



Pengembangan Media Dakon Misteri Nusantara (DAMIS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar

Fryda Febryanantasya^{1*}, Suprayitno²

^{1*23}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*fryda.22138@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 13-03-2026

Accepted: 19-06-2026

Published: 30-06-2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Dakon Misteri Nusantara (DAMIS) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media DAMIS merupakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional dakon yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data meliputi angket validasi ahli, angket kepraktisan guru dan siswa, serta tes pretest dan post-test. DAMIS dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli media sebesar 78% dan ahli materi sebesar 92,72%. Kepraktisan media berada pada kategori sangat praktis dengan persentase respons siswa sebesar 90,87% dan respons guru sebesar 100%. Keefektifan media ditunjukkan melalui beberapa uji statistik, yaitu uji normalitas dengan nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi < 0,05 yang menandakan adanya perbedaan yang tinggi dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil N-Gain sebesar 0,6506 dengan kategori sedang yang mana menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media. Hasil effect size sebesar 3,098 berada pada kategori sangat tinggi yang menunjukkan bahwa media DAMIS memberikan pengaruh yang kuat terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kata kunci: DAMIS, Permainan Tradisional, IPAS, Kekayaan Budaya Indonesia, Hasil Belajar Siswa.

ABSTRAK

This study aimed to examine the validity, practicality, and effectiveness of the Dakon Misteri Nusantara (DAMIS) learning media in improving students' learning outcomes. DAMIS is an instructional medium based on the traditional Indonesian game of dakon and was developed using the ADDIE model. Data were collected through expert validation questionnaires, teacher and student practicality questionnaires, and pre-test and post-test assessments. The results indicated that DAMIS was highly valid, with a validity score of 78% from the media expert and 92.72% from the material expert. The practicality assessment showed that the media was highly practical, with student and teacher response rates of 90.87% and 100%, respectively. The effectiveness of the media was demonstrated through several statistical tests. The normality test yielded a significance value (Sig.) greater than 0.05, indicating that the data were normally distributed. The paired sample t-test showed a significance value of less than 0.05, indicating a statistically significant difference between students' learning outcomes before and after the implementation of DAMIS. Furthermore, the N-Gain score was 0.6506, which falls into the moderate category, indicating an improvement in students' learning outcomes. The effect size value of 3.098 was categorized as very high, demonstrating that DAMIS had a strong positive effect on improving students' learning outcomes.

Keywords: DAMIS, Traditional Game, IPAS, Indonesian Cultural Heritage, Students' Learning Outcomes.

Pengutipan APA:

Febryanantasya, F., & Suprayitno (2026). Pengembangan Media Dakon Misteri Nusantara (DAMIS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(6).



PENDAHULUAN

Capaian pembelajaran di tingkat sekolah dasar terus menjadi perhatian yang signifikan dalam pendidikan Indonesia, khususnya dalam mata pelajaran IPAS mengenai keragaman budaya Indonesia. Terlepas dari pentingnya pedagogis pendidikan budaya dalam menumbuhkan identitas nasional dan kesadaran antarbudaya, banyak siswa menganggap materi tersebut terlalu teoritis, monoton, dan sulit dipahami. Fenomena ini sebagian besar dikaitkan dengan ketergantungan terus-menerus pada pengajaran yang berpusat pada guru dan praktik pembelajaran berorientasi buku teks, yang sering gagal merangsang keingintahuan intelektual dan partisipasi aktif siswa. Akibatnya, siswa sering menunjukkan motivasi yang berkurang, keterlibatan kelas yang terbatas, dan prestasi akademik yang tidak memuaskan. Dalam hal ini, (Susanto, 2017) berpendapat bahwa hasil belajar tidak hanya ditentukan oleh kapasitas kognitif siswa, namun juga sangat dipengaruhi oleh strategi instruksional, lingkungan belajar, dan media pendidikan yang digunakan selama proses pembelajaran. Kondisi seperti itu menggarisbawahi kebutuhan mendesak akan media pedagogis yang inovatif dan interaktif yang mampu mengubah dinamika kelas konvensional menjadi pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berpusat pada siswa.

