



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 11039-11051

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Media Ajar Games Book dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di SDN 1 Sindanghayu

Gita Nopita^{1✉}, Arief Hidayat Afendi², Hanikah³

Universitas Muhammadiyah Cirebon

Email: gitanovita177@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 1 Sindanghayu. Hal ini disebabkan karena pembelajaran masih menggunakan model konvensional sehingga perlu adanya variasi dalam pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran Games Book. Penerapan media pembelajaran Games Book diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang mengarah pada hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Games Book terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas II SD Negeri 1 Sindanghayu Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah pre eksperimental sedangkan desain dalam penelitian ini menggunakan one group pretest-posttest design. Subjek dalam penelitian ini adalah 22 siswa kelas II sebagai kelas pre eksperimental. Instrumen utama yang digunakan adalah tes. Rata-rata nilai yang diperoleh pada pre test yaitu 57. Pada post test mengalami peningkatan yaitu dengan rata-rata nilai 88,64. Hasil analisis data dengan uji-t diperoleh $t_{tabel} -9.930$ dengan hasil $t_{count} > t_{table} -1.717$ atau $-1.717 > -9.930$ yang berarti signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Games Book berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Serta terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II di SD Negeri 1 Sindanghayu.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Games Book, Media Ajar*

Abstract

The problem in this research is the low learning outcomes in Indonesian for class II students at SD Negeri 1 Sindanghayu. This is because learning still uses conventional models so there needs to be variations in learning Indonesian language subjects contain a lot of material so there needs to be variations in learning to make it easier for students to summarize the material provided by the teacher. One way is by using the Games Book learning media. The application of the Games Book learning media is expected to increase knowledge and skills which will lead to student learning outcomes. This research aims to determine the effect of using the Games Book learning media on Indonesian language learning outcomes for class II students at SD Negeri 1 Sindanghayu, Beber District, Cirebon Regency. This research is quantitative. The method used in the research is pre-experimental, while the design in this research uses a one-group pretest-posttest design. The subjects in this research were 22 class II students in a pre-experimental class. The main instrument used is the test. The average score obtained in the pretest was 57. In the post-test, there was an increase, namely with an average score of 88.64. The results of data analysis using the t-test obtained $t_{table} -9.930$ with the results $t_{count} > t_{table} -1.717$ or $-1.717 > -9.930$ which means it is significant. So it can be concluded that the Games Book learning model influences Indonesian language learning outcomes. There is a significant influence between the Indonesian language learning outcomes of class II students at SD Negeri 1 Sindanghayu

Keywords: *Learning Outcomes, Games Book, Learning Media*

PENDAHULUAN

Dalam penerapan Kurikulum Merdeka pembelajaran yang dilaksanakan lebih beragam karena peserta didik dituntut untuk memiliki waktu yang cukup untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensinya melalui konten yang diberikan oleh pendidik. Guru akan memiliki fleksibilitas yang lebih besar dalam memilih berbagai sumber belajar, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan disesuaikan dengan minat dan kebutuhan masing-masing siswa. Guru dapat menyesuaikan pelajaran berkualitas tinggi dengan kebutuhan individu siswa dan lingkungan kelas dengan bantuan Kurikulum merdeka. Konsep Kurikulum Merdeka ini sesuai namanya "Merdeka" sejalan dengan prinsip Ki Hajar Dewantara yang mendorong siswa untuk belajar mandiri dan imajinatif melalui fokus belajar mandiri. Menurut Agustina (2018), Kurikulum Merdeka didasarkan pada perubahan paradigma pendidikan ke arah yang lebih berpusat pada peserta didik, inklusif, dan kontekstual. Dengan menggunakan metode ini, guru dapat memenuhi kebutuhan siswanya dengan lebih baik dan membantu mereka mencapai potensi penuh mereka melalui pendekatan yang mendorong pembelajaran aktif, kreativitas siswa, dan perhatian individual.

