

PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTU DIORAMA TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA KELAS IV SD

Dita Susanti¹, Muhammad Nurjamaludin², Neni Nadiroti Muslihah³

^{1,2,3}nstitut Pendidikan Indonesia

ditasusanti98@gmail.com, mnur@institutpendidikan.ac.id

neninadiroti@institutpendidikan.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of a Game-Based Learning model assisted by diorama media on fourth-grade students' understanding of science concepts at SDN 3 Leuwigoong. The participants were Class IV-A as the experimental group, which received Game-Based Learning assisted by diorama media, and Class IV-B as the control group, which received conventional instruction. Data were collected through science concept understanding test administered to both groups. The data were analyzed using an independent sample t-test at a significance level of 0.05 and an N-Gain test. The results showed a significance value of $0.022 < 0.05$, indicating a significant difference between the groups. The N-Gain analysis revealed an average improvement score of 0.653 in the experimental group and 0.503 in the control group. Therefore, the Game-Based Learning model assisted by diorama media was more effective in improving students' understanding of science concepts.

Keywords: *Game-Based Learning Model, Diorama Media, Conceptual Understanding, Elementary School Students, Natural Science.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis permainan berbantu diorama terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas IV di SDN 3 Leuwigoong. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas IV-A sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan model berbasis permainan berbantu diorama dan siswa kelas IV-B sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes pemahaman konsep IPA yang diberikan kepada kedua kelas. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan uji t dengan taraf signifikansi 0,05 dan dilanjutkan dengan uji N -Gain untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep siswa. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,022 < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji N-Gain menunjukkan rata-rata peningkatan pada kelas eksperimen sebesar 0,653, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,503. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran berbasis permainan berbantu diorama terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA.

Kata Kunci: *Model Game based learning, Diorama, Pemahaman Konsep, Siswa Sekolah Dasar, Ilmu Pengetahuan Alam.*

A. Pendahuluan

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPA digabungkan dengan IPS menjadi IPAS. IPAS merupakan mata pelajaran yang mempelajari makhluk hidup dan tak hidup di bumi melalui pengamatan dan percobaan, serta kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan lingkungannya. Menurut Powler dalam Hakim dkk. (2022), IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang tersusun secara sistematis berdasarkan hasil observasi dan eksperimen. Sementara itu, Khairiyah (2022) menyatakan bahwa IPA merupakan mata pelajaran yang mengarahkan siswa memperoleh pengetahuan tentang lingkungan dan makhluk hidup yang ada di dalamnya. Oleh karena itu, pembelajaran IPA memiliki peran strategis dalam membentuk pola pikir ilmiah siswa sejak usia dini.

Tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah memberi kesempatan kepada siswa untuk memupuk rasa ingin tahu, mengembangkan kemampuan bertanya, mencari jawaban berdasarkan bukti, serta

mengembangkan cara berpikir ilmiah. IPA tidak hanya berupa kumpulan fakta, konsep, dan prinsip, tetapi juga merupakan proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Kelana, 2021). Dengan demikian, pembelajaran IPA sebaiknya dirancang sebagai proses aktif yang melibatkan siswa secara langsung.

Namun demikian, pembelajaran IPA di Indonesia masih menghadapi berbagai permasalahan, khususnya rendahnya pemahaman konsep siswa. Pembelajaran yang masih berorientasi pada hafalan menyebabkan siswa kurang mampu memahami makna konsep secara mendalam, menghubungkan antar konsep, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut tercermin dari hasil Programme for International Student Assessment (PISA). Berdasarkan laporan PISA 2018, Indonesia berada pada peringkat ke-74 dari 79 negara dengan skor literasi sains sebesar 396. Pada

PISA 2022, peringkat Indonesia meningkat enam posisi, tetapi skor literasi sains masih berada pada angka 383, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 485 (OECD, 2023a). Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep dan literasi sains siswa Indonesia masih perlu ditingkatkan.

Pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa dalam memahami makna suatu konsep, menghubungkan konsep dengan konsep lainnya, serta menerapkannya dalam berbagai situasi. Bloom menyatakan bahwa pemahaman merupakan kemampuan individu untuk menangkap makna suatu materi yang ditunjukkan melalui kemampuan menjelaskan kembali dengan kata-kata sendiri, menafsirkan, dan menyimpulkan informasi (Yolanda, 2021). Adapun indikator pemahaman konsep menurut Bloom dalam Manik dkk. (2021) meliputi translasi, interpretasi, dan ekstrapolasi. Oleh karena itu, pembelajaran IPA perlu berpusat pada siswa dengan melibatkan mereka secara aktif dalam kegiatan mengamati,

bertanya, mencoba, dan menyimpulkan sehingga konsep dapat dibangun melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Berdasarkan hasil Sumatif Akhir Semester (SAS) siswa kelas IV SDN 3 Leuwigoong, diperoleh rata-rata nilai kelas IV-A sebesar 85,15 dan kelas IV-B sebesar 78,56. Meskipun terdapat siswa yang memperoleh hasil memuaskan, masih ditemukan siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), terutama pada soal yang berkaitan dengan pemahaman. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi IPA belum optimal dan masih cenderung bersifat menghafal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu menerapkan model dan media pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu inovasi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah *game based learning*. Ramadhan (2021) menyatakan bahwa *game based learning* merupakan model

pembelajaran yang memanfaatkan permainan yang dirancang khusus untuk membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan. Selain meningkatkan keterlibatan siswa, model ini memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa (Hasanudin, 2025).

Selain model pembelajaran, penggunaan media konkret juga diperlukan untuk membantu siswa memahami materi IPA yang bersifat abstrak. Salah satu media yang dapat digunakan adalah diorama. Widayanti dan Adhe (2020) menjelaskan bahwa diorama merupakan media tiga dimensi yang menampilkan visual lebih nyata dalam bentuk skala kecil dari objek sebenarnya. Pratama dkk. (2023) menambahkan bahwa diorama dapat menarik perhatian peserta didik melalui perpaduan warna dan objek tiga dimensi yang menggambarkan suatu kejadian. Penelitian Faizi (2023) menunjukkan bahwa media diorama memperoleh respons sangat positif dari siswa dengan persentase kemenarikan sebesar

91% dan mampu meningkatkan pemahaman konsep.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan model *game based learning* berbantu diorama dipandang berpotensi meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa karena mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantu diorama terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas IV di SDN 3 Leuwigoong. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai alternatif inovasi pembelajaran serta menjadi referensi dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa sekolah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, dilakukan

secara sistematis dengan menetapkan variabel yang jelas, menggunakan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data, serta menganalisis data secara objektif melalui teknik statistik. Metode ini bertujuan untuk menguji hipotesis sehingga diperoleh kesimpulan yang bersifat terukur, logis, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Penelitian eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan (treatment) terhadap hasil yang diteliti melalui pemberian perlakuan kepada kelompok tertentu dan pengamatan terhadap perubahan yang terjadi.

Desain penelitian yang digunakan adalah Quasi Experiment dengan rancangan Nonequivalent Control Group Design. Penelitian melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model *game based learning* berbantu diorama, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Kedua kelas diberikan pretest dan posttest untuk

mengetahui perubahan pemahaman konsep IPA siswa.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa SDN 3 Leuwigoong. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik Non Probability Sampling dengan jenis Purposive Sampling. Sampel penelitian terdiri atas siswa kelas IV-A dan IV-B yang berjumlah 44 siswa. Kelas IV-A ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *game based learning* berbantu diorama, sedangkan variabel terikatnya adalah pemahaman konsep IPA siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes untuk mengukur pemahaman konsep IPA siswa. Instrumen penelitian berupa tes uraian yang terdiri atas 15 butir soal yang diberikan dalam bentuk pretest dan posttest. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Hasil uji instrumen menunjukkan bahwa 10 butir soal dinyatakan valid dan instrumen

memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0,704 dengan kategori tinggi.

