

Pengaruh model pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SD

Venny Peronica¹, Ramanata Disurya², Farizal Imansyah³

^{1,2}Prodi PGSD Univ. PGRI Palembang, Jl.Jend A.Yani, Kec. Seberang ulu II, Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia.

³Prodi Penjas Univ. PGRI Palembang, Jl.Jend A.Yani, Kec. Seberang ulu II, Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia.

¹veronicaveni736@gmail.com, ²ramanatadisurya24@gmail.com, ³farizal@univpgripalembang.ac.id

Abstract

The aim of the research was to determine the effect of the crossword puzzle model on student learning outcomes in the Class V PPKn subject at SD Negeri 226 Palembang. The formulation of the problem is whether there is an influence of the crossword puzzle model on student learning outcomes in the Class V PPKn subject at SD Negeri 226 Palembang. The research population was 63 students from class V.A and V.B. The sample was 27 students from class V.A. The research method is, experimentation with a One Group Pretest-Posttest design. Data collection techniques, observations and tests. Data analysis techniques are, normality test, homogeneity test and hypothesis test (t test). The results of research using the crossword puzzle learning model have an effect on student learning outcomes in class V Civics subjects at SD Negeri 226 Palembang. This can be proven from the average score of the pretest results for the experimental class which was 54.44 and after being treated using the crossword puzzle learning model, the average posttest result increased to 80.00, so the increase based on the pretest and posttest scores was 26.66, and through hypothesis testing (t test), the t value = 17.556 with df = 27 and a sig or p-value of $0.000 < 0.05$, which means H_0 is rejected. There is a significant influence between before and after being given the crossword puzzle learning model treatment on the learning outcomes of class V students.

Keywords: Crossword puzzle model, PPKn lessons, learning outcomes.

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh model crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn Kelas V SD Negeri 226 Palembang. Rumusan masalah adalah apakah terdapat pengaruh model crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn Kelas V SD Negeri 226 Palembang?. Populasi penelitian 63 siswa kelas V.A dan V.B, sampel yaitu, 27 siswa kelas V.A. Metode penelitian yaitu, eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest design. Teknik pengumpulan data, observasi dan tes. Teknik analisis data yaitu, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (Uji t). Hasil penelitian penggunaan model pembelajaran crossword puzzle berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 226 Palembang. Hal itu dapat dibuktikan dari nilai rata rata hasil pretest kelas eksperimen adalah 54,44 dan setelah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran crossword puzzle, rata- rata hasil posttest meningkat menjadi 80,00 jadi peningkatan berdasarkan nilai pretest dan posstest sebesar 26,66., dan melalui pengujian hipotesis (uji t), nilai t = 17,556 dengan df = 27 dan angka sig atau p-value sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak. Ada pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa kelas V.

Kata Kunci: Model *crossword puzzle*, Pelajaran PKn, Hasil belajar.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Menurut (Nurkholis, 2018, hal. 1) Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, yang dapat dikatakan sebagai suatu pembelajaran, transformasi ilmu, dan pembentukan kepribadian dengan segala

aspek yang dicakupnya. Pendidikan lebih berorientasi pada pembentukan spesialis atau bidang-bidang tertentu, oleh karena itu, Pendidikan tidak hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik, tetapi juga melibatkan proses pembelajaran, transformasi ilmu, dan pembentukan kepribadian yang holistik. Pembelajaran ini bukan hanya sekedar transfer informasi dari guru ke siswa, tetapi juga melibatkan penerapan pengetahuan dalam situasi nyata. Salah satu jenjang pendidikan yang ada dalam melakukan transpormasi ilmu pada proses pembelajaran adalah pendidikan anak Sekolah Dasar.