Cara umum untuk mengukur berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa

sebagai hasil pengalaman pendidikannya (Ahmadiyahanto, 2016). Agar dapat dianggap sebagai pembelajar yang berhasil, siswa tentunya harus memenuhi standar KKM yang ditetapkan sekolah, dimana di SD Negeri 1 Sindanghayu pada siswa kelas II menetapkan nilai 70 sebagai KKM pada matapelajaran Bahasa Indonesia. Namun demikian, masih banyak siswa yang mencapai hasil belajar di bawah KKM. Hal inilah yang menjadi pendorong dedikasi para pendidik untuk senantiasa mencari cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kemampuan guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran secara efektif, kemampuan mengajarnya sendiri, dan pengetahuannya tentang cara membuat media pembelajaran, semuanya berkontribusi terhadap keberhasilan siswa di kelas, baik bekerja sendiri maupun berkelompok.

Berdasarkan hasil observasi awal penulis kepada guru walikelas II yaitu ibu Mila Arunia S.Pd terhadap hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang belum bervariasi yang mengakibatkan hasil pembelajaran kurang efektif, sehingga berdampak pada nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu >70. Jumlah siswa kelas II di SD Negeri 1 Sindanghayu yaitu 22 siswa. Siswa yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan belajar minimal pada pembelajaran Bahasa Indonesia berjumlah 16 orang. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar di SD Negeri 1 Sindanghayu masih rendah. Kurangnya variasi dalam pembelajaran mengakibatkan harus adanya inovasi media pembelajaran yang dapat membuat minat siswa untuk belajar. Sehingga pada matapelajaran Bahasa Indonesia dapat menggunakan media pembelajaran *Games Book*.

Nilai yang rendah disebabkan karena pembelajaran belum berjalan secara efektif, sehingga siswa berpendapat bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang membosankan ditunjang dengan materi yang terlalu banyak dan tidak adanya variasi dalam pembelajaran sehingga siswa enggan untuk bertanya. Tujuan dari hasil belajar adalah memperoleh informasi dan keterampilan sedemikian rupa sehingga mengarah pada perubahan perilaku dan kemampuan interaksi yang bertahan lama atau setidaknya sangat stabil sebagai hasil interaksi antara manusia dan lingkungannya. Akan sangat bagus jika siswa dapat mencapai kemajuan yang lebih besar dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa. karena kegunaan praktisnya sebagai alat penalaran dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pengajaran di kelas, bahasa Indonesia sangatlah penting.. Kurikulum sekolah dasar seringkali memasukkan bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib. Salah satu dari sekian banyak mata pelajaran penting dalam kehidupan yang diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar adalah bahasa Indonesia (Pandiangan et al., 2018).

Berdasarkan masalah tersebut, alternatif solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengubah pembelajaran sehingga dapat lebih menarik minat siswa. Terdapat beberapa media pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia, salah satu media pembelajaran yaitu Games Book. Beberapa peneliti telah mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran Games Book. Hasil penelitian (Saepul Rahmat, 2018) menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran Games Book menjadikan siswa lebih mudah dalam memahami materi. *Games book* merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan guru untuk membangkitkan minat siswa dan menjaga perhatian siswa saat mempelajari konsep baru (Saepul Rahmat, 2018). Menurut Erawahyuni dan Hidayat (2023), buku permainan merupakan salah satu media yang dapat menggugah minat membaca siswa. Jika beruntung, siswa akan terinspirasi untuk belajar bahasa Indonesia melalui Games Book dan menghasilkan pendekatan kreatif mereka sendiri terhadap bahasa tersebut. Buku Permainan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan membangkitkan minat membaca siswa, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka (khususnya di kelas bahasa Indonesia) dengan memastikan bahwa mereka mempertahankan dan menerapkan konten kursus dari waktu ke waktu.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Ajar Games Book Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di SD Negeri 1 Sindanghayu" dengan adanya media tersebut anak didorong untuk tertarik guna meningkatkan hasil belajar. Adapun teori yang dipergunakan adalah hasil belajar Gagne (1979). Gagne mengklasifikasikan hasil belajar menjadi lima kelompok: stimulus-respons, disposisi, keterampilan intelektual, strategi kognitif, dan pengalaman kognitif. Teorinya didasarkan pada premis bahwa belajar adalah proses kompleks yang mengarah pada pertumbuhan dan perkembangan pribadi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan mengandalkan metodologi yang dikembangkan sebelum eksperimen. Penelitian pre eksperimen didalamnya hanya terdapat satu kelompok yang mendapatkan pre-test kemudian diberikan perlakuan. Dalam penelitian ini, desain satu kelompok pretest-posttest digunakan. Dengan memberikan tes pra dan pasca pada masing-masing kelompok sebelum dan sesudah eksperimen, desain pretes-postes satu kelompok memungkinkan pengetahuan yang tepat mengenai hasil eksperimen dengan memungkinkan seseorang membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Sampel penelitian ini terdiri dari dua puluh dua siswa kelas dua SD

