tabel 8. Data Uji-t Hasil Belajar Peserta Didik SPSS

	Levene's Test for Equality of Variances				
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	2.119	0.153	2.686	42	0.010
Equal variances not assumed			2.686	36.978	0.011

Dari tabel 8 diketahui nilai signifikan (2-tailed) yaitu sebesar =0,011. Nilai ini menandakan bahwa $sign < \alpha = 0,011 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh penggunaan media permainan engklek terhadap hasil belajar peserta didik materi sistem organisasi kehidupan kelas VII SMPN 15 Bulukumba.

Hal ini pun dilakukan oleh Ashar (2017) dari hasil penelitiannya yaitu tanpa adanya media pembelajaran, tidak akan terlaksana proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan media pembelajaran adalah komponen yang vital yang dapat menjadi salah satu faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu muatan materi atau nilai tersampaikan secara baik kepada peserta didik, Berdasarkan kategorisasi hasil belajar pada kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan engklek dimana nilai hasil belajar peserta didik didominasi pada kategori tinggi.

Hasil penelitian lain juga dari Putra, Eka & Uray (2018), bahwa pembelajaran yang menggunakan media permainan memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan pembelajaran permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan peserta didik serta membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, kompetensi yang diharapkan dapat tercapai melalui penggunaan permainan engklek.

Pendapat yang sama dari Utami & Indah (2018) bahwa penggunaan media permainan engklek dalam proses pembelajaran dapat melatih fisik berupa peserta didik menjadi bugar, ceria dan bersemangat dalam melakukan permainan engklek, Bukan hanya aspek fisik juga dapat melatih aspek motorik peserta didik saat proses pembelajaran menjadi bersemangat dengan bermain engklek. Permainan engklek juga berdampak yang sangat baik dalam membantu keterampilan sosial anak dan emosi (Munawaroh, 2018).

Hasil penelitian oleh Fitriyah & Indah (2018) pun sejalan, yaitu dengan adanya media permainan engklek membantu dalam memecahkan masalah pada peserta didik serta media permainan engklek mengajarkan empat jenis kecerdasan pada peserta didik yaitu kecerdasan kinestetik, intrapersonal, interpersonal, dan naturalis.

Hal ini didukung oleh pendapat Kholidah, Arfilia & Asep (2019), bahwa media pembelajaran permainan engklek berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dilihat sebelum diberikan perlakuan peserta didik terlihat bosan dan kurang aktif dalam proses belajar mengajar dan pada saat permainan engklek diterapkan membuat peserta didik lebih dan yang hanya duduk diam ikut bergerak dan serta berkomunikasi dengan teman lainnya selain itu dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran mereka yaitu meningkatkan keterampilan, pengetahuan, memperbaiki sikap, perilaku, dan mengukuhkan kepribadian.

Pendapat yang sama dari Pebryawan (2015) bahwa permainan tradisional adalah media pembelajaran tidak hanya sekedar permainan, tetapi juga mengandung nilai-nilai budi pekerti yang berguna bagi peserta didik, serta jelas ada sarasannya dilakukan sebagai aktivitas pembelajaran didalam kelas. Lebih lanjut Nuryanti, Yusuf & Rosriana (2018) menyatakan bahwa proses, materi, dan fungsi permainan tradisional adalah media yang tepat untuk belajar contohnya penggunaan permainan engklek. Permainan engklek dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Diantama, 2018). Munculnya suasana yang menyenangkan tanpa menimbulkan kelelahan adalah dampak dari penyajian teknik permainan yang baik akan menarik perhatian peserta didik (susanto, 2018).

KESIMPULAN

Hasil belajar peserta didik yang diajar tanpa menggunakan media permainan engklek pada materi sistem organisasi kehidupan kelas VII SMPN 15 Bulukumba memperoleh nilai rata-rata *pretest* 26,31 dan nilai rata-rata *posttest* 48,5. Hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan media permainan engklek pada materi sistem organisasi kehidupan kelas VII SMPN 15 Bulukumba memperoleh nilai rata-rata *pretest* 36,5 dan nilai rata-rata

