



## THE IMPLEMENTATION OF MONOPINS LEARNING MEDIA TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN SCIENCE AND TECHNOLOGY CLASSES FOR GRADE IV STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL 1 KALAMPANGAN

Erni Wahyu Hidayanti<sup>1</sup>, Setria Utama Rizal<sup>2</sup>, Istiyati Mahmudah<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> PGMI, FTIK, IAIN Palangka Raya, Indonesia

[istiyati.mahmudah@iain-palangkaraya.ac.id](mailto:istiyati.mahmudah@iain-palangkaraya.ac.id)

Naskah diterima: 1 Desember, 2023, direvisi: 26 Maret, 2024, diterbitkan: 31 Maret, 2024

### ABSTRACT

*This study stems from the fact that there are still many students in class IV-A SDN-1 Kalampangan who have not been able to exceed the criteria for achieving learning objectives. Based on the results of tests conducted at the time of pre-research, only 25% of students achieved the criteria for achieving learning objectives. Therefore, this study aims to 1) Describe the implementation of learning by using smart monopoly (monopin) learning media in the subject of IPAS force material around us in class IV A students of SDN 1 Kalampangan, 2) Improve learning outcomes of IPAS subject matter of forces around us through monopin learning media in class IV A students of SDN 1 Kalampangan. This study uses a classroom action research method (PTK) with the Kemmis & McTaggart model which includes four steps, namely planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of IV-A homeroom teacher and 16 students. Data collection in this study used instruments including observation using observation sheets, interviews using interview guidelines, tests, and documentation. The results showed that 1) Learning by using monopin learning media can create an effective and fun learning atmosphere, besides that student learning outcomes have increased, 2) At the pre-cycle stage, the number of students who were complete was 4 people (25%) and those who were not complete were 12 people (75%). Cycle I, out of 16 students who were complete as many as 11 students (68.75%) and those who were not complete were 3 students (31.25%). Whereas in Cycle II, there were 14 students (87.50%) who were complete and 2 students (12.50%) who were not complete.*

**Keywords:** IPAS, Learning Media, Monopin.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertolak dari kenyataan yang menunjukkan bahwa masih banyak siswa kelas IV-A SDN-1 Kalampangan yang belum bisa melampaui kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada saat pra penelitian hanya 25% siswa yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk 1) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli pintar (monopin) mata pelajaran IPAS materi gaya di sekitar kita pada siswa kelas IV A SDN 1 Kalampangan, 2) Meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS materi gaya di sekitar kita melalui media pembelajaran monopin pada siswa kelas IV A SDN 1 Kalampangan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis & McTaggart yang mencakup empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari guru wali kelas IV-A dan 16 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan instrumen antara lain observasi dengan menggunakan lembar observasi, wawancara dengan menggunakan pedoman wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1)

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopin dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan, selain itu hasil belajar siswa mengalami peningkatan, 2) Pada tahapan prasiklus, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 4 orang (25%) dan yang belum tuntas sebanyak 12 orang (75%). Siklus I, dari 16 siswa yang tuntas sebanyak 11 siswa (68,75%) dan yang belum tuntas sebanyak 5 siswa (31,25%), sedangkan pada Siklus II, siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa (87,50%) dan yang belum tuntas sebanyak 2 siswa (12,50%).

**Kata Kunci:** IPAS, Media Pembelajaran, Monopin.

## 1. Pendahuluan

Salah satu faktor penentu keberhasilan suatu bangsa adalah pendidikan. Pendidikan yang bermutu akan membawa generasi penerus bangsa menjadi individu yang mampu bersaing dalam berbagai bidang di masa depan. Melalui pendidikan, seseorang dibekali mental dan kesiapan untuk memahami dan mengembangkan metode berpikir kritis dan sistematis untuk dapat memecahkan masalah-masalah yang akan dihadapinya dalam kehidupan yang akan datang (Hidayah & Syahrani, 2022:69). Pendidikan dapat terselenggara dengan baik karena rancangan yang telah diatur sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dengan harapan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dapat terpenuhi sehingga pendidikan dapat terlaksana dengan baik. Tujuan utama yang harus dicapai selama proses pembelajaran adalah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan harus sesuai dengan kurikulum yang telah diterapkan.

Kurikulum merdeka adalah revisi program pendidikan Indonesia saat ini. Tentu saja, tujuan dari revisi kurikulum ini adalah untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan (Nasution, 2021:139). Perubahan kurikulum terus dilakukan seiring berkembangnya zaman, karena kurikulum perlu disesuaikan dengan kebutuhan saat itu. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Rizal (2022:22) bahwa dalam merancang kurikulum, penting untuk melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu. Kurikulum merdeka diharapkan dapat membuat suasana proses belajar menjadi bahagia. Hal lain pula yang harus ditekankan adalah membuat sebuah proyek kelas yang harus diselesaikan oleh siswa sehingga membuat siswa menjadi lebih tertantang dalam belajar (Angga, 2022:5884). Adanya proyek kelas ini juga membuat para siswa agar lebih peka terhadap lingkungannya.

Pembelajaran IPAS merupakan bagian dari kurikulum merdeka. Pada proses pembelajaran pada kurikulum merdeka mata pelajaran IPA diintegrasikan dengan mata pelajaran IPS sehingga dinamakan IPAS. Pembelajaran IPA dan IPS sebagai satu kesatuan ini diharapkan dapat memicu siswa agar dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Pembelajaran IPAS banyak menuangkan materi pelajaran yang biasanya ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, seringkali dibutuhkan banyak waktu untuk meneliti peristiwa dari kehidupan sehari-hari.

