

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *FLASHCARD* DENGAN METODE
PEMBELAJARAN *ROLE PLAY* UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN
INTERPERSONAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

Syarina Maharani¹, Wasino², Yeri Sutopo³

^{1,2,3} Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

¹syarinamaharani@students.unnes.ac.id, ²wasino@mail.unnes.ac.id,

²yerisutopo@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

This research from observations of several upper class students shows behavior that is considered problematic. This behavior includes inactivity in class, minimal interaction with peers. Interviews with teachers show that the cause of this behavior is a lack of social interaction between students. They tend to be passive in discussions and other class activities, ultimately affecting their interpersonal intelligence abilities. Research conducted shows that students need learning media that can improve interpersonal intelligence, especially in terms of activeness. The solution is the development of Flashcard game media using the Role Play method. This media is designed for fifth grade elementary school students in Natural and Social Sciences subjects with a Flashcard and Role Play game approach. It is hoped that students will be more active in various activities that support social interaction. In this research, the model used is the ADDIE development model consisting of five stages, namely the Analyze background & concept stage, Design which involves designing game media, Development which includes media product development and validation by material and media experts, Implementation where Flashcard game media is used using the Role Play method for students, as well as implementing Pretest-Posttest and Evaluation questions which aim to analyze data to find out deficiencies in the product being developed and obtain suggestions. Based on research findings, the average value of the validation test by media experts was 4.4, while the validation test by material experts was 4.6. These results indicate that the product meets the feasibility criteria and is valid for use. Therefore, this product is ready to be used in the fifth grade elementary school learning process.

Keywords: *flashcard game media, role play learning method, student interpersonal intelligence, ADDIE Model, IPAS*

ABSTRAK

Penelitian ini dari observasi terhadap beberapa siswa kelas atas menunjukkan perilaku yang dianggap bermasalah. Perilaku tersebut meliputi ketidakaktifan di kelas, minimnya interaksi dengan teman sebaya. Wawancara dengan guru, bahwa

penyebab perilaku ini adalah kurangnya interaksi sosial antar siswa. Mereka cenderung pasif dalam diskusi maupun aktivitas kelas lainnya, pada akhirnya mempengaruhi kemampuan kecerdasan interpersonal. Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal, terutama dalam hal keaktifan. Solusinya adalah pengembangan media permainan *Flashcard* dengan metode *Role Play*. Media ini dirancang untuk siswa kelas V Sekolah Dasar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan pendekatan permainan *Flashcard* dan *Role Play*, diharapkan siswa lebih aktif berbagai aktivitas yang mendukung interaksi sosial. Dalam penelitian ini, model yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE terdiri lima tahapan yaitu tahap *Analyze* latar belakang & konsep, *Design* yang melibatkan perancangan media permainan, *Development* yang mencakup pengembangan produk media dan validasi oleh ahli materi dan media, *Implementation* di mana media permainan *Flashcard* digunakan dengan metode *Role Play* untuk siswa, serta pelaksanaan soal *Pretest-Posttest*, *Evaluation* yang bertujuan untuk menganalisis data guna mengetahui kekurangan produk yang dikembangkan dan memperoleh saran. Berdasarkan temuan penelitian, nilai rata-rata dari uji validasi oleh ahli media 4,4, sementara uji validasi oleh ahli materi 4,6. Hasil ini menunjukkan bahwa produk tersebut sangat memenuhi kriteria kelayakan dan valid untuk digunakan. Maka dari itu, produk ini siap digunakan dalam proses pembelajaran kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: media permainan *flashcard*, metode pembelajaran *role play*, kecerdasan interpersonal siswa, model ADDIE, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah kunci untuk menciptakan individu tangguh dan berkompoten. Kualitas pendidikan sangat bergantung pada seberapa baik tenaga didik melaksanakan peran serta tugas mereka. Di Indonesia, pendidikan mengalami kemajuan yang signifikan tercermin dari kemampuan guru mengadaptasi metode, media, dan pembelajaran yang sesuai karakteristik siswa, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Pendidikan adalah kunci emas bagi kemajuan dan pengembangan, membuka jalan bagi setiap individu untuk mengaktualisasikan potensi terbaik mereka. Lebih dari sekadar proses transformasi pengetahuan, pendidikan menjadi pijakan penting dalam pembangunan bangsa.