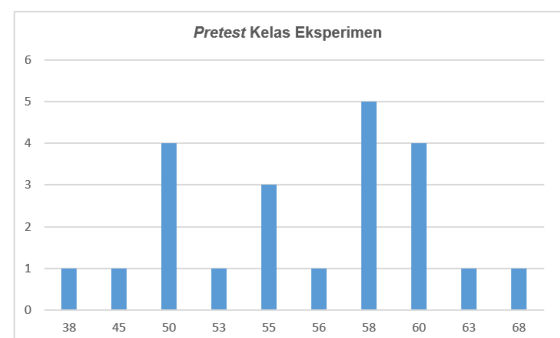
Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis diawali dengan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t untuk mengetahui pengaruh penerapan model *game based learning* berbantu diorama terhadap pemahaman konsep IPA siswa. Peningkatan pemahaman konsep siswa dianalisis menggunakan uji N-Gain.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

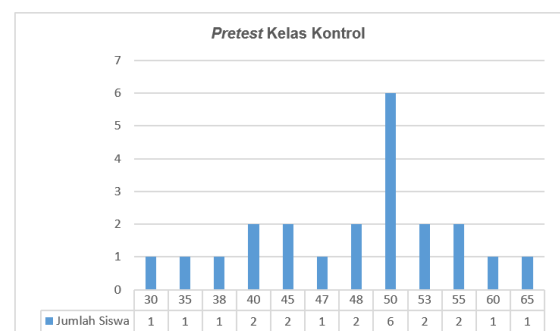
Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Leuwigoong yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada penelitian ini, penulis mengambil sampel di kelas IV. Kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol. Sebelum diberi perlakuan, kedua kelas diberikan pretest terlebih dahulu untuk

mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun nilai rata-rata hasil pretest dari kelas eksperimen adalah 55,36 sedangkan nilai rata-rata dari kelas kontrol adalah 48,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa pada kedua kelas masih tergolong rendah.

Tabel 1 Pretest Kelas Eksperimen



Tabel 2 Pretest Kelas Kontrol



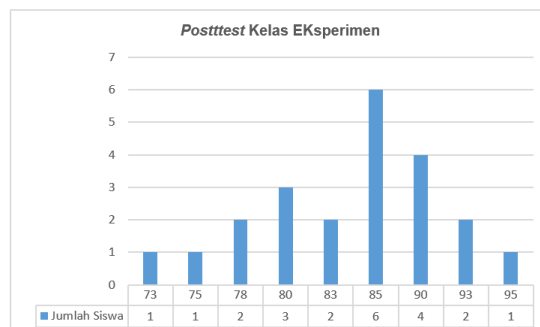
Pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan menggunakan model *game based learning* berbantu diorama melalui kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan wujudnya, berdiskusi

dalam kelompok, berburu gambar, serta mengelompokkan gambar ke dalam diorama sesuai dengan kategori benda padat, cair, dan gas. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat aktif, antusias, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Menurut Uno (2021), pembelajaran yang melibatkan aktivitas dan partisipasi siswa secara langsung dapat membantu siswa membangun pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, Suprijono (2020) menyatakan bahwa kegiatan belajar yang dilakukan secara kolaboratif dapat meningkatkan interaksi, kerja sama, serta kemampuan siswa dalam memahami konsep pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran yang dilakukan membantu siswa memahami konsep wujud benda secara lebih bermakna.

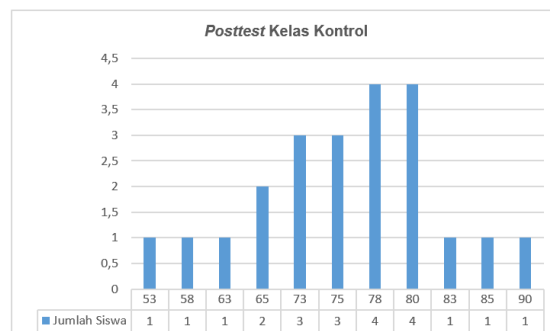
Setelah diberi perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, siswa diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa. Adapun nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen

adalah 84,59 sedangkan kelas kontrol adalah 74,45.