Pada pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka ini banyak menuangkan kegiatan-kegiatan praktikum yang dapat dilakukan oleh siswa bersama guru. Namun, hal tersebut membuat siswa harus lebih banyak mengeksplorasi materi-materi yang terdapat di dalamnya. Dengan banyaknya materi yang dipelajari tentunya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hasil belajar dapat menjadi tolak ukur tercapainya kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang diberikan. Dalam artian siswa bisa menerima semua materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai yang telah diperoleh siswa melalui tes yang dilakukan. Jika nilai siswa melampaui standar kelulusan atau kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, maka siswa dapat dikatakan telah mencapai tujuan pembelajaran. Sebaliknya, jika siswa meraih nilai di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran maka siswa dianggap belum mencapai tujuan pembelajaran.

Banyak faktor yang berkontribusi pada sejumlah besar siswa yang menerima nilai yang tidak cukup untuk lulus. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Asriyanti dan Purwati (2020:83), menunjukkan bahwa penyebab rendahnya nilai siswa dikarenakan oleh dua unsur, yaitu unsur internal dan unsur eksternal. Unsur internal biasanya berasal dari dalam diri siswa, contohnya adalah rendahnya minat dan motivasi pada mata pelajaran yang dipelajari siswa. Sementara itu, unsur eksternal adalah faktor dari luar diri siswa seperti kurangnya buku bacaan, pengaruh media massa seperti terlalu sering menonton TV, handphone, dan bermain *game*, serta kurangnya perhatian dari keluarga terutama orang tua.

Rendahnya hasil belajar siswa terhadap suatu mata pelajaran juga disebabkan oleh proses pembelajaran yang terlalu membosankan. Siswa kurang termotivasi untuk mempelajari topik tersebut karena kurangnya media yang digunakan oleh guru di kelas. Penguasaan materi, penggunaan media dan bahan ajar, hingga metode pembelajaran juga merupakan hal yang harus diperhatikan guru. Guru memerlukan bahan ajar yang dapat memberikan siswa contoh subjek abstrak yang lebih relevan atau realistik. (Supriatin, 2022:1372). Bahan ajar pada dasarnya adalah semua materi yang telah diatur secara terstruktur dan disampaikan secara komprehensif, mencakup kemampuan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh peserta didik, termasuk teks, informasi, dan perangkat (Syar & Sulistyowati, 2021:87). Motivasi yang tinggi dapat berimbas pada hasil belajar siswa. Agar berhasil dalam pembelajaran, diperlukan tingkat motivasi belajar yang signifikan dalam rangka mencapai hasil belajar yang efektif dan efisien (Abroto, 2021:1994). Meningkatnya kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran merupakan tanda keberhasilan proses pembelajaran.

Kenyataan di sekolah menunjukkan bahwa masih banyak siswa kelas IV-A SDN-1 Kalampangan yang belum bisa melampaui kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan berdasarkan hasil pra penelitian pada Jumat, 7 Oktober 2022, siswa diberikan lima soal tes materi gaya di sekitar kita untuk melihat sejauh mana perkembangan kemampuan siswa tersebut. Dari 16 siswa, hanya 4 orang yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan kesulitan siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan penerapan gaya. hal ini berkaitan dengan kemampuan menganalisis siswa yang masih kurang dalam mengeksplorasi lingkungan sekitarnya padahal penerapan gaya sebenarnya dapat diidentifikasi dalam kehidupan sehari-hari siswa. Rendahnya hasil belajar siswa ini juga disebabkan oleh kurangnya motivasi belajar dari dalam diri siswa. Pengaruh gadget yang sedang marak saat ini juga menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar siswa. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aminah (2018:29) yang melakukan penelitian di lokasi yang sama yaitu SDN 1 Kalampangan, yang mengatakan bahwa terdapat peserta didik yang cenderung kurang berinteraksi dengan teman dan lebih memilih bermain *game* online. Hal ini juga dapat menyebabkan seseorang mengacuhkan lingkungan sekitar tanpa menyadarinya, termasuk lingkungan belajarnya.

Peningkatan hasil belajar dapat melalui proses pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Dengan melibatkan materi pembelajaran melalui media pembelajaran secara kreatif di dalamnya maka akan menarik minat siswa pada materi pelajaran yang diajarkan. Penerapan media pembelajaran yang menarik, akan meningkatkan semangat siswa untuk belajar, sehingga memudahkan mereka untuk mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dengan bantuan media tersebut. Pengaplikasian media pembelajaran dapat diselingi dengan permainan yang biasanya dilakukan dalam kegiatan sehari-hari para siswa. Mengingat usia anak Sekolah Dasar adalah masa para siswa lebih senang bermain, maka

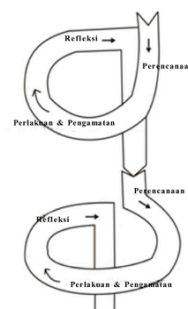
guru pun dapat memanfaatkan permainan edukatif sebagai media pembelajaran untuk menyalurkan pesan yang akan diterima oleh siswa.

Media monopoli pintar (monopin) merupakan salah satu cara yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS dengan sistem permainan. Permainan monopoli merupakan permainan yang tidak asing bagi para siswa. Tentunya, pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini karena siswa sudah mengenal konsep permainan tersebut, sehingga siswa lebih bersemangat untuk menuju kemenangan dengan syarat yang diberikan dari peraturan permainan tersebut.

Berdasarkan dengan permasalahan yang muncul dan penyebab munculnya masalah yang telah disebutkan, perlu dipilih tindakan yang tepat. Salah satunya adalah penerapan media pembelajaran monopoli pintar. Melalui penerapan media pembelajaran monopoli pintar dengan sistem permainan ini, diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 1 Kalampangan dan menghasilkan pengalaman belajar yang menyenangkan serta mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif sehingga dapat mengatasi kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Tri Syamsijulianto dalam penelitiannya mengatakan bahwa melalui bantuan media pembelajaran monopoli mampu mengajarkan keterampilan dan sikap yang akan membantu imajinasi siswa tumbuh (Syamsijulianto, 2020:15). Selain itu, penggunaan media pembelajaran membentuk kerja sama antar kelompok, meningkatkan pemahaman siswa dari materi yang akan diajarkan, membangkitkan minat belajar, sekaligus meningkatkan kefokusannya siswa.