Melalui proses pendidikan, kita berinvestasi dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Kualitas ini mencerminkan kemampuan adaptasi, inovasi, dan kontribusi terhadap masyarakat luas.

Tanpa pendidikan yang bermutu, sulit berharap seseorang dapat mengharumkan nama bangsa dengan segala potensi yang dimiliki.

Sejalan dengan visi pendidikan nasional, kesempatan belajar memungkinkan setiap individu untuk terus berkembang sepanjang hidupnya. Pendidikan bukan hanya sekadar memperoleh gelar, tetapi proses berkelanjutan dalam mengeksplorasi, memahami, dan mengaplikasikan pengetahuan demi kebaikan bersama. Dengan begitu, pendidikan memungkinkan lahirnya generasi yang terampil dan kompetitif, sekaligus membangun masa depan yang lebih gemilang bagi setiap individu dan bangsa.

Pendidikan masih bergulat dengan tantangan, seperti rendahnya efektivitas dalam pembelajaran. Esensi utama dari proses ini adalah membantu siswa mencapai potensi belajar secara maksimal dengan pembelajaran yang efektif dan penggunaan media yang tepat. Guru diharapkan menciptakan media pembelajaran kreatif, beragam, dan menarik, dengan kebutuhan siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah flashcard.

Bermain peran memberikan banyak manfaat, terutama dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa. Aktivitas ini mengajak siswa untuk lebih aktif berkomunikasi dengan teman sekelas serta berinteraksi dengan orang lain. Mereka berbicara, menyampaikan pendapat, bernegosiasi, dan mencari solusi bersama dalam menghadapi berbagai masalah tanpa rasa malu.

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami, bekerja sama, dan berinteraksi dengan baik. Kecerdasan ini merangkum kemampuan untuk merasakan dan merespons emosi, karakter, niat, serta impian orang lain (Wahyuni et al., 2016). Siswa dengan kecerdasan ini menunjukkan empati luar biasa dan rasa tanggung jawab sosial yang tinggi. Mengembangkan kecerdasan interpersonal sangat penting karena menjadi dasar untuk berhubungan dengan teman dan lingkungan sekitar. Berhubungan erat dengan proses belajar, karena proses belajar membantu siswa dalam mengembangkan kecakapan sosial dan perilaku yang sesuai dengan norma agama, adat, hukum, serta nilai moral yang berlaku di masyarakat.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini memanfaatkan pendekatan Research and Development dengan model ADDIE sebagai kerangka utamanya. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Untuk mengevaluasi efektivitas dari metode yang dikembangkan, penelitian ini menerapkan desain One Group Pretest-Posttest. Desain ini muncul dari pengembangan konsep Pre-experimental, di mana pengujian hanya dilakukan pada satu grup dengan pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah pelaksanaan intervensi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghadirkan media permainan Flashcard yang dipadukan dengan metode pembelajaran Role Play, yang dirancang khusus untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dalam pelajaran IPAS. Selain itu, peneliti juga merancang instrumen validasi yang melibatkan ahli media dan materi. Tak hanya itu, soal-soal untuk Pretest dan Posttest serta angket untuk mengukur kecerdasan interpersonal

siswa juga disiapkan dengan cermat. Pada fase pengembangan, peneliti merancang media permainan Flashcard yang diterapkan melalui metode pembelajaran Role Play. Media ini didesain seatraktif mungkin agar dapat memikat perhatian siswa selama kegiatan belajar mengajar. Setelah itu, peneliti mengonsultasikan desain tersebut kepada para ahli dalam bidang tersebut untuk validasi.