Negeri 1 Sindanghayu. Pendekatan Jenuh Sampling digunakan dalam metode pengambilan sampel. Ini adalah cara menentukan sampel bila seluruh populasi dijadikan sampel. Ini adalah praktik umum ketika ukuran populasi kecil. Karena populasinya tidak terlalu besar, penulis menggunakan metode sampling jenuh. Hasilnya, 22 orang menjadi sampel untuk penelitian ini. Wawancara, lembar observasi, dan lembar tes digunakan untuk mengumpulkan data. Validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, N-Gain, dan uji hipotesis kemudian diterapkan pada data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

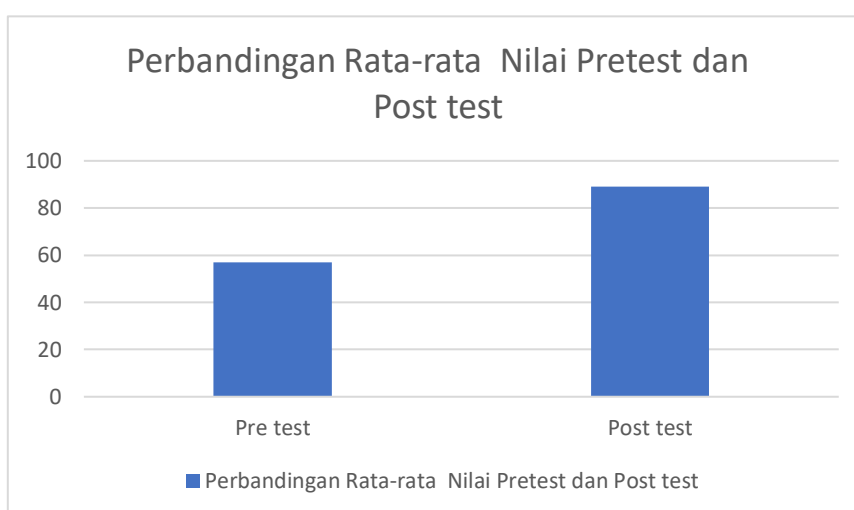
Hasil Belajar Siswa Pada *Pre test* dan *Post test*

Tabel 1. Hasil Belajar Kelas Siswa Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai Hasil Belajar	
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1.	MA	75	90
2.	PTP	40	75
3.	ARS	55	90
4.	ATB	45	100
5.	AZN	40	95
6.	CNB	75	100
7.	FMA	80	90
8.	FN	40	80
9.	FA	70	85
10.	HFA	80	95
11.	HN	40	90
12.	IRA	60	75
13.	JNH	45	80
14.	LSR	50	95
15.	LA	50	100
16.	MFI	65	75
17.	NSO	55	95
18.	NNK	60	85
19.	NDF	70	95
20.	RQH	65	85
21.	TDM	45	90
22.	TAD	55	85
Jumlah		1.260	1.923