Salah satu inovasi yang berpotensi transformatif adalah pengembangan Dakon Misteri Nusantara (DAMIS) sebagai media instruksional. DAMIS merupakan adaptasi dari permainan dakon tradisional Indonesia yang terintegrasi dengan tugas pendidikan dan kegiatan eksplorasi budaya yang berkaitan dengan kekayaan warisan Indonesia. Dengan menggabungkan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis game, DAMIS memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam diskusi kolaboratif, latihan pemecahan masalah, dan tantangan interaktif sekaligus menginternalisasi pengetahuan budaya. Menurut (A. Arsyad, 2022), media instruksional memiliki fungsi krusial dalam meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman konseptual siswa dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan bermakna. Selain itu, integrasi media berbasis permainan tradisional ke dalam pengajaran di kelas berkontribusi tidak hanya pada pengembangan kognitif tetapi juga pada pelestarian nilai-nilai budaya lokal di tengah meningkatnya pengaruh globalisasi. Oleh karena itu, pelaksanaan DAMIS diharapkan dapat meningkatkan prestasi akademik siswa sekaligus menumbuhkan apresiasi budaya, motivasi belajar, dan rasa identitas kebangsaan yang lebih kuat di kalangan peserta didik sekolah dasar.

Kerangka teoritis penelitian ini mencakup teori media instruksional, permainan dakon tradisional, pembelajaran IPAS, keragaman budaya Indonesia, dan hasil belajar siswa. Media instruksional dianggap sebagai komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai alat penyampaian informasi secara efektif dari guru kepada siswa. Menurut (A. Arsyad, 2022), media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan siswa selama kegiatan di kelas. Selain itu, media instruksional membantu mengubah konsep abstrak menjadi pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna, memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan lebih mudah (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Permainan tradisional dakon dipilih sebagai dasar

pengembangan media pembelajaran karena mengandung nilai-nilai pendidikan yang mendukung perkembangan kognitif dan sosial. Selain berfungsi sebagai kegiatan rekreasi, dakon mempromosikan kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, akurasi, dan keterampilan berpikir strategis (Rusmana, 2016). Selain itu, pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat menciptakan lingkungan kelas yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran (Yulfiani, 2024). Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS menekankan pembelajaran aktif, kontekstual, dan berbasis pengalaman melalui pembelajaran sambil melakukan (Farhan et al., 2025). Pendekatan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar memahami konsep lebih efektif melalui pengalaman langsung dan kegiatan konkret (M. Arsyad, 2021). Oleh karena itu, DAMIS diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa tentang keragaman budaya Indonesia.

Studi sebelumnya telah menyoroti efektivitas media pembelajaran berbasis game tradisional dalam meningkatkan keterlibatan dan prestasi akademik siswa di pendidikan sekolah dasar. (Suci & Lutfi, 2023) menemukan bahwa penerapan media congklak dalam pembelajaran IPS secara signifikan meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa kelas IV. Demikian pula, (Handayani, 2017) mengungkapkan bahwa penggunaan congklak dalam pembelajaran IPS secara efektif meningkatkan kemampuan sosial dan kinerja akademik siswa. Dalam konteks pengembangan media instruksional, (Inayah & Zubaidah, 2020) mengembangkan media edukasi bertema dakon dan menyimpulkan bahwa media tersebut efektif dalam mendorong rasa ingin tahu dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran di kelas. Penelitian lain juga menekankan pentingnya media pembelajaran berbasis budaya. (Ardi Afriansyah et al., 2024) menganalisis COLAKTRA sebagai media pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam Pendidikan Kewarganegaraan dan menemukan bahwa COLAKTRA berkontribusi pada pelestarian budaya dan pengembangan karakter. Demikian pula, (Kusuma et al., 2024) mengembangkan media pembelajaran etnopedagogis untuk IPAS dan melaporkan tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi dalam implementasi kelas. Namun, penelitian sebelumnya terutama berfokus pada Ilmu Sosial, Pendidikan Kewarganegaraan, keingintahuan, atau keterampilan sosial, sementara penelitian terbatas secara khusus menyelidiki media berbasis dakon untuk pembelajaran IPAS tentang keragaman budaya Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan Dakon Misteri Nusantara (DAMIS) sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman budaya siswa.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan media Dakon Misteri Nusantara (DAMIS) yang tidak hanya memanfaatkan permainan tradisional dakon sebagai sarana belajar, tetapi juga mengintegrasikan unsur teka-teki budaya, kartu aktivitas, dan buku fakta budaya ke dalam alur permainan. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya menggunakan permainan tradisional sebagai media penyampaian informasi atau latihan sederhana, DAMIS dirancang untuk mendorong siswa melakukan eksplorasi, pemecahan masalah, dan berpikir kritis melalui penyelesaian

tantangan budaya sebelum dapat melanjutkan permainan. Selain itu, DAMIS secara khusus dikembangkan untuk pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV sekolah dasar dengan desain 14 lubang dakon yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan cakupan materi pembelajaran. Dengan demikian, DAMIS tidak hanya berfungsi sebagai media permainan edukatif, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya lokal yang menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan keterampilan berpikir siswa secara lebih komprehensif dibandingkan media berbasis permainan tradisional yang telah dikembangkan pada penelitian sebelumnya.