posttest 60,86. Terdapat pengaruh media permainan engklek terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem organisasi kehidupan kelas VII SMPN 15 Bulukumba dengan nilai $sign < \alpha = 0,011 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2007). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Arin Ni'amah Kholidah, Wijayanti, & Ardiyanto.(2019). Pengaruh model GI Berbantu Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Tematik. *Jurnal Sinektik* 2(1), 77-85. <http://doi.org/10.33061/js.v2i1.2978> <http://doi.org/10.33061/js.v2i1.2978>
- Aini Fitriyah & Indah Khaerunisa. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Drill Berbantuan Permainan Engklek Termodifikasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta didik Kelas VII. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* 2(2), 267-277. <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/matematika/article/view/653>
- Alvisar, A. & Malik, A. (2016). Making Hopscotch Game to Learn Vocabulary for Elementary School Students. *Inovish Journal*, 1(2), 61-76. <https://doi.org/10.35314/inovish.v1i2.84>
- Aprida Pane, & Mugammad Darwis Dasopang 2017, Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal kajian ilmu-ilmu keislaman*, 03(2), 333-352. <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F/article/view/945>
- Chiriac, E. H. (2014). Group work as an Incentive FOR Learning-Student's Experiences of Group work. *Frontiers in psychology*, 5 (3), 1-10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00558>
- Dede Delisda & Deddy Sofyan. (2014). Perbandingan Prestasi Belajar Peserta didik antara yang mendapatkan Model Pembelajaran Snowball Throwing dan Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 75-84. https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/mv3n2_2/233
- Diantama, S. (2018). Permainan Tradisional Sunda Sebagai Pengembangan Karakter Bangsa (Studi Etnografi Pada Komunitas Hong Dago Bandung). *Jurnal Citizenship*, 6(1), 30-40. <Http://doi.org/10.25273/citizenship.v6i1.1871>
- Evi Mivtahul Khoirullah, Yarmaidi, & Rahma Kurnia Sri Utami. (2016). Perbedaan Hasil Belajar Peserta didik Dengan Menggunakan Pembelajaran "Concept Sentence dan Konvensional" Perbedaan Pengaryh penggunaan Pembelajaran Konvensional dan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Penah Ilmiah*, 1(1), 3-8. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPG/article/view/10700/7368>
- Hasbullahair Ashar. (2017). Pengaruh Pembelajaran Diskusi Caologium Berbasis Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 45-48. <https://doi.org/10.24252/jpf.v5i1.3243>
- Hamdayama, Jumanta. (2016). *Metodologi pengajaran*. Jakarta: Suka Bumi.

- Lubis.R, Meti Herlina, dan Jeni rukmana. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Menggunakan Media Mind Mapping Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Kognitif Peserta didik. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 2(2), 160-178. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v2i2.978>
- Martinis Yamin. (2007). *Kiat Membelajarkan Peserta didik*, (Cet.1; Jakarta: Gaung Persada Perss).
- Masruraoh, U. (2004). Pengembangan Media Permainan Penemuan Harta Karung Findingtreasure pada sub pokok bahasan Respirasi Sel. *Bioedu: berkala ilmiah pendidikan biologi*, 7(1), 347-351. <https://jurnalmahapeserta.didik.unesa.ac.id/index.php/1/article/view/7992/8244>
- Munawaroh, H. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 1(2), 86-96. <http://doi.org/10.31932/jpdp.v7i2.1211>
- Ngalim Purwanto. (2011). *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis* (Cet.XX; Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nur Isnaini Utami, Indah Kurnia. (2018). Upaya pelestarian permainan tradisional melalui proses pembelajaran matematika di SMP Muhammadiyah 4 Surabaya. *J-ADIMAS*, 6(1), 12-18. <http://doi.org/10.29100/j-adimas.v6i1.678.g352>
- Nuryanti, Yusuf S., Rosriana G. (2021). Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Engklek terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Jaring-Jaring Kubus. *Jurnal Ilmia Mahapeserta didik PGSD*, 8(2), 254-264. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/35332/15046>
- Pane, Apriade, dan Muhammad Darwis Dasopang, (2017). Belajar dan pembelajaran, *Jurnal kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 03(2), 333-352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Purwanto, Ngalim. (2011). *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Cet. XX; Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sari, Suci Wulan. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran dan Tipe Kepribadian Hasil Belajar Fisika pada Peserta Didik SMP Swasta di Kecamatan Medan Are. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, 9(1), 854-863. <http://jurnal.una.ac.id/index.php/jd/article/view/643/564>
- Susanto, M. (2018). Penerapan Metode Permainan dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 17-25. <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.256>
- Tafonao, Talizaro. (2014). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahapeserta didik. 2(2), 103-114. <http://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tufiq Nur Azis (2019). Strategi pembelajaran era digital. *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science*. 1(2), 308-318. <http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/ACIEDSS/article/view/512>

- Teni, Nurrita.(2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-187. <http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Wahyu, Harpani, M., & Diah, T. (2014). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar PKN pada Peserta didik Kelas X dan XI Di SMA 1 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 4(7), 530-536. <http://repository.uinsu.ac.id/6386/1/SKRIPSI%20FULL%20LENGKAP.pdf>
- widyaningrum, ratna, Saryanto & Karyanto pugu. (2013). Pengembangan model berorientasi Poe (Predict, Observe, Explain) Berwawasan lingkungan pada materi Pencemaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(1), 100-117. <http://doi.org/10.20961/bioedukasi-uns.v6i1.3920>
- Yustiar Rasyid Maulana Putra, Eka Supriatna, & Uray Gustian. (2019). Pengaruh Modifikasi Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(10), 1-9. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v8i10.37209>