Setelah media permainan Flashcard menggunakan metode pembelajaran Role Play selesai dibuat, tahap berikutnya adalah proses validasi oleh para ahli. Ahli akan mengevaluasi validitas dan kecocokan antara media dan bahan ajar. Setiap ahli memberikan penilaian melalui angket yang disusun berdasarkan kebutuhan spesifik media ini. Komponen angket mencakup penskoran dan bagian khusus untuk saran serta masukan guna memperbaiki media tersebut. Berdasarkan feedback dari para ahli ini, media Flashcard tersebut kemudian direvisi dan disempurnakan. Berikut ini adalah hasil dari uji kelayakan oleh ahli media.

Tabel 1 Uji Kelayakan Ahli Media

No	Indikator	Butir Penilaian	Ahli 1	Ahli 2
A	Desain (Cover)	Tata Letak Cover		
		1. Gaya tata letak pada sampul menciptakan harmoni, ritme, dan kesatuan yang konsisten.	3	4
		2. Menyuguhkan fokus visual yang menarik.	4	4
		3. Susunan dan ukuran elemen-elemen seperti judul, penulis, serta ilustrasi didesain proporsional dan seimbang, selaras	4	3

dengan tata letak isi.

4. Pemilihan warna elemen-elemen tata letak menciptakan harmoni dan mempertegas fungsinya.

Huruf Yang Digunakan Menarik Dan Mudah Dibaca

5. Ukuran huruf pada judul dibuat lebih mencolok dan seimbang dengan elemen lainnya.

6. Warna judul dirancang dengan mencolok dengan latar belakang untuk

<p>mencipta kan kontras yang menarik.</p> <hr/> <p>7. Batasi 4 5 penggun aan variasi jenis huruf agar desain tetap rapi dan konsisten .</p> <hr/> <p>Ilustrasi Isi Media Permainan Flashcard</p> <hr/> <p>8. Mengilus 4 4 trasikan konten pembelaj aran dan mengeks presikan karakter dari objek yang dibahas.</p> <hr/> <p>9. Bentuk, 4 3 warna, dan ukuran objek disesuaik an dengan</p>	<p>proporsi realistis.</p> <hr/> <p>B Bagian Konsistensi Tata Letak</p> <hr/> <p>10. Ele 5 3 men- elemen tata letak ditempat kan dengan pola yang konsisten untuk mencipta kan keseraga man.</p> <hr/> <p>Unsur tata letak lengkap</p> <hr/> <p>11. Jud 4 4 ul kegiatan belajar dan gambar diletakka n sedemiki an rupa sehingga tidak mengan ggu pemaha man.</p> <hr/> <p>12. Ilus 3 3 trasi dan deskripsi gambar</p>
---	--

<p>disusun dengan rapih agar tidak menghambat pemahaman.</p>	<p>s disusun dengan lebar yang proporsional untuk kenyamanan membaca.</p>								
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;"></th> <th style="width: 15%;">Tipografi</th> <th style="width: 15%;">Isi</th> <th style="width: 15%;">Media</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">Permainan Sederhana</td> <td></td> <td style="text-align: center;">Flashcard</td> </tr> </tbody> </table>		Tipografi	Isi	Media		Permainan Sederhana		Flashcard	
	Tipografi	Isi	Media						
	Permainan Sederhana		Flashcard						
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="width: 10%;">13.</td> <td style="width: 15%;">Hin</td> <td style="width: 15%;">4</td> <td style="width: 15%;">4</td> </tr> </tbody> </table> <p>dari penggunaan beragam jenis huruf untuk menjaga kejelasan dan konsistensi.</p>	13.	Hin	4	4	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="width: 10%;">16.</td> <td style="width: 15%;">Jar</td> <td style="width: 15%;">4</td> <td style="width: 15%;">2</td> </tr> </tbody> </table> <p>ak antar baris teks diatur dengan rapi untuk memudahkannya.</p>	16.	Jar	4	2
13.	Hin	4	4						
16.	Jar	4	2						
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="width: 10%;">14.</td> <td style="width: 15%;">Var</td> <td style="width: 15%;">4</td> <td style="width: 15%;">4</td> </tr> </tbody> </table> <p>iasi huruf digunakan dengan bijak agar tetap sederhana dan mudah dibaca.</p>	14.	Var	4	4	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="width: 10%;">17.</td> <td style="width: 15%;">Hin</td> <td style="width: 15%;">3</td> <td style="width: 15%;">3</td> </tr> </tbody> </table> <p>dari pemberian jarak terlalu lebar antara huruf agar tulisan tetap nyaman dibaca.</p>	17.	Hin	3	3
14.	Var	4	4						
17.	Hin	3	3						
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;"></th> <th style="width: 15%;">Tipografi</th> <th style="width: 15%;">Media</th> <th style="width: 15%;">Permainan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">Flashcard Mudah dibaca</td> </tr> </tbody> </table>		Tipografi	Media	Permainan				Flashcard Mudah dibaca	
	Tipografi	Media	Permainan						
			Flashcard Mudah dibaca						
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="width: 10%;">15.</td> <td style="width: 15%;">Tek</td> <td style="width: 15%;">2</td> <td style="width: 15%;">4</td> </tr> </tbody> </table>	15.	Tek	2	4	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="width: 10%;">18.</td> <td style="width: 15%;">Bis</td> <td style="width: 15%;">4</td> <td style="width: 15%;">3</td> </tr> </tbody> </table> <p>a menggambar makna</p>	18.	Bis	4	3
15.	Tek	2	4						
18.	Bis	4	3						