Mean	57,27	88,64
%Ketuntasan Belajar	27%	100%

Berdasarkan pada hasil tersebut, dapat dilihat bahwa dalam pelaksanaan penelitian di kelas eksperimen *pre-test post-test* terdapat 22 siswa, pada test awal (*pre-test*) terdapat 6 orang siswa atau 27% yang berhasil mencapai nilai KKM dan terdapat 16 orang siswa 73% yang belum berhasil mencapai nilai KKM. Sedangkan pada pelaksanaan tes akhir (*post test*) terdapat 22 orang siswa atau 100% dari total siswa yang mencapai nilai KKM diatas 70. Kemudian dilihat dari kenaikan hasil belajar atau N-gain setelah diberikan perlakuan (*post-test*) terdapat 12 orang siswa atau 55% yang memiliki kategori tergolong tinggi, terdapat 9 siswa atau 41% yang memiliki kategori tergolong sedang sedang dan 1 siswa atau 4% yang memiliki nilai N-gain dengan kategori rendah.



Gambar 1. Perbandingan persentase Pencapaian Ketuntasan Minimum Siswa

Uji Validitas dan Reliabilitas

Tabel 3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Item	rhitung	rtabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
P1	0.480	0.4227	0,637	Valid dan Reliabel
P2	0.503	0.4227		
P3	0.548	0.4227		
P4	0.517	0.4227		
P5	0.426	0.4227		
P6	0.475	0.4227		
P7	0.549	0.4227		
P8	0.433	0.4227		

P9	0.442	0.4227
P10	0.510	0.4227

Berdasarkan pada hasil tersebut, maka dapat diketahui bahwa seluruh item yang digunakan valid dan reliabel.

Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	.135	22	.200 [*]	.921	22	.081
Post Test	.158	22	.160	.922	22	.084

Nilai signifikansi sebelum dan sesudah tes lebih tinggi dari 0,05, seperti yang terlihat dari data tersebut. Hal ini menghasilkan kesimpulan bahwa data yang digunakan berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	8.486	1	42	.006
	Based on Median	6.924	1	42	.012
	Based on Median and with adjusted df	6.924	1	36.464	.012
	Based on trimmed mean	8.327	1	42	.006

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang diperoleh, nilai statistik *Levene* untuk Hasil Belajar berdasarkan mean adalah 8.486 dengan derajat kebebasan antar kelompok (df1) 1 dan derajat kebebasan dalam kelompok (df2) 42, serta nilai signifikansi (Sig.) 0.006. berdasarkan pada hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa data homogen.

Hasil Uji N-Gain

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

No	Nama	N-Gain	Kategori
1.	MA	0,60	Sedang
2.	PTP	0,58	Sedang
3.	ARS	0,78	Tinggi
4.	ATB	1,00	Tinggi
5.	AZN	0,92	Tinggi
6.	CNB	1,00	Tinggi
7.	FMA	0,50	Sedang
8.	FN	0,67	Sedang
9.	FA	0,50	Sedang
10.	HFA	0,75	Tinggi
11.	HN	0,83	Tinggi
12.	IRA	0,38	Sedang
13.	JNH	0,64	Sedang
14.	LSR	0,09	Tinggi
15.	LA	1,00	Tinggi
16.	MFI	0,29	Rendah
17.	NSO	0,89	Tinggi
18.	NNK	0,63	Sedang
19.	NDF	0,83	Tinggi
20.	RQH	0,57	Tinggi
21.	TDM	0,82	Sedang
22.	TAD	0,67	Tinggi
	Rata-rata	0.71	Tinggi
	Persentase	71%	Cukup Efektif
	Standar Devitaion	0.197149084	
		N-Gain	
	T Hitung	-9.930	
	T Tabel	-1.717	
	Keterangan	Ada Perbedaan	