Tabel 3 Post Test Kelas Eksperimen



Tabel 4 Post Test Kelas Kontrol



Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *game based learning* berbantu diorama lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tabel 5 Hasil Uji Nomalitas Pretest

Subjek Penelitian	DF	Simpangan Baku	Sig.	Interpretasi
Kelas Eksperimen	22	0.6433	0.168	Berdistribusi Normal
Kelas Kontrol	22	0.8003	0.587	Berdistribusi Normal

homogen, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji t.

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas Posstets

Subjek Penelitian	DF	Simpangan Baku	Sig.	Interpretasi
Kelas Eksperimen	22	0.5973	0.524	Berdistribusi Normal
Kelas Kontrol	22	0.8857	0.108	Berdistribusi Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas, diketahui bahwa data pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal karena nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05.

Tabel 7 Uji Homogenitas Pre Test

Kelas	Banyak Siswa	Rata-Rata	Fhitung	Ftabel
Kelas Eksperimen	22	55.36	0.558	2.08
Kelas Kontrol	22	48.05		

Tabel 8 Uji Homogenitas Post Test

Kelas	Banyak Siswa	Rata-Rata	Fhitung	Ftabel
Kelas Eksperimen	22	84.59	1.810	2.08
Kelas Kontrol	22	74.45		

Hasil uji homogenitas juga menunjukkan bahwa kedua data dinyatakan homogen. Karena data telah memenuhi syarat normal dan

Tabel 9 Uji T

DF	Sig (2 tailed)
42	0,022

Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,022 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa model *game based learning* berbantu diorama berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas IV SDN 3 Leuwigoong.

Tabel 10 Uji N Gain

Kelas	Rata-Rata	Persentase	Interpretasi
Eksperimen	0.653	65,35%	Sedang
Kontrol	0.503	50,38%	Sedang

Selain itu, berdasarkan hasil uji N-Gain diperoleh rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,653 dengan persentase 65,35% dan termasuk kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 0,503 dengan persentase 50,38% dan termasuk kategori sedang.

Pada penelitian yang dilakukan, terlihat bahwa pemahaman siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *game based learning* lebih meningkat dibanding dengan kelas kontrol. Hal ini sejalan dengan tujuan dari model *game based learning* yang dikemukakan oleh Iskandar, dkk (2023, hlm. 87) bahwa diintegrasikannya materi pelajaran ke dalam game dapat meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, pembelajaran berbasis game juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam setiap aktivitas belajar. Di samping itu, dengan mengintegrasikan game ke dalam pembelajaran dapat merangsang ingatan siswa dan memudahkannya dalam memperoleh informasi baru sebelum ke tahap pembelajaran selanjutnya.

Selain model pembelajaran, penggunaan media diorama juga memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep siswa. Diorama merupakan media visual tiga dimensi yang mampu menggambarkan suatu keadaan secara nyata sehingga mempermudah siswa memahami

materi pembelajaran. Menurut Arsyad dalam Ariani dan Sukmawati (2023), media pembelajaran visual dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Dengan adanya diorama, siswa dapat melihat contoh benda padat, cair, dan gas secara konkret sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami.

Penggunaan diorama dalam penelitian ini membantu siswa menghubungkan materi IPA dengan lingkungan sekitar. Siswa dapat mengamati secara langsung bentuk dan karakteristik benda berdasarkan wujudnya. Menurut Piaget dalam Adhiyah (2023), pembelajaran konstruktivisme menekankan pada kegiatan pembelajaran dimana siswa dapat menggali pengetahuannya sendiri dari kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran yang melibatkan aktivitas nyata dapat membantu siswa membangun pemahamannya sendiri terhadap konsep yang dipelajari.