Tabel 1. Analisis *Research Gap* dan *Novelty* Penelitian Pengembangan Media DAMIS

Peneliti	Media yang Dikembangkan	Fokus Penelitian	Keterbatasan	Novelty DAMIS
Handayani (2017)	Congklak	Keterampilan sosial siswa	Belum memuat materi budaya secara spesifik	Mengintegrasikan materi kekayaan budaya Indonesia dan tantangan budaya
Suci & Lutfi (2023)	Congklak	Hasil belajar IPS	Berfokus pada peningkatan hasil belajar	Menambahkan kartu misteri, aktivitas, dan eksplorasi budaya
Afriansyah dkk. (2024)	COLAKTRA (Congklak Nusantara)	PPKn dan pengenalan provinsi	Siswa cenderung menerima informasi secara pasif	Siswa harus memecahkan teka-teki budaya dan menyelesaikan tantangan untuk melanjutkan permainan
Penelitian ini	DAMIS (Dakon Misteri Nusantara)	IPAS materi kekayaan budaya Indonesia	-	Menggabungkan permainan tradisional, teka-teki budaya, kartu aktivitas, buku fakta budaya, dan pembelajaran berbasis tantangan yang mendorong berpikir kritis serta keterlibatan aktif siswa

Sumber: Peneliti, 2026

Berdasarkan Tabel 1. dapat diketahui bahwa penelitian terdahulu telah mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar, keterampilan sosial, maupun pengenalan budaya. Namun, belum ditemukan media yang secara khusus mengintegrasikan permainan dakon dengan teka-teki budaya, kartu aktivitas, dan buku fakta budaya pada pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan Dakon Misteri Nusantara (DAMIS) sebagai media pembelajaran inovatif yang dirancang untuk meningkatkan

keterlibatan aktif siswa, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman terhadap keragaman budaya Indonesia.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan bahwa permainan tradisional congklak atau dakon mampu meningkatkan hasil belajar, keterampilan sosial, dan partisipasi siswa, masih terdapat beberapa kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Pertama, sebagian besar penelitian terdahulu hanya memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pendukung pembelajaran tanpa mengintegrasikan aktivitas pemecahan masalah atau tantangan belajar yang mendorong siswa berpikir kritis dan mengeksplorasi materi secara lebih mendalam. Kedua, pengembangan media berbasis dakon yang secara khusus dirancang untuk pembelajaran IPAS materi keragaman budaya Indonesia masih sangat terbatas. Padahal, materi keragaman budaya memiliki karakteristik yang kompleks karena mencakup banyak informasi faktual yang sering kali membuat siswa kesulitan memahami dan mengingat materi apabila hanya disampaikan melalui metode konvensional. Ketiga, penelitian sebelumnya lebih banyak menitikberatkan pada aspek hasil belajar atau keterampilan sosial, sementara kajian mengenai validitas, kepraktisan, dan efektivitas media berbasis permainan tradisional yang terintegrasi dengan pelestarian budaya lokal masih relatif sedikit dilakukan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga mampu mengakomodasi kebutuhan pembelajaran aktif, meningkatkan pemahaman budaya, serta mendorong keterlibatan siswa secara optimal. Berdasarkan kesenjangan tersebut, Dakon Misteri Nusantara (DAMIS) dikembangkan sebagai media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan permainan tradisional dakon dengan tantangan budaya, kartu aktivitas, dan eksplorasi materi keragaman budaya Indonesia dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Dakon Misteri Nusantara (DAMIS) sebagai media pengajaran inovatif bagi siswa kelas IV dalam pembelajaran IPAS tentang keanekaragaman budaya Indonesia. Penelitian ini berupaya mengkaji validitas, kepraktisan, dan efektivitas DAMIS dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Manukan Wetan IV Surabaya. Melalui integrasi gameplay tradisional dakon dengan materi pendidikan yang kontekstual secara budaya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada bidang pendidikan dasar dengan memberikan wawasan tentang implementasi media instruksional berbasis permainan tradisional dalam pembelajaran berorientasi budaya. Pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah: (1) Seberapa valid media pembelajaran Dakon Misteri Nusantara (DAMIS) dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS tentang keanekaragaman budaya Indonesia? (2) Seberapa praktis implementasi DAMIS dalam kegiatan pembelajaran di kelas? dan (3) Seberapa efektif DAMIS dalam meningkatkan capaian belajar siswa kelas IV di SDN Manukan Wetan IV Surabaya?. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang validitas, kepraktisan, dan efektivitas Dakon Misteri Nusantara (DAMIS) sebagai media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran IPAS, khususnya dalam meningkatkan pemahaman

