

The Influence of Image Media And *Puzzle* Games on Conceptual Understanding
(Research on Social Studies Lesson (IPS) at Elementary School)

Yennie Indriati Widyaningsih¹, Neni Nadiroti Muslihah², Dea Asri Pujiasti³,
Alamsyah Nurseha⁴, Febi Aulia Zahra⁵

¹²³⁵Institut Pendidikan Indonesia, Garut, ⁴STIT Al-Ihsan Baleendah, Bandung
yenniewidyaningsih93120@gmail.com

Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

Abstract

Conceptual understanding is a person's ability to understand what is taught, capture the meaning of what is learned, and utilize the contents of the material being studied, as well as solve problems related to the material being studied. This study aims to determine the effect of using picture and puzzle media on conceptual understanding in social studies lessons in elementary schools. This research method is Quasi Experimental Design, this research instrument uses a test to measure conceptual understanding. The sample in this study was 20 students of class VA as the control class and 20 students of class VC as the experimental class. Data analysis techniques used the Normality Test, Homogeneity Test and t-Test. The results of the study showed that the application of picture media and puzzle games on students' conceptual understanding in social studies learning was better and showed a significant effect than those who did not use learning media. This is evidenced by the results of the hypothesis test, namely to $2.03 > 1.90$ for conceptual understanding. There is a difference between the control class and experimental class, the test results of the experimental class are greater than the control class. So it can be said that picture media and puzzle games can be used as an alternative in the learning process in the classroom.

Keywords: Picture Media, Puzzle Game, Interest Learning, Understanding draft

Abstrak

Pemahaman konsep adalah kemampuan seseorang dalam mengerti apa yang diajarkan, menangkap makna apa yang dipelajari, dan memanfaatkan isi bahan yang di pelajari, juga memecahkan masalah yang berhubungan dengan materi yang dipelajari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar dan puzzle terhadap pemahaman konsep pada pelajaran IPS di sekolah dasar. Metode penelitian ini yaitu *Quasi Experimental Design*, instrument penelitian ini menggunakan tes untuk mengukur pemahaman konsep. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VA yang berjumlah 20 orang sebagai kelas kontrol dan kelas VC yang berjumlah 20 orang sebagai kelas eksperimen. Teknik analisis data menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji t. Hasil penelitian nunjukkan bahwa penerapan media gambar dan permainan *puzzle* terhadap pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran IPS lebih baik dan menunjukkan pengaruh yang signifikan dari pada yang tidak menggunakan media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yaitu $t_0 > 1.90$ untuk pemahaman konsep. Terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan eksperimen, hasil tes kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan bahwa media gambar dan permainan *puzzle* dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran didalam kelas.

Kata kunci: Media Gambar, Permainan *Puzzle*, Minat Belajar, Pemahaman konsep

PENDAHULUAN

Suhada (2019, hlm. 25) mengungkapkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu gabungan atau perpaduan sejumlah mata pelajaran ataupun disiplin ilmu. Materi IPS dirancang secara terpadu agar pembelajaran IPS lebih bermakna dan kontekstual. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Permendikbud No. 68 Tahun 2013 yaitu: *“Tujuan Pendidikan IPS yaitu menekankan pada pemahaman tentang bangsa, semangat kebangsaan, patriotisme, dan aktivitas masyarakat di bidang ekonomi dalam ruang atau space wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia”* (Permendikbud No. 68, 2013). Minat belajar merupakan sikap ketaatan dalam kegiatan proses pembelajaran, baik yang berkaitan dengan perencanaan kurikulumnya maupun atas inisiatif sendiri untuk berusaha melalui pembelajaran yang sungguh-sungguh (Rasto & Andriani, 2019).

Media pembelajaran merupakan “bagian integral dalam sistem pembelajaran” (Sumiati, 2009, hlm. 159). Banyak macam media yang pembelajaran yang dapat digunakan diantaranya adalah gambar termasuk media gambar berbasis visual. Telah diketahui bahwa media berbasis visual seperti gambar dapat memudahkan pemahaman terhadap suatu materi pelajaran yang amat rumit atau kompleks. Media gambar dapat menyuguhkan elaborasi yang menarik tentang struktur atau organisasi suatu hal, sehingga juga memperkuat ingatan. Media gambar juga dapat menumbuhkan minat siswa dan memperjelas hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata. Untuk memperoleh kemanfaatan yang sebesar-besarnya dalam penggunaan media gambar dalam pembelajaran ini, maka haruslah dirancang dengan sebaik-baiknya.

Menurut Purwanto (dalam Rinajayani, 2013, hlm. 11) pemahaman merupakan kemampuan melihat hubungan fakta dengan fakta. Pemahaman konsep adalah kemampuan seseorang dalam mengerti apa yang diajarkan, menangkap makna apa yang dipelajari, dan memanfaatkan isi bahan yang dipelajari, juga memecahkan masalah yang berhubungan dengan materi yang dipelajari. Sedangkan menurut Widyastuti (dalam Dewi dan Ibrahim, 2019, hlm. 132) pemahaman konsep yaitu kemampuan peserta didik dalam menguasai suatu materi atau konsep yang terindikasi dalam ranah kognitif dengan memahami suatu konsep peserta didik dapat mengetahui, mendeskripsikan, menjelaskan membedakan serta dapat memberikan contoh dan bukan contoh, juga dapat menyimpulkan dan mengungkapkan kembali materi yang telah dipelajari menggunakan bahasa sendiri.