## 2. Metodologi

Metode penelitian yang digunakan untuk mengatasi permasalahan ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dilakukan oleh guru secara individu atau dalam kelompok, baik di dalam maupun di luar kelas, dengan tujuan mengidentifikasi solusi bagi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran. Penelitian ini mengadopsi metode penelitian deskriptif untuk menjelaskan dan mengumpulkan data mengenai situasi sebenarnya di lapangan berdasarkan isu-isu yang diteliti. Subjek penelitian terdiri dari guru wali kelas IV-A dan 16 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen seperti observasi dengan lembar observasi, wawancara dengan panduan wawancara, tes, dan dokumentasi. Metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang digunakan mengikuti model Kemmis & McTaggart, yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Adapun alur penelitian menurut Kemmis dan McTaggart terdapat pada gambar berikut:



Gambar 1. Spiral penelitian menurut Kemmis dan McTaggart

Tabel 1. Tahapan penelitian tindakan kelas

Tahapan	Deskripsi Tahapan
1. Perencanaan	1) Membuat modul ajar 2) Menyiapkan materi sesuai dengan materi yang akan dibahas. 3) Menyiapkan peralatan yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran, dalam hal ini peneliti menyiapkan media pembelajaran monopin yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. 4) Menyiapkan soal tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. 5) Menyiapkan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran yang digunakan untuk <i>observer</i> sebagai pedoman dalam mengamati.
2. Pelaksanaan	Pembelajaran dilakukan dalam dua siklus di kelas IV A dengan jumlah 16 siswa. Dalam proses ini, peneliti mengambil peran sebagai guru sementara guru kelas berperan sebagai pengamat atau <i>observer</i> . Peneliti menjalankan tindakan pada setiap siklus pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya.
3. Observasi	Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan proses pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap ini, guru melakukan pengamatan terhadap apa yang terjadi selama proses belajar mengajar dengan menerapkan media pembelajaran monopoli pintar, sedangkan peneliti bertugas sebagai pelaksana tindakan. Guru bertindak sebagai <i>observer</i> untuk mengamati pada saat pelaksanaan PTK sedang berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan dan mencatat peristiwa/hal-hal yang menjadi kekurangan dalam pelaksanaan PTK sebagai bahan perbaikan pada siklus selanjutnya.
4. Refleksi	Pada tahap ini peneliti melakukan analisis mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media monopin yang diperoleh dari setiap siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2. Hasil analisis dan refleksi data dapat digunakan untuk merencanakan kembali kegiatan untuk perbaikan, sehingga perubahan yang terjadi dapat diamati untuk diperbaiki atau disempurnakan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk memastikan kevalidan data yang terkumpul, peneliti menggunakan pendekatan triangulasi teknik, yaitu menyesuaikan dan memeriksa data dari sumber yang sama dengan menggunakan metode yang berbeda.

Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif: data dalam PTK akan dideskripsikan/diuraikan/dijelaskan untuk memberikan gambaran umum tentang tindakan yang telah diambil; kritis: memastikan bahwa kesimpulan yang diambil dari data yang

dikumpulkan adalah akurat dan dapat dipercaya; dan komparatif: membandingkan antara antara data awal dan sesudah penelitian tindakan dilakukan. persentase siswa yang berhasil menyelesaikan pembelajarannya dan mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran 75%.

Kriteria penilaian mengacu pada interval nilai dengan menggunakan persentase seperti yang tertera pada tabel berikut (Kemendikbudristek, 2022:35).

Tabel 2. Kriteria Penilaian

Interval Nilai	Keterangan
0-40%	Belum mencapai, remedial di seluruh bagian
41-65%	Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan
66-85%	Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial
86-100%	Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Hasil

Terdapat beberapa komponen dari permainan monopoli ini diantaranya papan monopoli, pion pemain, bintang, kartu tantangan, kartu baca, kartu langkah, kartu bantuan. Permainan papan monopoli berbentuk persegi yang berukuran 50 cm x 50 cm yang terdiri atas 36 petak monopoli. 26 petak yang berisi petak tantangan yang harus dijawab oleh siswa, satu petak mulai, satu petak masuk penjara, satu petak pengetahuan, satu petak bebas parkir, dua petak kesempatan, dua petak dana umum, dua petak baca. Dalam papan permainan monopoli ini juga terdapat empat persegi untuk meletakkan kartu-kartu yang akan digunakan dalam permainan. Kartu tantangan, bantuan, dan kartu baca berukuran 12 cm x 8 cm. sedangkan kartu langkah, kartu kesempatan dan dana umum berukuran 7 cm x 5 cm.

Gambar 2.



Papan Monopin

Tabel 3.  
pada media  
Monopin

Keterangan kartu  
pembelajaran

---

Kartu

---

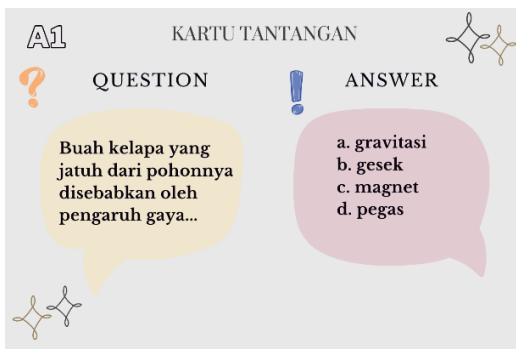
Fungsi

Digunakan untuk para pemain yang terkena giliran bermain.