siswa kelas IV tentang keanekaragaman budaya Indonesia. Selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan media instruksional yang kontekstualisasi budaya dan berbasis game yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, bermakna, dan menarik dalam pendidikan sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) karena penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran inovatif berupa Dakon Misteri Nusantara (DAMIS) untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Menurut Sugiyono (2021), penelitian R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji efektivitas produk tersebut. Sejalan dengan pendapat tersebut, Ahmad (2017) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan merupakan proses sistematis yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Oleh karena itu, metode ini dipandang sesuai karena tidak hanya mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, tetapi juga menghasilkan solusi berupa media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya Indonesia.

Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru serta siswa kelas IV SDN Manukan Wetan IV Surabaya untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang terjadi. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah, penggunaan media pembelajaran masih terbatas, serta rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya Indonesia.

Pada tahap *design*, peneliti merancang media DAMIS dengan menentukan tujuan pembelajaran, materi, aturan permainan, desain papan dakon, kartu misteri budaya, kartu aktivitas, buku fakta budaya, serta instrumen penelitian yang digunakan. Desain media disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan capaian pembelajaran IPAS pada materi keragaman budaya Indonesia.

Tahap *development* dilakukan dengan membuat media DAMIS sesuai rancangan yang telah disusun. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh dua validator yang terdiri atas satu ahli materi dan satu ahli media. Ahli materi merupakan dosen atau guru yang memiliki kompetensi dalam bidang pembelajaran IPAS sekolah dasar, sedangkan ahli media merupakan dosen atau guru yang memiliki kompetensi dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Validasi dilakukan menggunakan lembar validasi yang mencakup aspek kesesuaian materi, kebahasaan, penyajian, tampilan media, kemudahan penggunaan, dan kelayakan media. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan saran dan masukan untuk penyempurnaan produk. Tindak lanjut yang dilakukan berdasarkan masukan validator meliputi perbaikan tata letak dan desain visual media, penyempurnaan redaksi pada kartu misteri budaya, penyesuaian aturan permainan agar lebih mudah dipahami siswa, serta penambahan informasi pada buku fakta budaya. Setelah direvisi sesuai saran

validator, media DAMIS dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Tahap *implementation* dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Manukan Wetan IV Surabaya yang berjumlah 18 siswa. Implementasi dilakukan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu masing-masing 2×35 menit. Pada pertemuan pertama, siswa diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal terkait materi keragaman budaya Indonesia. Selanjutnya guru menjelaskan materi pembelajaran dan memperkenalkan media DAMIS beserta aturan permainannya. Pada pertemuan kedua, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan menggunakan media DAMIS dalam proses pembelajaran. Selama permainan berlangsung, siswa secara bergantian menjalankan bidak dakon, menjawab pertanyaan, menyelesaikan teka-teki budaya, serta mengerjakan tantangan yang terdapat pada kartu aktivitas untuk dapat melanjutkan permainan. Peneliti dan guru melakukan observasi terhadap aktivitas dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Setelah seluruh kegiatan selesai, siswa diberikan post-test dan angket respons untuk mengetahui efektivitas serta kepraktisan media DAMIS.

Tahap *evaluation* dilakukan untuk menilai kualitas media yang telah dikembangkan berdasarkan hasil validasi ahli, respons siswa, hasil observasi, serta peningkatan hasil belajar siswa. Data penelitian dikumpulkan melalui lembar validasi, angket respons siswa, lembar observasi, pre-test, dan post-test. Data kemudian dianalisis menggunakan analisis validitas, analisis kepraktisan, uji normalitas, paired sample t-test, analisis N-Gain, dan effect size untuk mengetahui validitas, kepraktisan, serta efektivitas media DAMIS dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya Indonesia.