Berdasarkan data yang disajikan, mayoritas siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai N-Gain yang tinggi dan sedang, yang mengindikasikan efektivitas media ajar tersebut dalam meningkatkan hasil belajar. Dari total 22 siswa yang terlibat

dalam penelitian, 12 siswa mencapai kategori tinggi dengan nilai N-Gain berkisar antara 0.75 hingga 1.00, menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dalam hasil belajar mereka. Sementara itu, 9 siswa berada dalam kategori sedang dengan nilai N-Gain antara 0.50 hingga 0.67, yang masih menunjukkan peningkatan yang moderat. Hanya satu siswa yang menunjukkan peningkatan rendah dengan nilai N-Gain sebesar 0.29, yang menunjukkan peningkatan minimal. Rata-rata nilai N-Gain untuk seluruh siswa adalah 0.71, yang masuk dalam kategori tinggi, menandakan bahwa secara keseluruhan, penggunaan Games Book memiliki dampak positif yang kuat terhadap hasil belajar siswa.

Uji Hipotesis

Tabel 7. Hasil Uji t

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
Pair		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1	Pre Test - Post Test	-31.364	14.815	3.159	-37.932	-24.795	-9.930	21	.000

Nilai t yang dihasilkan adalah -9.930 dengan derajat kebebasan (df) 21, dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang sangat kecil, yaitu 0.000. Nilai signifikansi ini jauh di bawah ambang batas umum 0.05, memberikan bukti kuat mengenai perubahan yang signifikan secara statistik antara dua kelompok nilai tes rata-rata. Ini menegaskan bahwa penggunaan media ajar *Games Book* memiliki efek yang *sangat positif* dan *signifikan* terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pada hasil analisa yang dilakukan, maka diketahui bahwa media pembelajaran *games book* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II di SD Negeri 1 Sindanghayu. Data yang telah dipaparkan memberikan dukungan kuat untuk efektivitas media ajar *Games Book* dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN 1 Sindanghayu sehingga dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa karena adanya penggunaan media *Games Book*. Perubahan positif yang signifikan dalam skor belajar siswa menunjukkan bahwa integrasi media ajar ini dapat dianggap sebagai strategi yang berhasil dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Media pembelajaran *games book* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II di SD Negeri 1 Sindanghayu. Peningkatan hasil belajar melalui media Games Book terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas II di SD Negeri 1 Sindanghayu tergolong dalam kategori tinggi, dibuktikan dengan nilai rata-rata pada kelas eksperimen Pre-test Post-test terdapat 22 siswa, pada test awal (pre-test) terdapat 6 orang siswa atau 27% yang berhasil mencapai nilai KKM dan terdapat 16 orang siswa 73% yang belum berhasil mencapai nilai KKM. Sedangkan pada pelaksanaan tes akhir (post test) terdapat 22 orang siswa atau 100% dari total siswa yang mencapai nilai KKM. Nilai KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 70. Kemudian dilihat dari kenaikan hasil belajar atau N-gain setelah diberikan perlakuan (post-test) terdapat 12 orang siswa atau 55% yang memiliki kategori tergolong tinggi, terdapat 9 siswa atau 41% yang memiliki kategori tergolong sedang dan 1 siswa atau 4% yang memiliki nilai N-gain dengan kategori rendah, dan didapatkan rata-rata N-gain pretest-posttest 0,71 tergolong kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- A Parnawi. (2019). Psikologi Belajar. Deepublish, 6–10.
- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari., M. E. (2017). Metodologi Penelitian Kuantitatif Metodologi Penelitian Kuantitatif. In Metodologi Penelitian Kuantitatif (Issue May).
- Agustina, R. (2018). Model of Learning Empowerment-Based Curriculum 2013 in Elementary School. Educational Review: International Journal, 15(2), 176-193.
- Ahmadiyanto, A. (2016). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 6(2), 980-993., 6(2), 980–993. <http://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/view/2326/2034>
- Anjani, S., Dantes, N., & Artawan, G. (2019). Pengaruh Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca. PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 3(2), 74–83.
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- Dwi, P., Syam, R., Makkasau, A., & Raihan, S. (2021). Hubungan Self-Efficacy Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Hybrid Learning Di Sekolah Dasar. Pinisi Journal Of Education, 1–13.