Pendidikan anak pada Sekolah Dasar (SD) diselenggarakan untuk mengembangkan sikap dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup di dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta didik yang memenuhi persyaratan untuk mengikuti pendidikan menengah. Menurut (Kukuh, 2018, hal. 1) pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan dasar bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan. Pendidikan di sekolah dasar memiliki kontribusi dalam membangun dasar pengetahuan siswa untuk digunakan pada pendidikan selanjutnya. Oleh sebab itu, Sekolah Dasar (SD) merupakan tingkat pembelajaran dasar yang berusaha menjadikan peserta didik untuk memahami berbagai macam keilmuan yang di gunakan pada pendidikan selanjutnya. Salah satu keilmuan dalam proses pembelajaran adalah mata pelajaran PKn. Mata pelajaran PKn adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak- hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter (Depdiknas, 2006:270). Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa pada dasarnya dengan diwajibkannya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terutama di sekolah dasar diharapkan dapat membentuk generasi muda calon penerus bangsa yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan Kewarganegaraan sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah yang dapat menanamkan pendidikan karakter bangsa yang demokratis khususnya dalam berorganisasi. Untuk mewujudkan hal tersebut, seorang guru dituntut untuk memiliki kompetensi profesional, yakni memiliki pengetahuan yang luas tentang materi yang akan diajarkan, serta mampu menjadi guru yang kreatif dan inovatif dalam penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa selama proses kegiatan belajar mengajar. Penggunaan model pembelajaran diharapkan dapat menjadikan siswa aktif selama pembelajaran berlangsung (Anggraini, 2016, p. 1). Hasil belajar merupakan ketercapaian dari proses pembelajaran yang telah dilakukan dan diakumulasikan dalam bentuk nilai. Menurut Dimiyati & Mudjiono (Sappaile, et al, 2021, p. 11) Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Artinya, hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil belajar peserta didik yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah aspek perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, dan pengamatan, dan kemampuan Adapun yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah pengaruh pemnggunaan media Crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 226 Palembang.

Berdasarkan Observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 15 Januari 2024, peneliti mengamati proses belajar mengajar PKn di kelas V SD Negeri 226 Palembang. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru memaparkan materi yang ada di buku Pkn, lalu dilanjutkan dengan tanya jawab mengenai pelajaran tersebut. Setelah proses belajar-mengajar, siswa diminta mengerjakan latihan soal yang ada di buku. Latihan ini berupa pilihan esai. Merujuk dari hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V SD Negeri 226 Palembang, kami belum pernah menerapkan model pembelajaran crossword puzzle di kelas. Dia berpikir bahwa model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran yang baru, sehingga ia berantusias menanyakan model pembelajaran tersebut kepada peneliti. Beliau berharap agar dengan adanya penerapan model pembelajaran crossword puzzle nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nurfitriona, 2023) hasil peneitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh medel pembelajaran crossword puzzle hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS Kelas V SD. Selanjutnya Penelitian yang dilakukan oleh (Ani, 2022) hasil penelitian menunjukkan bahwa

strategi pembelajaran crossword puzzle pada mata pelajaran tematik dinyatakan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Alif Inayah Medan Johor. Crossword Puzzle adalah salah satu model pembelajaran dengan permainan senam otak yang mengajak anak berpikir cerdas dan kreatif. Permainan ini baik diberikan mulai kepada anak saat mereka berusia tujuh hingga 12 tahun, atau saat masa sekolah dasar. Berdasarkan pemaparan diatas maka Model Pembelajaran Crossword Puzzle dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang berpengaruh pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN kelas V SD”.

2. Metode

Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri 226 Palembang yang terletak di Jl. Tegal Binangun Lr. Karang Anyar, Plaju Darat, Kec. Plaju, Kota Palembang Prov. Sumatera Selatan. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Februari sampai dengan Maret 2024. Rumusan masalah adalah apakah terdapat pengaruh model crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn Kelas V SD Negeri 226 Palembang?. Populasi penelitian 63 siswa kelas V.A dan V.B, sampel yaitu, 27 siswa kelas V.A. Metode penelitian yaitu, eksperimen dengan desain One Groub Pretest-Posttest design. Teknik pengumpulan data, observasi dan tes. Teknik analisis data yaitu, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (Uji t).