HASIL

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Dakon Misteri Nusantara (DAMIS) yang dikembangkan menggunakan model ADDIE pada materi kekayaan budaya Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Pada tahap analisis (*analysis*), dilakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Manukan Wetan IV Surabaya. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Sebanyak 11 dari 18 siswa (61%) juga masih memperoleh nilai di bawah KKTP. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif dan mampu melibatkan siswa secara aktif.

Tahap perancangan (*design*) dilakukan dengan menyusun rancangan media berupa papan dakon 14 lubang yang merepresentasikan provinsi di Indonesia, kartu aktivitas, buku fakta budaya, biji dakon, dan buku panduan penggunaan. Desain media dibuat menggunakan aplikasi Canva dengan pengaturan warna, tata letak, pemilihan *font*, serta penyesuaian komponen lainnya. Komponen tersebut dirancang sesuai karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung (Septianti & Afiani, 2020). Selain itu, perangkat pembelajaran juga disusun sebagai penunjang berupa modul ajar, serta bahan ajar. Untuk instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini

meliputi lembar validasi ahli, angket respon siswa dan guru, serta soal pretest dan posttest yang digunakan sebagai alat ukur kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media.

Pada tahap pengembangan (*development*), rancangan media direalisasikan menjadi produk media yang konkret.



Gambar 1. Hasil Pengembangan Media

Setelah produk selesai dikembangkan, kemudian dilakukan uji validasi oleh ahli materi serta ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diimplementasikan dalam uji coba. Validasi dilakukan dengan memperhatikan beberapa aspek seperti isi materi, tampilan media, bahasa, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian media dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tabel 2. Hasil Validasi Media DAMIS

Aspek Validasi	Persentase	Kategori
Ahli Materi	92,72%	Sangat Valid
Ahli Media	78%	Berlaku

Berdasarkan hasil validasi, media DAMIS memperoleh persentase 92,72% dari ahli materi dengan kategori “Sangat Valid” dan 78% dari ahli media dengan kategori “Valid”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media DAMIS layak digunakan dalam pembelajaran IPAS. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran validator.

Pada tahap implementasi, media DAMIS diuji cobakan pada 18 siswa kelas IV SDN Manukan Wetan IV Surabaya untuk mengetahui bagaimana kepraktisan dan keefektifannya. Sebelum penggunaan media dalam pembelajaran siswa diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi kekayaan budaya Indonesia. Selanjutnya, proses pembelajaran dilaksanakan dengan mengimplementasikan media DAMIS secara berkelompok. Dalam proses implementasi, siswa terlihat lebih aktif berdiskusi, antusias, serta terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan *posttest* dan angket respon untuk mengetahui peningkatan hasil belajar serta respon siswa terhadap media yang digunakan.

Tabel 3. Hasil Kepraktisan Media DAMIS

Responden	Persentase	Kategori
Guru	100%	Sangat Praktis
Siswa	90,87%	Sangat Praktis

Hasil respon angket kepraktisan media dari guru maupun siswa menunjukkan bahwa media DAMIS memperoleh respon yang baik. Di mana pada respon guru mendapat persentase 100% yang termasuk pada kategori “Sangat Praktis” dan pada respon siswa mendapat persentase 90,87% dengan kategori “Sangat Praktis” juga. Dengan demikian media DAMIS praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Selain memperoleh data kepraktisan, peneliti juga memperoleh data keefektifan media DAMIS yang diperoleh melalui hasil pretest dan posttest siswa. Data tersebut digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media DAMIS terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia. Pengolahan data keefektifan media diawali dengan uji normalitas, uji ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang digunakan berdistribusi normal.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest	.101	18	.200 [*]	.956	18	.526
PostTest	.164	18	.200 [*]	.908	18	.079

Gambar 2. Hasil Uji Normalitas

Hasil uji normalitas menunjukkan signifikansi sebesar 0,526 untuk pretest dan 0,079 untuk posttest. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat ditarik Kesimpulan bahwa data hasil pretest dan posttest berdistribusi normal. Selanjutnya, peneliti melakukan pengujian hipotesis melalui uji paired samples t-test. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media DAMIS.

Paired Samples Test								
			Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		
			Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t
								df
Pair 1	PostTest-PreTest		40.278	13.001	3.064	33.812	46.743	13.144
						Significance		
						One-Sided p	Two-Sided p	
						< .001	< .001	

Gambar 3. Hasil Uji T Berpasangan

Hasil uji t berpasangan menunjukkan nilai yang signifikan sebesar $p < 0,001$ yang mana hasil tersebut menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media DAMIS. Setelah

dilakukan uji t berpasangan, tahap selanjutnya adalah uji *Normalized Gain* (N-gain) yang bertujuan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media DAMIS.