Kartu Langkah

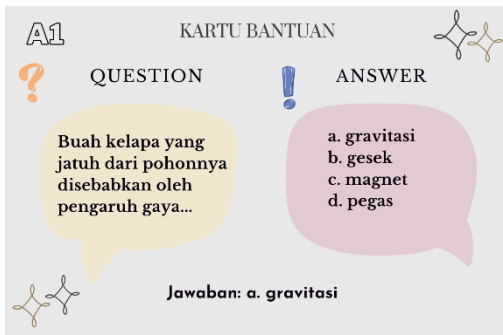
---



Berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa, dan jika benar akan diberi bintang penghargaan.

Kartu Tantangan

---



Berisi jawaban dari kartu tantangan yang telah dipilih.

Kartu Bantuan

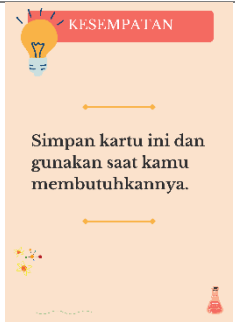
---




Berisi informasi-informasi penting seputar materi yang sedang dipelajari.

Kartu Baca

---

Kartu	Fungsi
 <p data-bbox="427 589 671 618">Kartu Kesempatan</p>	<p data-bbox="810 271 1327 376">Berisi kartu yang dapat digunakan untuk siswa bertanya mengenai materi pelajaran yang dipelajari.</p>

 <p data-bbox="427 981 671 1019">Kartu Dana Umum</p>	<p data-bbox="810 663 1311 768">Berisi kartu yang dapat disimpan dan dapat ditukarkan dengan kartu bantuan ketika dibutuhkan.</p>
---	---

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan doa bersama untuk menciptakan suasana khuyuik dan efektif. Ketika guru memeriksa kehadiran, seluruh siswa tampak hadir. Guru memberikan sedikit penjelasan mengenai Gaya di Sekitar Kita dengan menggunakan buku ajar yang dimiliki oleh sekolah. Kemudian, untuk menumbuhkan suasana belajar yang variatif dan menarik dalam pembelajaran, siswa diminta untuk membentuk kelompok menjadi empat grup untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopin. Ketika siswa sudah terbentuk dalam kelompoknya masing-masing, guru membacakan petunjuk/aturan permainan yang harus ditaati oleh siswa ketika mendapat giliran bermain.

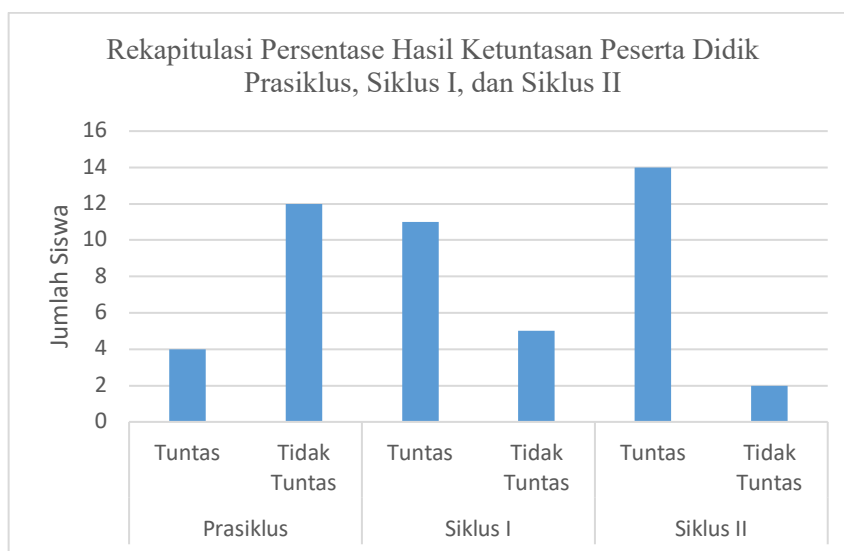
Apabila pemain berhenti di petak tanah yang belum dibeli pemain yang lainnya, pemain tersebut dapat membelinya dengan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tantangan. Apabila pemain berhenti di petak tanah milik orang lain maka pemain itu harus membayar denda dengan cara menjawab pertanyaan yang telah diberikan kepada pemain sebelumnya. Apabila pertanyaan yang dijawab salah maka tidak akan mendapat pengurangan point dan apabila benar maka point akan ditambahkan 100. Jika pemain berhenti pada petak kartu “tantangan” maka pemain harus menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut. Jika pemain berhenti pada petak kartu “baca” maka pemain dapat mengambil kartu baca dan membaca isi materi yang ada pada kartu tersebut. Sementara itu, pemain yang berhenti pada petak “pengetahuan” maka pemain harus menjelaskan seputar informasi yang ia ketahui dari materi yang sedang dipelajari. Jika pemain berhenti pada petak “masuk penjara” maka pemain tidak boleh bermain satu putaran. Pemain dapat bebas dari penjara, jika: pemain mendapatkan sebuah kartu kesempatan maupun dana umum. Jika pemain berhenti pada petak kartu “kesempatan dan dana umum” maka pemain dipersilakan untuk mengambil kartu tersebut, lalu menyimpannya dan digunakan saat diperlukan. Kartu kesempatan dan dana umum dapat digunakan untuk mencari kartu bantuan dan agar bebas dari penjara. Selain itu, kartu kesempatan dan dana



umum dapat digunakan untuk bertanya mengenai seputar materi yang dibahas pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Permainan dimulai dengan menentukan siapa anggota pertama yang bermain. Penomoran pemain kembali ditentukan dengan perolehan hasil pengambilan dari gulungan kertas yang berisi nomor yang sudah ditentukan oleh guru. Selanjutnya, siswa yang mendapat giliran bermain akan melaksanakan permainan sesuai dengan instruksi yang telah diberikan guru. Di dalam petak permainan, terdapat beragam petak yang akan ditempati pemain. Siswa diperkenankan untuk mengambil kartu langkah untuk melihat petak mana yang akan ditempati. Di dalam kartu langkah terdapat penomoran dari angka 1 sampai 6 sebagai penentuan langkah untuk pemain. Setelah anggota kelompok melakukan permainan, masing-masing kelompok bersama anggota kelompoknya diperkenankan untuk mendiskusikan kesimpulan atau materi apa saja yang diperoleh pada saat melakukan permainan tadi.