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Hasil Pretest – Posttest

Tabel 1. Data Hasil Pretest-Posttest Kelas Eksperimen

No.	Nama Siswa	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	KK	60	80
2	MA	40	70
3	JS	70	90
4	JJ	60	80
5	AA	40	80
6	AB	50	50
7	EA	50	80
8	GR	20	50
9	AD	50	80
10	ADP	30	60
11	ET	80	100
12	DMP	80	100
13	AM	40	70
14	SB	50	80
15	SOT	50	80
16	WA	80	100
17	MON	40	70
18	NP	30	70
19	TR	60	90
20	NA	70	90
21	SR	70	90

22	SA	70	90
23	ND	50	70
24	LA	60	100
25	KK	60	80
26	MA	40	70
27	JH	70	90
Rata-Rata		54,44	80,00

Berdasarkan tabel data nilai *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan bahwa pada nilai *pretest* diperoleh nilai terendah yaitu 20 dan nilai tertinggi 80 dengan rata-rata nilai sebesar 54,44. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang digunakan dalam pemberian tes yaitu 70. Ada 8 siswa yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan 19 siswa tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan pada nilai *posttest* di peroleh nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100 dengan rata-rata nilai sebesar 80,00 ada 25 siswa yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan 2 siswa tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Uji Normalitas Data

Peneliti melakukan uji normalitas data menggunakan uji kolmogorov smirnov dengan bantuan SPSS versi 20. Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Uji Normlitas

<i>Tests of Normality</i>						
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	,140	27	,200*	,953	27	,312
<i>Posttest</i>	,184	27	,034	,923	27	,067

(Sumber: Olahan Data Peneliti 2024)

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas menggunakan kolomogorov smirnov dengan bantuan SPSS versi 20 di atas, data bisa dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikan (sig) > 0.05 berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu pretets 0,200 dan posttest 0,034 dimana hal tersebut lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data diatas berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji One Way Anova. Jika hipotesis nol (H0) menyatakan bahwa kedua populasi memiliki nilai distribusi yang sama, dan hipotesis alternatif (Ha) menunjukkan kedua populasi memiliki nilai distribusi yang berbeda. Jika hipotesis nol (H0) menyatakan bahwa sampel populasi adalah sama, dan hipotesis alternatif (Ha) menunjukkan bahwa setidaknya satu varian populasi berbeda.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Levene’s Test

<i>Source of Variation</i>	<i>SS</i>	<i>df</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>p-value</i>
<i>Between Groups</i>	97.28	1	97.28	1.15	0.288
<i>Within Groups</i>	3874.88	46	84.24	-	-

(Sumber : Hasil Olah Data SPSS 20, 2024)

Hasil Uji Homogenitas Varians Levene disajikan pada tabel. Variasi “Antara Kelompok” mempunyai Sum of Squares (SS) sebesar 97,28, dengan 1 derajat kebebasan (df), sehingga menghasilkan Mean Square (MS) sebesar 97,28. Statistik F untuk variasi ini adalah 1,15, dan nilai p yang sesuai adalah

0,288. Sebaliknya, variasi "Dalam Grup" mempunyai Sum of Squares (SS) sebesar 3874,88 dengan 46 derajat kebebasan (df), sehingga menghasilkan Mean Square (MS) sebesar 84,24. Karena nilai p (0,288) lebih besar dari tingkat signifikansi (biasanya 0,05), kita gagal menolak hipotesis nol. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antar kelompok, dan dapat disimpulkan bahwa varians tersebut homogen.

Uji Hipotesis (Uji t)

uji T menggunakan paired sample T test melalui SPSS Versi 20. Uji T (Paired Sample T test) bertujuan untuk membuktikan apakah hipotesis yang dirumuskan sebelumnya diterima atau ditolak.