Siswa pada kelas kontrol yang belajar tanpa menggunakan model *game based learning* berbantu diorama terlihat kurang antusias dalam menerima pembelajaran. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran terkesan monoton dimana siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Pembelajaran berlangsung pasif karena kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Penerapan model *game based learning* berbantu diorama tidak hanya berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep IPA siswa, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran. Melalui kegiatan permainan dan penggunaan media diorama, siswa terlibat secara langsung dalam setiap tahapan pembelajaran. Kondisi ini mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, berani mengemukakan pendapat, serta menjalin komunikasi yang baik dengan anggota kelompoknya. Selain itu, kegiatan yang dilakukan secara kolaboratif juga mampu meningkatkan kerja sama

antarsiswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Keaktifan dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berdampak pada meningkatnya hasil belajar yang diperoleh siswa.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Banani Fauziah (2024) yang menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan pemahaman belajar peserta didik meningkat menjadi 78,31% setelah menerapkan model *game based learning* dalam pelajaran IPA di Sekolah Dasar. Penelitian Reka Amalia (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan peningkatan persentase hasil belajar dari 37,20% menjadi 93,02%. Selain itu, penelitian Siti Zahrotul Ulumul Fitria (2023) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbantu diorama berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar dengan nilai Sig. $0,002 < 0,05$.

Keterbaruan penelitian ini terletak pada penggunaan model

game based learning berbantu media diorama pada pembelajaran IPA materi benda padat, cair, dan gas di sekolah dasar. Penelitian ini tidak hanya menggunakan permainan sebagai media belajar, tetapi juga memadukannya dengan media diorama tiga dimensi sehingga siswa dapat belajar secara aktif, konkret, dan menyenangkan. Selain itu, siswa dilibatkan secara langsung melalui kegiatan permainan edukatif dengan mengelompokkan dan mengamati benda berdasarkan wujudnya sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa secara lebih bermakna.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model *game based learning* berbantu diorama berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas IV SDN 3 Leuwigoong. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji hipotesis yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,022 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, rata-rata nilai posttest dan N-Gain kelas eksperimen lebih

tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang menunjukkan bahwa penerapan model *game based learning* berbantu diorama lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa. Oleh karena itu, model *game based learning* berbantu diorama dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiyah, M. (2023). *Pembelajaran Konstruktivisme Berbantu Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Basicedu, 7(4), 2075–2081.
- Ariani, F., & Sukmawati. (2023). *Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Metamorfosis Hewan Di Kelas IV SDS Pembangunan Tanjung Morawa*. Jurnal Ilmiah PGSD Universitas Mandiri, 9(1).

- Faizi. (2023). *Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar*.
- Fauziah, B. (2024). *Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Game based learning Pada Materi Tumbuhan Di Sekolah Dasar*. Universitas Jambi.
- Hakim, A. R., Hudha, M. N., & Kumala, F. N. (2022). *Konsep Dasar IPA*. Malang: Kanjuruhan Press.
- Hasanudin. (2025). *Game based learning dan Pengaruhnya terhadap Pemahaman Belajar Siswa*.
- Iskandar, A., dkk. (2023). *Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Era Digital*. Makassar: Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia (CEDDI).
- Kelana, J. B. (2021). *Model Pembelajaran IPAS SD*. Cirebon: Edutrimedia.
- Khairiyah, U. (2022). *To Be Fun Teacher: Menciptakan Kelas yang Kondusif dan Menyenangkan*. Jawa Timur: Nawa Litera Publishing.
- OECD. (2023a). *PISA 2022 Results*. Paris: OECD Publishing.
- Pratama, I. B., dkk. (2023). *Belajar Anti Boring Inovasi Pembelajaran Efektif*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Ramadhan. (2021). *Game based learning Sebagai Model Pembelajaran yang Menyenangkan*.
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2020). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono. (2020). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi*

PAIKEM. Yogyakarta:
Pustaka Belajar.

Uno. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Widayanti, S., & Adhe, K. R. (2020). *Media Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Yonanda, D. A. (2017). *Peningkatan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Tentang Sistem Pemerintahan Melalui Metode M2M (Mind Mapping) Kelas IV MI Mambaul Ulum Tegalgondo Karangploso Malang*. Jurnal Cakrawala Pendas, 3(1).