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	18	.33	.93	.6506	.19979
NGain_Presen	18	33.33	92.86	65.0617	19.97886
Valid N (listwise)	18				

Gambar 4. Hasil Uji N-Gain

Hasil perhitungan uji N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,6506 yang berada pada kategori sedang, karena termasuk dalam rentang 0,30 hingga kurang dari 0,70. Apabila dikonversi ke dalam bentuk persentase, diperoleh nilai sebesar 65,06% yang termasuk dalam kriteria efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media DAMIS memberikan peningkatan hasil belajar pada siswa dengan tingkat peningkatan yang tergolong sedang. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat dinilai efektif dalam mendukung proses pembelajaran materi kekayaan budaya Indonesia di sekolah dasar. Tahap berikutnya, peneliti menghitung effect size menggunakan rumus Cohen's d untuk mengukur besarnya pengaruh penggunaan media DAMIS terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

Paired Samples Effect Sizes						
			Standardizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval	
					Lower	Upper
Pair 1	PostTest - PreTest	Cohen's d	13.001	3.098	1.960	4.220
		Hedges' correction	13.612	2.959	1.872	4.031

Gambar 5. Hasil Uji Effect Sizes

Hasil uji effect size menunjukkan nilai Cohen's d sebesar 3,098. Berdasarkan kriteria Cohen (1988), nilai effect size di atas 0,80 termasuk dalam kategori besar, sehingga nilai 3,098 dapat diinterpretasikan sebagai pengaruh yang sangat tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Dakon Misteri Nusantara (DAMIS) memberikan dampak yang sangat kuat terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia.

Tingginya nilai effect size tersebut diduga disebabkan oleh karakteristik media DAMIS yang mengintegrasikan permainan tradisional dengan kartu aktivitas, buku fakta budaya, dan teka-teki budaya yang mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Melalui media ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam aktivitas berdiskusi, bekerja sama, memecahkan masalah, serta mengeksplorasi berbagai informasi budaya secara langsung. Kondisi tersebut memungkinkan terbentuknya pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan metode ceramah dan penggunaan buku teks.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Suci dan Lutfi (2023) yang menunjukkan bahwa media congklak mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, serta penelitian Handayani (2017) yang menemukan bahwa permainan congklak dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun demikian, penelitian ini menunjukkan pengaruh yang lebih kuat karena media DAMIS tidak hanya memanfaatkan permainan tradisional sebagai sarana belajar, tetapi juga mengintegrasikan unsur tantangan, eksplorasi budaya, dan aktivitas pemecahan masalah yang mendorong siswa berpikir kritis serta berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Pada tahap evaluasi (evaluation), dilakukan penilaian terhadap keseluruhan proses pengembangan media DAMIS untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media DAMIS memenuhi kriteria valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa DAMIS tidak hanya layak digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga berpotensi menjadi alternatif inovasi pembelajaran berbasis budaya lokal yang mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Dakon Misteri Nusantara (DAMIS) yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia di sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat menjadi alternatif solusi terhadap permasalahan rendahnya hasil belajar siswa yang ditemukan pada tahap analisis kebutuhan. Sebelum implementasi media, sebagian besar siswa mengalami kesulitan memahami materi karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan DAMIS dilakukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kevalidan DAMIS ditunjukkan melalui hasil validasi ahli media sebesar 78% dan ahli materi sebesar 92,72% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan desain media. Tingginya tingkat validitas menunjukkan bahwa DAMIS dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi yang diajarkan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad A, (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu mendukung penyampaian materi secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, media yang dikembangkan juga memperhatikan prinsip pembelajaran konkret yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa sekolah dasar. Menurut Wahyuningtyas dan Sulasmono (2020), penggunaan media yang tepat dapat membantu mengubah konsep yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Dalam konteks penelitian ini, konsep kekayaan budaya Indonesia yang sebelumnya disampaikan

melalui hafalan dan penjelasan verbal diubah menjadi pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas bermain, eksplorasi informasi, dan pemecahan masalah. Hal ini menunjukkan bahwa DAMIS tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana yang memfasilitasi pembelajaran bermakna.