Tabel 4. Hasil Uji t

<i>Paired Samples Statistics</i>					
		<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
<i>Pair 1</i>	<i>Pretest</i>	54,44	27	16,659	3,401
	<i>Posttest</i>	80,00	27	13,181	2,691

<i>Paired Samples Correlations</i>				
		<i>N</i>	<i>Correlation</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pair 1</i>	<i>Pretest & Posttest</i>	24	,889	,000

<i>Paired Samples Test</i>									
<i>Paired Differences</i>									
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>,05% Confidence Interval of the Difference</i>		<i>T</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
<i>Pair</i>	<i>Pretest -</i>	-					-		
1	<i>Posttest</i>	27,9	7,790	1,590	-27,918	-27,916	17,5	23	,000
		17					56		

(Sumber : Hasil Olah Data SPSS 20, 2024)

Berdasarkan output pair 1 diperoleh rata rata hasil belajar sebelum sebesar 54,44 dengan standar deviasi 16,66 dan sesudah diberikan model pembelajaran crossword puzzle rata-rata sebesar 80,00 dan standar deviasi 13,18. Hal ini berarti terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran crossword puzzle. Pada tabel paired sample correlations diperoleh koefisien korelasi skor pemahaman isi bacaan sebelum dan sesudah diberikannya model pembelajaran crossword puzzle dengan angka p-value sebesar 0,000. Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel paired sample t-test pada nilai posttest menggunakan Uji T diatas, maka diperoleh nilai sig (2 Tailed) sebesar 0,000 < 0,05 sehingga di tarik kesimpulan bahwa Ha diterima. Berarti terdapat pengaruh model pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 226 Palembang.

3.2. Diskusi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 226 Palembang. Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah one grup pretest posttest design yang melibatkan 1 kelas yaitu kelas eksperimen, populasi dalam penelitian ini adalah kelas V.A dengan jumlah 27 siswa

yang terdiri dari satu kelas dengan menerapkan model pembelajaran crossword puzzle. Pada penelitian ini peneliti mengukur hasil belajar siswa menggunakan instrumen penelitian berupa 10 soal. Dari hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PKn kelas V SD yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa model pembelajaran crossword puzzle ini sebagai metode pembelajaran yang efektif untuk diterapkan di sekolah dasar yang telah dibuktikan dari hasil nilai di kelas eksperimen yang diberi model pembelajaran crossword puzzle jauh lebih baik dari pada hasil nilai di pretest yang tidak diberi perlakuan model pembelajaran crossword puzzle. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran crossword puzzle dapat menjadikan siswa mandiri, aktif, lebih fokus pada persoalan yang dihadapi, dan membuat para siswa tidak bosan dalam menempuh pembelajaran khususnya pada materi peristiwa dalam kehidupan.