Berikut adalah rekapitulasi persentase hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Gaya di Sekitar Kita dalam setiap siklus tindakan.



Gambar 3. Rekapitulasi Persentase Hasil Rubrik Penilaian Peserta Didik Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.

Berdasarkan gambar 1 yang tercantum di atas, dapat dilihat rekapitulasi persentase target ketuntasan peserta didik pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap prasiklus, terdapat 4 peserta didik dari total 16 peserta didik (25%) yang mencapai tingkat ketuntasan, sementara 12 peserta didik (75%) masih belum mencapai tingkat ketuntasan. Pada tahap siklus I, terdapat 11 peserta didik dari total 16 peserta didik (68,75%) yang mencapai tingkat ketuntasan, sementara 5 peserta didik (31,25%) masih belum mencapai tingkat ketuntasan. Pada tahap siklus II, terdapat 14 peserta didik dari total 16 peserta didik (87,50%) yang mencapai tingkat ketuntasan, sementara hanya 2 peserta didik (12,50%) yang masih belum mencapai tingkat ketuntasan.

### 3.2 Pembahasan

Berdasarkan data dan informasi yang dikumpulkan selama penelitian perbaikan pembelajaran, hasil pembelajaran siswa pada tahap prasiklus dalam mata pelajaran IPAS materi Gaya di Sekitar Kita menunjukkan bahwa terdapat persentase peserta didik yang

belum mencapai tingkat pencapaian pembelajaran yang optimal. Diperoleh hasil persentase siswa yang hasilnya telah mencapai kriteria ketercapaian pembelajaran hanya mencapai 25% sebanyak 4 orang dari 16 orang, sedangkan siswa yang belum mencapai kriteria ketercapaian pembelajaran mencapai 75% sebanyak 12 orang. Hal ini menunjukkan bahwa ada potensi yang belum tercapai dalam hasil belajar peserta didik.

Terdapat kemungkinan bahwa beberapa siswa mungkin mengalami kesulitan belajar atau memiliki motivasi yang rendah pada tahap prasiklus. Faktor-faktor seperti latar belakang, kebutuhan khusus, atau tingkat pemahaman yang berbeda dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Karena setiap siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda dalam memperoleh pengetahuan yang diajarkan oleh guru, hasil pembelajaran tidak selalu memenuhi harapan yang diinginkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran inovatif yang terbatas mengakibatkan kesulitan bagi siswa dalam memahami konsep-konsep dalam pembelajaran IPA (Azizah, 2022:2420). Penting bagi guru untuk mengidentifikasi dan merespon kebutuhan individual siswa untuk membantu mereka mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Pada tahap prasiklus, pengamatan menunjukkan bahwa beberapa peserta didik masih memiliki kesulitan dalam memahami contoh dan manfaat gaya dalam lingkungan sekitar. Hal ini mengakibatkan perlunya pengulangan materi oleh pendidik guna memastikan pemahaman yang lebih baik. Beberapa siswa terlihat antusias dengan kegiatan tanya jawab ketika diberikan pertanyaan pemantik oleh pendidik, namun beberapa siswa lainnya hanya diam saja. Memberikan pertanyaan kepada siswa masih menjadi tantangan karena masih terdapat pertanyaan yang belum sepenuhnya dipahami oleh siswa. Diperkuat oleh penelitian Nuraini & Abidin (2020:56) yang mengungkapkan bahwa beberapa tantangan yang dimiliki guru saat pembelajaran adalah meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan di kelas, mengajukan pertanyaan yang dapat menarik perhatian mereka, menyajikan materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa masih terfokus membaca buku sambil mencari contoh yang sesuai dengan materi pelajaran dan belum dapat menganalisis lingkungan tempat mereka tinggal. Dampak dari situasi tersebut adalah ketika guru mengajukan pertanyaan tentang contoh peristiwa gaya dalam kehidupan sehari-hari, hampir semua siswa memberikan jawaban yang serupa dengan apa yang terdapat dalam buku pelajaran. Ketika diberikan pertanyaan untuk menyebutkan contoh lain, siswa cenderung diam tanpa menganalisis keadaan di sekitarnya.

Sementara itu, jika dianalisis lebih dalam lagi peristiwa-peristiwa yang berhubungan dengan gaya sangat mudah dijumpai pada kehidupan sehari-hari. Misalnya saja pada peristiwa air mengalir yang mengalir di wilayah perkebunan di daerah sekitar tempat tinggal siswa merupakan salah satu dari contoh peristiwa gaya gravitasi dapat dipahami dengan mudah. Kurangnya motivasi ini juga mengakibatkan berkurangnya aktivitas dalam proses pembelajaran (Aji, 2021:110). Motivasi belajar yang tinggi sangat mendukung untuk terciptanya pengalaman belajar yang bermakna, dan memberikan banyak keuntungan untuk keberhasilan tugas akademis peserta didik. Selain itu, guru perlu memberikan umpan balik kepada siswa tentang kinerja mereka dan memberikan apresiasi agar siswa lebih bersemangat dalam belajar. Hal ini diperkuat oleh Lestari dalam (Siswanto & Cendana, 2022:44) yang mengungkapkan bahwa memberikan penghargaan atau pengakuan kepada siswa oleh guru akan memperkuat rasa percaya diri mereka dan juga meningkatkan motivasi mereka dalam proses belajar.