Aspek kepraktisan DAMIS memperoleh hasil yang sangat baik dengan persentase respons siswa sebesar 90,87% dan respons guru sebesar 100%. Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik bagi siswa maupun guru. Hasil ini mendukung pendapat Rahayuningsih et al. (2022) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Dalam implementasinya, siswa terlihat lebih aktif berdiskusi, bekerja sama, dan terlibat dalam setiap aktivitas permainan. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan dalam DAMIS berhasil menciptakan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru. Temuan ini juga didukung oleh Mutia (2021) yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar memiliki kecenderungan belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Oleh karena itu, penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Tingginya respons siswa juga dapat dijelaskan melalui karakteristik permainan dakon yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial antarpeserta didik. Rusmana (Rusmana, 2016) menjelaskan bahwa permainan dakon tidak hanya mengandung unsur hiburan, tetapi juga nilai-nilai sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, dan sportivitas. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai keberagaman budaya Indonesia, tetapi juga belajar berkomunikasi, bekerja sama, dan menghargai pendapat teman selama permainan berlangsung. Dengan demikian, penggunaan DAMIS tidak hanya mendukung pencapaian aspek kognitif, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap perkembangan sosial siswa.

Keefektifan DAMIS ditunjukkan melalui hasil uji statistik yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi lebih dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan DAMIS. Peningkatan tersebut diperkuat oleh nilai N-Gain sebesar 0,6506 yang termasuk kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan DAMIS mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kekayaan budaya Indonesia. Menurut Hasan et al. (2021), media pembelajaran yang melibatkan lebih banyak indera dan aktivitas siswa akan meningkatkan efektivitas proses belajar karena informasi yang diperoleh lebih mudah dipahami dan diingat. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya membaca informasi budaya, tetapi juga mengamati, berdiskusi, bermain, dan memecahkan tantangan budaya yang terdapat dalam media

DAMIS. Aktivitas tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah.

Dari perspektif teori konstruktivisme, peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena siswa secara aktif membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Piaget dalam Arsyad (2021) menjelaskan bahwa proses belajar akan lebih efektif ketika siswa terlibat secara langsung dalam aktivitas yang memungkinkan mereka mengonstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman yang dimiliki. Hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran IPAS yang menekankan pendekatan *learning by doing* melalui pengalaman nyata dan eksplorasi lingkungan sekitar (Farhan et al., 2025). Dengan demikian, penggunaan DAMIS memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan menemukan pengetahuan secara mandiri melalui proses bermain.

Besarnya pengaruh DAMIS terhadap hasil belajar juga terlihat dari nilai effect size sebesar 3,098 yang berada pada kategori sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memberikan peningkatan hasil belajar secara statistik, tetapi juga memiliki dampak yang kuat terhadap kualitas pembelajaran. Temuan ini konsisten dengan penelitian Suci dan Lutfi (2023) yang menunjukkan bahwa media congklak mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian Handayani (2017) juga melaporkan bahwa permainan congklak dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Selain itu, Afriansyah et al. (2024) menemukan bahwa permainan tradisional yang diintegrasikan dalam pembelajaran dapat mendukung pelestarian budaya sekaligus meningkatkan kualitas proses belajar. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan penelitian sebelumnya. DAMIS tidak hanya memanfaatkan permainan dakon sebagai media belajar, tetapi juga mengintegrasikan kartu aktivitas, buku fakta budaya, dan teka-teki budaya yang dirancang untuk mendorong siswa berpikir kritis, berkolaborasi, dan mengeksplorasi keberagaman budaya Indonesia secara lebih mendalam. Oleh karena itu, DAMIS tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga berpotensi menjadi media pembelajaran inovatif yang mendukung pelestarian budaya lokal dan implementasi pembelajaran IPAS yang kontekstual sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media DAMIS tidak hanya efektif meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memiliki implikasi yang penting bagi pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Pengintegrasian permainan tradisional dakon dengan materi kekayaan budaya Indonesia mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka. Selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, penggunaan DAMIS juga berkontribusi dalam mengenalkan serta melestarikan budaya lokal melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan bermakna. Temuan ini memberikan rekomendasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang memadukan unsur budaya lokal dengan aktivitas bermain sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Bagi pengembang media pembelajaran, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggabungan unsur permainan, tantangan, dan

eksplorasi budaya dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya melibatkan 18 siswa dari satu kelas pada satu sekolah dasar sehingga generalisasi hasil penelitian masih terbatas. Selain itu, implementasi media dilakukan dalam skala uji coba terbatas dengan waktu penggunaan yang relatif singkat sehingga belum dapat menggambarkan dampak penggunaan media dalam jangka panjang. Penelitian ini juga menggunakan desain one-group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol sehingga peningkatan hasil belajar yang diperoleh belum dapat dibandingkan secara langsung dengan model pembelajaran lainnya. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, cakupan sekolah yang lebih beragam, serta menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol agar diperoleh bukti empiris yang lebih kuat mengenai efektivitas media DAMIS.