- Erawahyuni, E. R., & Hidayat, M. T. (2023). Pengembangan Media Games Book Berbasis Cerita "Minuman Nusantara" Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. ... Jurnal Pendidikan Dan ..., 7(1). <https://journal.umsurabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/12921%0Ahttps://journal.umsurabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/download/12921/6272>
- Fatma wulandari. (2018). pengaruh penggunaan media buku cerita terhadap kemampuan membaca siswa pada pembelajaran bahasa indonesia kelas IV Sd negeri Pajjalang kota Makasar. 1–26.
- Jamilah, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif 'POST' dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi untuk Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(1), 14–23.
- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- Lutfia, A., & Wulandari, D. (2014). Penerapan model student facilitator and explaining berbantuan media visual. *Joyful Learning Journal*, 3(1), 46–50.
- Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Ranah Kognitif. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Maghfiroh, & Shofia Suryana, D. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Mardicko, A. (2022). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 54.
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v2i1.11>
- Miftahur Rohmah, & Muhamad Taufik Hidayat. (2022). The Effectiveness of Media Games Books and Big Books on the Learning Outcomes of Indonesia Language for Elementary School Students. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 340–348. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.51216>
- Nikmatussaidah, N. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Learning Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasiologi*, 7(2), 1–11. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v7i2.280>
- Nur'ariyani, S., & Jamaludin, U. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Games Book terhadap Minat Baca Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(1), 583–590. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.632>

- Nuriefandi, A. (2019). Pengaruh Karakteristik Generasi Y Terhadap Loyalitas Karyawan Pt. Telekomunikasi Indonesia Witel Tasikmalaya. *Progress in Retinal and Eye Research*, 561(3), S2–S3.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, November, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Pandiangan, W. M., Siagian, S., & Sitompul, H. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 11(1), 86. <https://doi.org/10.24114/jtp.v11i1.11199>
- Purwanto, N. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- R. Septianingsih, D. Safitri, S. S. (2023). Cendekia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Rahman, R. (2015). MODERNISASI PENDIDIKAN ISLAM AWAL ABAD 20 (Studi Kasus di Sumatera Barat). *Humanus*, 14(2), 174. <https://doi.org/10.24036/jh.v14i2.5684>
- Rahmat, A. S. (2017). Games Book sebagai Media Peningkatan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7494>
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Rohmah, M., & Hidayat, M. T. (2022). Efektivitas Media Permainan Buku dan Buku Besar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia SD Siswa Sekolah. 6, 340–348.
- Saepul Rahmat, A. (2018). Games Book Sebagai Media Pembelajaran Aktif Kolaboratif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknodik*, 22(2), 133–142. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.339>
- Sanusi, W. (2016). Analisis Homogenitas Data Curah Hujan Tahunan Kota Makassar. *Jurnal Scientific Pinisi*, 2(2), 137–142.
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Suparlan, S. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(2), 245–258. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i2.897>

- Syamsuryadin, S., & Wahyuniati, C. F. S. (2017). Tingkat Pengetahuan Pelatih Bola Voli Tentang Program Latihan Mental Di Kabupaten Sleman Yogyakarta. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 13(1), 53–59. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Journal Edukatif*, 5(1), 18–27. <https://doi.org/10.37567/jie.v5i1.53>
- Widoyoko (2017, hlm. 147). (2015). Daftar Pustaka Daftar Pustaka. *Pemikiran Islam Di Malaysia: Sejarah Dan Aliran*, 20(5), 40–43.
- Zaini Miftach. (2018). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan, (Jurnal Basicedu) Vol 1, No 1, April 2020*, hlm. 24.