Kondisi yang seperti demikian menunjukkan bahwa kemungkinan siswa belum memahami materi gaya di sekitar kita. Ada beberapa faktor yang menjadi penyebab

munculnya kondisi ini salah satunya adalah pendidik yang belum menerapkan berbagai metode pembelajaran yang bisa dipakai untuk menjelaskan materi. Oleh karena itu, pendidik melakukan refleksi pembelajaran mengenai metode pembelajaran yang beragam yang dapat digunakan ketika proses pembelajaran seperti metode permainan, *talking stick*, tanya jawab, diskusi, dan ceramah. Diperkuat oleh penelitian Lestari (2023:7096) yang mengungkapkan bahwa menggunakan permainan edukatif dapat membantu siswa menghindari rasa jenuh saat siswa belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Guru perlu memiliki kemampuan untuk merumuskan pertanyaan pemantik dalam bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh siswa. Siswa mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan menggunakan bahasa yang sederhana. Guru juga tidak menyimpulkan jawaban dari satu siswa saja, guru memancing siswa lainnya untuk mengemukakan pendapatnya apakah jawaban yang diutarakan temannya itu benar, atau bahkan siswa tersebut memiliki pendapat/gagasan yang berbeda. Dengan ini, siswa dapat mengerti bahwa jawaban tidak hanya berfokus pada satu gagasan saja. Selain itu, hal ini juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara di depan publik yang membuat siswa lebih mengingat kembali pembelajaran yang diterimanya dari hasil keaktifannya, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan. Sejalan dengan yang dikatakan oleh Jacub (2020:145) terjadinya kenaikan hasil belajar siswa ini merupakan dampak dari meningkatnya keterampilan sosial, perhatian siswa dalam proses pembelajaran, dan kemandirian dalam mengerjakan soal. Siswa yang memiliki kemampuan sosial yang baik umumnya merasa lebih nyaman saat berbicara di depan umum karena mereka melihatnya seperti berbicara dengan teman-teman sehari-hari. Hal ini secara positif akan membantu siswa dalam mengembangkan pengalaman berbicara di depan umum dan meningkatkan rasa percaya dirinya. Hasil belajar siswa pada tahap prasiklus yang rendah sebenarnya merupakan bagian dari proses penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dan merancang perbaikan. Dengan menganalisis penyebab rendahnya hasil belajar pada tahap prasiklus, guru dapat melakukan perubahan yang diperlukan untuk meningkatkan pembelajaran siswa pada tahap siklus berikutnya.

### 3.2.1 Siklus I

Beradaptasi dengan gaya belajar dan media pembelajaran yang baru memberikan siswa kesempatan untuk memperoleh pembelajaran yang lebih efektif, meningkatkan motivasi, dan mengembangkan keterampilan yang ada dalam diri siswa. Kegiatan pembelajaran yang dirancang secara efektif diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam merumuskan tujuan pembelajaran perlu diperhatikan kompetensi, konten atau isi materi dan ruang lingkup materi yang akan dipelajari, dan memperhatikan variasi dari proses pembelajaran (Mahmudah, 2023:730). Beradaptasi dengan gaya belajar yang baru, siswa memiliki kesempatan untuk mengoptimalkan potensi belajar mereka. Untuk mengoptimalkan potensi kecerdasan siswa, seorang guru perlu memahami atau menguasai siswa dalam hal gaya belajar dan pemahaman terhadap kecerdasan yang dimiliki oleh siswa (Sufianti, 2022:144).

Perubahan gaya belajar yang dimaksudkan pada siklus I ini adalah siswa yang biasanya belajar dengan menggunakan buku panduan yang disediakan oleh sekolah dan hanya mendengarkan penjelasan guru, berubah menjadi belajar dengan menggunakan media pembelajaran monopin dengan metode bermain. Suasana pembelajaran menjadi berubah bagi siswa yang terbiasa mendengarkan, kini siswa diminta untuk berbicara. Hal ini tentunya membuat sebagian siswa akan merasa takut, malu, bahkan khawatir ketika mendapatkan giliran untuk bermain. Sebaliknya, sekelompok siswa yang terbiasa aktif, maka terlihat

sangat antusias ketika guru memperlihatkan media pembelajaran monopoli ini. Suasana kelas yang cenderung bising tetapi berfokus pada hal-hal positif dapat menciptakan kondisi yang lebih kondusif dalam pembelajaran. Siswa memberikan respons aktif terhadap materi pembelajaran, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif (Rosarian & Dirgantoro, 2020:155). Oleh sebab itu, cara guru mengatasi hal tersebut adalah dengan membangun suasana kelas yang positif dan mendukung memberikan siswa keyakinan bahwa siswa dapat berpartisipasi tanpa takut dihakimi atau diejek oleh teman sekelas.

### 3.2.2 Siklus II

Pada siklus I refleksi penelitian ini adalah guru belum mampu menyiapkan ketersediaan pembelajaran peserta didik secara maksimal, oleh karena itu guru memperbaikinya pada siklus II. Setelah terjadi perbaikan pada siklus II, pembelajaran menjadi lebih efektif dan terarah. Membangun kesiapan merupakan aktivitas pada awal pembelajaran yang digunakan untuk mempengaruhi peserta didik terhadap suatu keadaan yang diperlukan dalam belajar. Aktivitas ini membantu membuat konteks belajar dan mengikutsertakan peserta didik dalam kegiatan belajar lebih lanjut. Secara khas, langkah utama ini untuk mengembangkan kesiapan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Persiapan awal ini membantu peserta didik untuk melihat apakah topik pembelajaran dengan cara mengaitkan pada minat dan kehidupan mereka sendiri.