SIMPULAN

Media Dakon Misteri Nusantara (DAMIS) yang diimplementasikan pada 18 siswa kelas IV SDN Manukan Wetan IV Surabaya dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 92,72% dari ahli materi dengan kategori sangat valid dan 78% dari ahli media dengan kategori valid, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran dengan sedikit revisi. Selain itu hasil respon siswa dan guru menunjukkan bahwa media DAMIS sangat praktis digunakan dalam pembelajaran dengan persentase 90,78% dari siswa dan 100% dari guru. Untuk hasil analisis keefektifan juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, hal ini ditunjukkan dengan nilai paired sample t-test $p < 0,001$, nilai N-Gain sebesar 0,6506 dengan kategori sedang, serta effect sizes sebesar 3,098 dengan kategori sangat tinggi. Dengan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa media DAMIS berkontribusi sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif, serta bermakna. Selain itu media DAMIS juga dapat menjadi referensi pengembangan media pembelajaran yang berbasis permainan tradisional di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk mengembangkan media serupa pada materi atau jenjang yang berbeda agar diperoleh hasil yang lebih luas dan komprehensif.

REFERENSI

- Ahmad, S. (2017). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 3(17), 43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)
- Ardi Afriansyah, Dikdik Baehaqi Arif, & Kireida Rona Islam. (2024). Development of Civics Learning through COLAKTRA (Congklak Nusantara) Innovation as a Traditional Game-Based Learning Media. *Journal of Insan Mulia Education*, 2(1), 10–18. <https://doi.org/10.59923/joinme.v2i1.93>
- Arsyad A. (2019). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Arsyad, A. (2022). *Media Interaktif IPA*.
- Arsyad, M. (2021). Teori belajar dan peran guru pada pendidikan di era revolusi industri 4.0. In *Lambung Mangkurat University Press*.

- Farhan, M., Taofik, & Soleh, D. A. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Kelas V Sekolah Dasar*. 10.
- Handayani, P. (2017). Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Mata Pelajaran IPS. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 7(01), 39. <https://doi.org/10.25273/pe.v7i01.1245>
- Hasan, M., Milawati, Khairani Harahap, S. S. M. Si., Tasdin Tahrim, S.Pd., M.Pd., C.PS, C.IBST, C.Mt, C. Ht., Ahmad Mufit Anwari S.Pd.I., M. P., Azwar Rahmat, M. Tp., Dr.Masdiana, ST., M., & I Made Indra P., SKM., MPH., QRGp., C. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN. In *Grup Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP* (Vol. 10, Number 2). <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27502>
- Inayah, A. A., & Zubaidah, E. (2020). Implementation of Dakon-themed game media: Encourage curiosity 21st century in primary school. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 14(4), 609–616. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v14i4.15091>
- Kusuma, L. A. S., Tahir, M., & Sobri, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Engklek Monopoli Berbasis Etnopedagogi Sasak Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri 5 Banyumulek. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika*, 5(3), 534–542.
- Mutia. (2021). *CHARACTERISTICS OF CHILDREN AGE OF BASIC EDUCATION*. 3, 114–131.
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Primar, C. N., & Nurmelia. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Education Journal*, 2(2), 95.
- Rusmana, D. D. A. (2016). PERMAINAN CONGKAK: Nilai dan Potensinya bagi Perkembangan Kognitif Anak. *Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 2(3), 537. <https://doi.org/10.30959/patanjala.v2i3.247>
- Suci, & Lutfi, N. (2023). Penerapan Media Congklak Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPS di Kabupaten Takalar (Application of Congklak Media to Elementary School Students' Learning Outcomes in Social Sciences Learning in Takalar Regency). *Journal on Education*, 06, 77–84. <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- Sugiyono, M. (2021). *METODE PENELITIAN KUALITATIF*.
- Susanto, A. (2017). *teori belajar dan pemebelajaran di sekolah dsara*. Kencana, 2016.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Yulfiani, N. (2024). Permainan Tradisional Congklak Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini (8-10 Tahun) Di Wonokarto Sekampung Lampung Timur. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Antropologi*, 8(2), 120–142.