		10.	Kemena rikan Materi	4	3				
		11.	Mendorong Rasa Ingin Tahu Siswa	4	4				
		12.	Menciptakan Kemampuan Bertanya	4	4				
D	Kemutakhiran Materi	13.	Kesesuaian Dengan Perkembangan Ilmu Materi	3	2				
		14.	Gambar Dan Ilustrasi Aktual	5	4				
E	Lugas	15.	Ketepatan Struktur Kalimat	4	4				
		16.	Keefektifan Kalimat	2	3				
		17.	Kebakuan Istilah	4	4				
F	Komunikatif	18.	Keterbacaan Pesan	2	5				
		19.	Ketepatan Penggunaan Kaidah	5	3				
G	Dialogis Dan Interaktif	20.	Kemampuan Memotivasi Informasi Peserta Didik	3	2				
		21.	Kemampuan Mendorong Berpikir Kritis	4	4				
H	Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Peserta Didik	22.	Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Peserta Didik	4	4				
		23.	Selaras dengan Perkembangan Emosional Siswa	4	4				
I	Keruntutan dan Keterpaduan Alur Pikir	24.	Kohesi dan Integrasi Antar Aktivitas Pembelajaran	4	5				
		25.	Alur dan Kesatuan Antar Paragraf	4	4				
J	Hakikat Kontekstual	26.	Hubungan Materi Pembelajaran dengan Kehidupan Nyata Peserta	3	3				

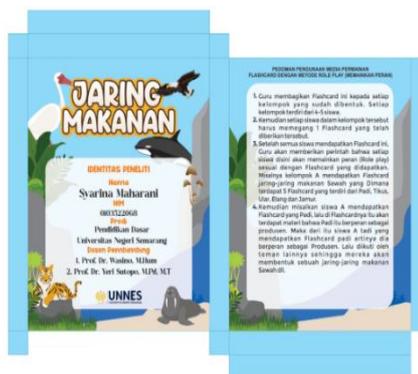
		Didik			
		27.	Mendorong Peserta Didik Menghubungkan Pengetahuan dengan Kehidupan Nyata	5	4
K	Komponen Tanggapan	28.	Konstruktivisme (<i>Constructivisme</i>)	3	5
		29.	Menemukan (<i>Inquiry</i>)	5	3
		$\sum x$		110	110
	Rata-rata Tanggapan	Butir		3,8	3,8
	Rata-rata Materi	Ahli		3,8	
	N			29	

Melalui analisis data, Ahli Materi 1 mendapatkan rata-rata skor 3,8 yang termasuk dalam kategori Layak. Sama halnya, Ahli Materi 2 juga mencatatkan rata-rata skor 3,8, yang berada dalam kategori yang sama. Berdasarkan hasil penilaian dari

kedua ahli materi tersebut, dapat dinyatakan bahwa hasil evaluasi mereka masuk dalam kategori Layak.