Pada tahapan siklus II diperoleh persentase siswa yang hasilnya telah mencapai kriteria ketercapaian pembelajaran mencapai 87,50% sebanyak 14 orang dari 16 orang, sedangkan siswa yang belum mencapai kriteria ketercapaian pembelajaran mencapai 12,50% sebanyak 2 orang. Dapat dilihat berdasarkan hasil dari persentase kenaikan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran siswa pada siklus II, ada beberapa faktor yang memengaruhi sehingga hasil belajar siswa meningkat. Hasil diskusi kelompok siswa yang sebelumnya tidak dipresentasikan siswa pada siklus I kini dipresentasikan ke depan kelas pada siklus II. Hal ini membuat siswa lebih cermat dan bijaksana untuk menjawab agar dapat memberikan presentasi terbaik di depan teman-temannya. Diskusi dalam kelompok kecil sebagai aktivitas pembelajaran tidak hanya fokus pada penguasaan kemampuan akademik, seperti pemahaman materi pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman yang berharga bagi peserta didik. Aktivitas ini melibatkan berbagi ide, pendapat, kolaborasi dalam pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan bersama. Hal ini diperkuat oleh Setiawan (2022:9740) yang menyatakan bahwa dalam melakukan diskusi kelompok akan menghasilkan karya kreatif yang lebih baik karena menuangkan banyak ide siswa yang dikumpulkan dan disimpulkan menjadi satu tujuan.

Pencapaian hasil belajar siswa sangat terkait dengan keterlibatan siswa dalam seluruh kegiatan pembelajaran. Melalui pengalaman belajarnya, siswa dapat memecahkan masalah dengan solusi yang telah dipelajari sehingga hasil belajar dapat meningkat dan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Widhayanti & Abduh (2021:1655) yang menyatakan bahwa dengan belajar melalui bantuan media pembelajaran akan membuat peserta didik menjadi lebih aktif berpendapat, bertanya dan menjawab pertanyaan saat proses pembelajaran. Hasil serupa juga diungkapkan oleh Rahaju & Hartono (2017:138) yang mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan dapat membantu mengembangkan karakter siswa, seperti kolaborasi dan kejujuran.

Untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan mendorong pertanyaan serta tanggapan yang lebih aktif, guru dapat mengaitkan materi dengan contoh

yang paling akrab bagi siswa mereka atau sering digunakan sebagai stimulus. Adanya perbedaan dalam pemahaman siswa tentang topik setiap pelajaran disebabkan oleh berbagai karakteristik siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hendriana (2018:6) yang mengatakan bahwa gaya belajar siswa merupakan dampak dari kebiasaan siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya termasuk guru yang mengajar di dalam kelas. Dengan membangun interaksi antara siswa, guru, dan materi yang disampaikan, guru dapat mengarahkan perhatian siswa terhadap pembelajaran. Agar siswa lebih berani dan percaya diri dalam mengungkapkan jawaban, guru dapat memotivasi dan menghargai siswa mereka dengan menggunakan kalimat semangat atau membangun.

Materi gaya di sekitar kita merupakan materi yang sangat dekat dengan lingkungan tempat tinggal siswa. Banyak contoh kegiatan yang biasanya siswa temukan dalam kehidupan sehari-hari yang ternyata merupakan contoh kegiatan dari peristiwa gaya. Hal ini akan membuat siswa lebih mengetahui manfaat gaya dan menerapkannya dalam lingkungannya untuk membantu sesama. Tidak hanya di sekolah, siswa juga dapat mengeksplorasi contoh nyata peristiwa gaya ini pada lingkungan sekitarnya. Sebagaimana dalam penelitian Suyanti (2021:327), lingkungan belajar berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Hal ini berarti, apa yang diajarkan kepada siswa di sekolah memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa menjadi lebih mengetahui tentang materi gaya di sekitar kita tidak hanya didapatkan melalui pembelajaran di sekolah, akan tetapi juga melalui pengalaman menemukannya secara langsung. Pengalaman bermakna ini juga akan berdampak pada keberhasilan belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Meskipun lokasi SDN 1 Kalampangan ini terletak di lokasi yang terbilang jauh dari pusat kota, namun memahami materi gaya di sekitar kita merupakan hal yang sangat penting. Banyak konsep-konsep gaya yang dapat diterapkan dan dilihat secara langsung oleh siswa di lingkungan sekitarnya. Misalnya, masyarakat lingkungan sekitar daerah ini mayoritas memiliki mata pencaharian sebagai petani, maka siswa dapat melihat contoh konsep gaya otot yang diterapkan ketika melihat petani atau dengan bantuan hewan sedang membajak sawah di lingkungan sekitarnya. Siswa juga dapat mengamati konsep gaya gravitasi yang terkait dengan penggunaan air oleh para petani untuk mengalir ke kebun. Meskipun tidak langsung, konsep-konsep gaya gravitasi, gaya gesek, gaya magnet, dan gaya otot dapat memiliki pengaruh pada pemahaman siswa tentang aspek-aspek tertentu dalam kehidupan sosial. Penting bagi siswa untuk melihat keterkaitan antara konsep-konsep ilmiah dan aplikasi mereka dalam konteks kehidupan sehari-hari, termasuk aspek sosial.

Kemampuan siswa dalam memahami topik yang diajarkan menjadi lebih baik ketika diberikan beberapa pertanyaan saja tanpa harus memberikan contoh yang berulang-ulang seperti sebelumnya. Siswa sudah mahir dalam memperhatikan pertanyaan dan memecahkan masalahnya serta memahami materi yang diberikan ketika pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran monopin merupakan media pembelajaran yang mengaplikasikannya dalam bentuk permainan. Media pembelajaran berupa permainan diperlukan di sekolah dasar supaya dapat menarik perhatian dan mendorong siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan (Kurniawati, 2021:871). Di dalam media pembelajaran monopin terdapat berbagai macam kartu sesuai dengan instruksi yang berbeda-beda. Penggunaan kartu dalam proses pembelajaran akan memperkuat konsep belajar siswa dan menambah pengalaman belajarnya semakin bermakna (Syamsijulianto, 2020:15).