Banyaknya peristiwa dalam kehidupan seperti peristiwa pribadi, peristiwa keluarga, peristiwa masyarakat, bahkan ada juga peristiwa yang dialami oleh bangsa dan negara siswa diharapkan mampu memberikan beberapa contoh peristiwa dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan peristiwa dapat dibedakan menjadi dua macam. Pertama, peristiwa yang menyenangkan (peristiwa yang membuat kita senang). Kedua, peristiwa yang tidak menyenangkan (peristiwa yang membuat kita sedih). Metode ini memfokuskan keterlibatan siswa agar mampu mengetahui peristiwa-peristiwa dalam kehidupan sehingga dapat dijadikan pembelajaran untuk mereka sebagai generasi penerus. Di sisi lain guru juga akan memberi pertanyaan yang membahas seputar materi yang telah dibaca oleh peserta didik, dengan panduan bacaan yang telah diberikan guru tersebut (pania & DKK, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran crossword puzzle, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pada kelas eksperimen pretest sebesar 54,44 sedangkan posttest nilai rata-ratanya sebesar 80,00 dan hasil uji prasyarat yaitu normalitas data yang diperoleh dinyatakan bahwa data bisa berdistribusi normal jika nilai signifikan $> 0,05$, hal ini sesuai dengan pengujian normalitas yang diperoleh oleh peneliti semuanya berdistribusi normal. setelah pengujian normalitas berdistribusi normal selanjutnya dapat dilakukan pengujian hipotesis dengan uji T (Paired sample test) yang diperoleh taraf signifikan Sig (2 tailed)=0,000 $< 0,05$ dalam hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima yang menunjukkan ada pengaruh yang signifikan.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Utari (2023) dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Crossword Puzzle Pada Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 226 Palembang Tahun Ajaran 2022/2023. Hasil perhitungan data analisis data diperoleh nilai rata-rata hasil posttest kelas kontrol sebesar 68,75 dan 80,67 untuk posttest kelas eksperimen. $t = 2,255$ lebih dari t Sebesar $0,032 < 0,05$. Dengan demikian terdapat pengaruh model pembelajaran crossword puzzle pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ani (2022) dengan judul penelitian “Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Alif Inayah Medan Johor” Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata posttest untuk kelas eksperimen yakni 87,14 dan posttest hasil belajar kelas kontrol yakni 72,32. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-t dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} 1,70$ dengan taraf sig. $\alpha = 0,05$. Dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil hipotesis dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran crossword puzzle pada mata pelajaran tematik dinyatakan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Alif Inayah Medan Johor. Kata kunci : Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle, Hasil Belajar Siswa.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran crossword puzzle berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 226 Palembang. Hal itu dapat dibuktikan dari nilai rata-rata hasil pretest kelas eksperimen adalah 54,44 dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran crossword puzzle nilai rata-rata hasil posttest meningkat menjadi 80,00 jadi jumlah peningkatan berdasarkan nilai pretest dan posttest sebesar 26,66. Selain itu, melalui pengujian hipotesis dengan uji t hasil yang di peroleh

bahwa nilai $t = 17,556$ dengan $df = 27$ dan angka sig Atau $p\text{-value}$ sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti Ho ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 226 Palembang.

5. Referensi

- Ali (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar. *PERNIK Jurnal PAUD*, 3, 35-44.
- Aprilia. E (2021) Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Media Pembelajaran Daring Menggunakan Metode AHP. *Jurnal MathEducation Nusantara*4. Vol.1. No.121–131
- Anggraini (2016). Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep. Matematika Dengan Menggunakan Media Realia di Kelas 1 Sd Negeri. *Telajung 03 Kecamatan Cikarang*. Hal 1
- Fania (2021). Pengembangan Pedoman Bahasa Indonesia. (2016). *Pedoman Umum. Ejaan Bahasa Indonesia (Edisi keempat ed.)*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan.
- Fitriani (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Search Solve Create Share (SSCS) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Pengetahuan Awal Siswa.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 2(2): 42-53.
- Kritiantari (2020). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 2 (2021).
- Kukuh (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar". *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Vol. 1 No. 2a. 2018.
- Limbong (2018). *Media Pembelajaran (T. Limbong (ed.). Yayasan Kita Menulis. Magdalena (2021). Analisis Bahan Ajar. Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 2(2). 311-326.
- Marpaung (2022). Penerapan Permainan Puzzle Tentang Karies Gigi Sebagai Media Promosi Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Siswa Sekolah Dasar.
- Masda (2019). Analisis Hubungan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Terhadap Minat Bahasa Indonesia. *Jurnal Phi; Jurnal Pendidikan, Volume 3*,
- Nurkholis (2018). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal Kependidikan*,. I(1), 24-44. Pourjali, F.
- Sappaile, et al (2021). Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Penerapan Sistem Prodigy Math Game sebagai Implementasi Merdeka Belajar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menengah Atas. 3(6), 3919–3927.
- Sevilla. N (2020). *Pengantar Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Sudjana (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni (2022). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta : CV. Adanu Utama.
- Widya (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume. 4, Nomor 1, April 2019, ISSN: 2527-5445.
- Wulandari (2021). Pengaruh Media Pembelajaran, Fasilitas dan Lingkungan belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Pandemi Covid19. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 19-29.