Setelah melewati tahap desain, langkah berikutnya adalah mengembangkan media permainan Flashcard yang mengadopsi metode pembelajaran Role Play. Berikut adalah rancangan media permainan Flashcard dengan menggunakan pendekatan Role Play untuk pembelajaran.

a) Cover Kotak



Gambar 1 Cover Kotak

b) Materi



Gambar 2 Materi dalam Flashcard

Setelah penyelesaian tahap desain, langkah selanjutnya adalah mengembangkan media permainan

Flashcard berbasis metode pembelajaran Role Play. Berikut adalah konsep kreatif media permainan Flashcard yang memanfaatkan pendekatan Role Play untuk memperkaya proses pembelajaran.

Menggunakan Flashcard sebagai media pembelajaran dengan metode Role Play, kita dapat memperkenalkan konsep jaring-jaring makanan kepada siswa kelas V Sekolah Dasar dalam mata pelajaran IPAS.

Langkah berikutnya memasuki tahap implementasi. Di sini, peneliti memberikan Pretest dan Posttest kepada siswa. Sebagai langkah awal, guru kelas V melaksanakan Pretest yang terdiri dari 15 pertanyaan untuk memetakan kondisi awal siswa sebelum mereka diperkenalkan dengan media permainan Flashcard melalui metode Role Play. Tahap berikutnya adalah pengkondisian. Di Dalam langkah ini, siswa dihadapkan pada pengalaman belajar melalui media permainan Flashcard yang dipadukan dengan metode Role Play setelah mereka menyelesaikan Pretest. Langkah penutup adalah pelaksanaan Posttest, menggunakan soal yang sama dengan Pretest.

Tujuan dari Posttest ini adalah untuk mengukur perubahan dan perkembangan hasil belajar siswa setelah mereka mengalami proses pembelajaran interaktif tersebut.

Tahap final dalam model ADDIE disebut Evaluasi. Di fase ini, sistem dievaluasi dan diperbaiki dengan mengacu pada data yang dikumpulkan selama empat tahap sebelumnya. Evaluasi ini bertindak sebagai penutup proses, memastikan hasil yang optimal dan perbaikan yang diperlukan. Dalam penelitian pengembangan, evaluasi formatif mencakup penilaian terhadap kelayakan media permainan Flashcard dengan pendekatan Role Play. Para ahli media dan materi memberikan penilaian mereka pada tahap ini. Adanya evaluasi ini bertujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media permainan Flashcard yang menggunakan metode Role Play agar lebih efektif. Penelitian ini mencakup evaluasi sumatif yang bertujuan untuk mengukur efektivitas dari media permainan yang telah dikembangkan. Keberhasilan media permainan Flashcard dengan pendekatan Role Play diukur dari seberapa besar peningkatan kecerdasan

interpersonal siswa terjadi. Media ini dinilai berhasil apabila siswa dalam kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor yang signifikan pada tes setelah perlakuan dibandingkan dengan kelompok yang tidak menerima perlakuan.

D. Kesimpulan

Setelah meneliti dan menganalisis Media Permainan Flashcard yang diterapkan dengan metode Role Play, berikut kesimpulan yang dapat ditarik. Melalui studi ini, media permainan Flashcard yang menggunakan pendekatan Role Play diteliti dan dikaji efektivitasnya. Melalui berbagai tahap evaluasi dan uji coba, media ini dapat membantu meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa. Hal ini bisa dilihat dari kenaikan skor Posttest siswa setelah diberikan media ini menunjukkan keberhasilannya dalam meningkatkan interaksi dan pemahaman materi.

Permainan Flashcard yang dikombinasikan dengan metode Role Play ini diciptakan guna memfasilitasi pendidik dalam proses pengajaran. Alat bantu ini terdiri dari kartu-kartu bergambar yang menampilkan animasi relevan dengan topik

pelajaran. Flashcard Role Play ini berperan sebagai sarana yang memperkaya pengalaman belajar di kelas, membantu siswa memahami materi dengan lebih interaktif dan menyenangkan.