#### **4. Kesimpulan**

Penerapan media pembelajaran monopin menggabungkan antara belajar sambil bermain dengan menggunakan media monopin. Siswa dapat bertanya, menjawab, membaca, bahkan menyampaikan pengetahuannya seputar materi gaya di sekitar kita. Dalam proses pembelajaran ini juga terdapat diskusi kelompok yang dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopin ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi Gaya di Sekitar Kita pada siswa kelas IV-A SDN 1 Kalamancangan. Langkah-langkah pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran monopin ini diawali dengan membentuk kelompok. Setiap anggota kelompok melakukan permainan dengan aturan yang telah ditetapkan. Pemain berjalan menuju petak sesuai dengan nomor yang terdapat pada kartu langkah yang diambil. Setiap petak memiliki tantangan yang berbeda. Pemain yang berhasil melakukan tantangan yang diminta akan mendapatkan point. Kelompok yang berhasil mengumpulkan banyak point menjadi pemenangnya. Setelah anggota kelompok melakukan permainan, masing-masing kelompok bersama anggota kelompoknya diperkenankan untuk mendiskusikan kesimpulan atau materi apa saja yang diperoleh pada saat melakukan permainan tadi.

Hasil belajar siswa kelas IV-A pada mata pelajaran IPAS materi Gaya di Sekitar Kita meningkat. Pada tahap Prasiklus, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 4 orang (25%) dan yang belum tuntas sebanyak 12 orang (75%). Siklus I, dari 16 siswa yang tuntas sebanyak 11 siswa (68,75%) dan yang belum tuntas sebanyak 3 siswa (31,25%). Sedangkan pada Siklus II, siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa (87,50%) dan yang belum tuntas sebanyak 2 siswa (12,50%).

#### **Daftar Pustaka**

- Abroto, A., Maemonah, M., & Ayu, N. P. (2021). Pengaruh Metode Blended Learning dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1993–2000.
- Aji, S., Septiana, I., & Purbiyanti, D. E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Problem Based Learning Secara Daring Tema 9 Kayanya Negeriku Pada Siswa Kelas IV SD. *Malih Peddas*, 11(1), 105–114.
- Aminah, S., & Sonedi. (2018). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Permainan Tradisional (Gobak Sodor) untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Peserta Didik Kelas IV-A di SD Negeri 1 Kalamancangan. *Suluh Jurnal Bimbingan Dan Konseling UMP*, 4(1), 29–30.
- Angga, dkk. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889.
- Aspi, M., & Syahrani. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Journal of Education*, 2(1), 64–73.
- Asriyanti, F. D., & Purwati, I. S. (2020). Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 79–87.
- Azizah, N., Zmaroni, M., & Ginanjar, R. R. (2022). Analisis Kesulitan Belajar dalam Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA Kelas IV di MI Hidayaturrohman Kecamatan Teluknaga Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 1707–1715.
- Hendriana, E. C. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Gaya Belajar Auditorial Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 1–8.
- Jacob, T. A., Marto, H., & Darwis, A. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning

- Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS (Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 2 Tolitoli). *Tolis Ilmiah Jurnal Penelitian*, 2(2), 140–148.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah* (p. 35).
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 860.
- Lestari, N. C., Hidayah, Y., & Zannah, F. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN 1 Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Journal on Education*, 5(3), 7095–7103.
- Mahmudah, I., Sulistyowati, S., & Jasiah, J. (2023). Pendampingan Persiapan Guru dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka di MI Fathul Iman Palangka Raya. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 3(2), 727–732.
- Nasution, S. W. (2021). Assesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Prosding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 135–142.
- Nuraini, & Abidin, Z. (2020). Kesulitan Guru Dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Terintegratif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(June), 49–62.
- Rahaju, & Hartono, S. R. (2017). Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia. *JIPMat*, 2(2).
- Rizal, S. U., & Hikmah, N. (2022). Needs Assessment in Curriculum Development for Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program at IAIN Palangka Raya. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 5(1), 19–31.
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher’S Efforts in Building Student Interaction Using a Game Based Learning Method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146.
- Setiawan, T., Sumilat, J. M., Paruntu, N. M., & Monigir, N. N. (2022). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dan Problem Based Learning pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9736–9744.
- Siswanto, E., & Cendana, W. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Melalui Pemberian Apresiasi Secara Sinkronus. *Cendekiawan*, 4(1), 43–49.
- Sufianti, A. V. (2022). Hubungan Gaya Belajar Dengan Multiple Intellegences Terhadap Prestasi Peserta Didik. *Jurnal Indonesian Research Journal on Education: Ilmu Pendidikan*, 2(1), 138–145.
- Supriatin, A., Syar, N. I., Sulistyowati, Ningsih, I. W., Maghfirotna’imah, M., & Fachrizal. (2022). Kebutuhan dan Persepsi Siswa Terhadap E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1371–1384.
- Suyanti, Sari, M. K., & Rulviana, V. (2021). Media Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School*, 8(2), 322–328.
- Syamsijulianto, T. (2020). Media Pembelajaran Mobuya Untuk Pembelajaran Keragaman Budaya. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 10.
- Syar, N. I., & Sulistyowati. (2021). Analysis of Students’ Need and Perception on Integrated Natural Science Worksheet based on Contextual Teaching and Learning. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 85–97.
- Widhayanti, A., & Abduh, M. (2021). Penggunaan Media Audiovisual Berbantu Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1652–1657.