Permainan Flashcard yang menggabungkan metode Role Play ini terbukti efektif sebagai alat bantu pembelajaran berdasarkan ulasan dari para ahli media dan materi. Validasi menunjukkan bahwa media ini sudah dianggap valid dengan hanya memerlukan revisi kecil dan tidak membutuhkan perubahan signifikan. Oleh karena itu, Flashcard Role Play ini siap digunakan sebagai media pembelajaran IPAS untuk siswa kelas V SD.

Permainan Flashcard yang diintegrasikan dengan metode Role Play terbukti sangat efektif sebagai alat pembelajaran. Berdasarkan pengujian efektivitas melalui Pretest-Posttest siswa, hasil analisis uji N-Gain serta T-test menunjukkan homogenitas data sebelum penggunaan media ini. Setelah diuji dengan T-test, hasilnya menunjukkan bahwa metode ini secara signifikan meningkatkan efektivitas belajar siswa dan mencapai hasil yang berarti.

DAFTAR PUSTAKA

- Agyemang, F. G. (2020). From classroom to library: what are the transferable knowledge and skills teachers bring to library work. *Journal of librarianship and information science*, 581-598.
- Akhiruddin, D. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Gowu: CV Cahaya Bintang Cemerlang.
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5.
- Amral, & Asmar. (2020). *Hakikat Belajar & Pembelajaran*. Bogor: Guepedia.
- Aqib, Z., & Murtadlo, A. (2016). *Kumpulan metode pembelajaran kreatif dan inovatif*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nuraini Sejahtera.
- Ardiana, R. (2022). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 65.
- Arikunto, & Suharsimi. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, D. S. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asriani. (2022). Penggunaan metode Role playing dalam menstimulus kemampuan berbicara anak di Raudatul atfal umdi ujung baru Kec. Soreang Kota Parepare. *IAIN Parepare*, 12-15.
- Chadha, D. (2006). A curriculum model for transferable skills development. *Engineering Education*, 19-24.
- Fajriani, Supriatna, M., Ahman, Saripah, I., & Yulizar. (2023). Tinjauan Teoretik tentang Transferable skill. *Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 18-28.
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 108-116.
- Hamalik, D. O. (2019). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Haryoko, T., & Purnomo, B. E. (2013). Pembuatan media pembelajaran aksara jawa pada sekolah dasar negeri 2 Gunan wonogiri kelas VI. *Jurnal teknologi informasi dan komunikasi*, 4.
- Hatija, M., Lubis, & Rahim, R. (2023). TEORI-TEORI BELAJAR DAN IMPLEMENTASINYA DALAM PEMBELAJARAN PAI. *Jurnal Andi Djemma*, 74.
- Lasmono, B., Cholid, A., & Wiyarno, Y. (2022). Pengembangan permainan sunda manda berkelompok untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia sekolah dasar. *Journal STAND: Sports and Development*, 30.
- Lestari, & Yudhanegara. (2017). *Penelitian Pendidikan Tematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lestari, K. e. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Liao, S. C. (2021). Qualitative study of the learning and studying process of resident physicians in

- china. *BMC Medical Education*, 300-303.
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. (2022). Hubungan Teori Belajar dengan Teknologi Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1477.
- Nurani Sujiono, Y. (2013). Hakikat Pengembangan Kognitif . *Jurnal Bimbingan Konseling*, 110.
- Pritchard, A., & Woollard, J. (2004). Constructivism and social learning. *Applying communication theory for professional life*, 205.
- Rosalina, N. P., Ujianti, P. R., & Paramita, M. A. (2021). Media Pembelajaran Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 55.
- Russo, A., & dkk. (2021). Enhancing accounting and finance students' awareness of transferable skills in an integrated blended learning enviroment. *Accounting Education*, 1-20.
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini. (2018). Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku. *Jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran*, 1.
- Sampurno, H., & dkk. (2022). Manajemen Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan dan riset* , 136.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian pendidikan jenis, metode dan prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.