Sedangkan menurut Bloom (dalam Dewi dan Ibrahim, 2019 hlm.132) indikator pemahaman konsep, yaitu:

1. Menafsirkan (*Interpreting*) yaitu peserta didik mampu mengubah kalimat ke gambar, gambar ke kalimat.
2. Memberi contoh (*Exemplifying*) yaitu peserta didik mampu memberikan contoh mengenai konsep secara umum juga mampu mengidentifikasi ciri-ciri khusus.
3. Mengelompokkan (*Classifying*) yaitu peserta didik dapat menentukan sesuatu yang dimiliki suatu kategori.
4. Menarik inferensi (*inferring*) yaitu peserta didik mampu memberikan kesimpulan logis dari informasi yang disajikan.
5. Membandingkan (*Comparing*) yaitu peserta didik mampu menunjukkan persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek.
6. Menjelaskan (*Explaining*) yaitu peserta didik mampu menjelaskan hubungan sebab akibat antar bagian.

Menurut Angkowo (dalam Poerwanti, 2015, hlm. 309) media gambar adalah media yang menggabungkan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui

komunikasi ungkapan kata dan gambar. Dengan adanya media gambar akan dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran juga dapat menarik minat dan membantu peserta didik dalam mengingat.

Menurut Supriyono (2018) sering ditemukan saat pembelajaran terdapat peserta didik yang kurang bersemangat dalam proses pembelajaran dan kurang tanggap dengan apa yang disampaikan oleh guru, peserta didik terkadang merasa bosan dengan model pembelajaran yang berbasis ceramah, dalam hal ini peningkatan kualitas belajar di kelas dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan berbagai media belajar yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik juga ilmu yang mereka peroleh akan mudah mereka terima.

Pemilihan dan pemanfaatan media ajar dalam pembelajaran menjadi salah satu hal penting yang harus diperhatikan guru agar peserta didik lebih bersemangat dan berminat pada saat proses pembelajaran berlangsung tidak lupa pula proses pembelajaran dapat lebih bermakna dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Peserta Didik usia 7 ± 11 tahun sebenarnya berada pada tahapan yang sangat penting karena pada tahap ini peserta didik mampu memahami konsep berbagai materi IPS bila dibantu oleh benda-benda konkrit sebagai alat peraga pembelajaran. Penggunaan alat peraga pada proses belajar IPS sangat membantu peserta didik dalam pemahaman konsep juga membuat peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran. Karena itu pembelajaran yang dilakukan pada Peserta didik di usia ini harus benar-benar direncanakan dan dilaksanakan secara maksimal dengan menggunakan benda-benda konkrit atau media ajar seperti dimaksud di atas.

Permainan *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi beberapa potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi (Yudha, 2007, hlm. 33). Dengan penggunaan media gambar dan permainan *puzzle* dalam proses pembelajaran membuat suasana belajar menyenangkan, dan peserta didik tidak merasa terbebani dengan tugas. Ketika dalam keadaan senang atau umum dikenal dengan istilah *fun*, yang dalam kepustakaan juga dikenal dengan *joyfull learnin* (Imron, 2011). Permainan *puzzle* memiliki manfaat membantu anak dalam mengotimalkan perkembangan kognitif dalam pembelajaran.

METODE

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian yang dipakai yaitu *Quasi Experimental Design*. Untuk mengetahui pengaruh media gambar dan permainan *puzzle*, maka peneliti menggunakan desain penelitian yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Metode dan instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi, tes (pretest dan posttest). Subjek dalam penelitian ini adalah para peserta didik kelas V SD Kartika Siliwangi 3, dengan sampel yang digunakan kelas VA dengan jumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol dan VC dengan jumlah 20 siswa sebagai kelas Eksperimen. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Kesukaran dan Uji Daya Pembeda, uji prasyarat analisis data menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Hipotesis atau Uji-t, dan Uji N-Gain. Pengambilan data dilakukan selama dua minggu, minggu pertama digunakan untuk observasi dan uji coba instrument, lalu di minggu selanjutnya melakukan penelitian pretest dan posttest.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttes
Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelas Kontrol	O ₃		O ₄

Keterangan:

X : Media Gambar dan Permainan Puzzle

O₁ : Pretest Kelas Eksperimen

O₂ : Posttest Kelas Eksperimen

O₃ : Pretest Kelas Kontrol

O₄ : Posttest Kelas Kelas Kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data ini diperoleh melalui kegiatan pemberian soal sebanyak 15 pertanyaan yang telah dilakukan uji coba dan dinyatakan valid. Yang mana hal ini terlihat pada hasil rata-rata pretest tes untuk kelas eksperimen yaitu memperoleh nilai 62 sedangkan rata-rata kelas kontrol yaitu memperoleh nilai 64, data tersebut adalah hasil dari sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

Tabel 4.3 Data Pretes Tes

No	Reponden	Hasil Tes Kelas Eksperimen		No	Reponden	Hasil Tes Kelas Kontrol	
1	Siswa 1	70	Cukup	1	Siswa 1	70	Cukup
2	Siswa 2	69	Cukup	2	Siswa 2	70	Cukup
3	Siswa 3	70	Cukup	3	Siswa 3	70	Cukup
4	Siswa 4	70	Cukup	4	Siswa 4	60	Kurang
5	Siswa 5	50	Kurang	5	Siswa 5	60	Kurang
6	Siswa 6	70	Cukup	6	Siswa 6	70	Cukup
7	Siswa 7	40	Kurang	7	Siswa 7	65	Cukup
8	Siswa 8	69	Cukup	8	Siswa 8	65	Cukup
9	Siswa 9	69	Cukup	9	Siswa 9	65	Cukup
10	Siswa 10	65	Cukup	10	Siswa 10	65	Cukup
11	Siswa 11	65	Cukup	11	Siswa 11	65	Cukup
12	Siswa 12	65	Cukup	12	Siswa 12	65	Cukup
13	Siswa 13	60	Kurang	13	Siswa 13	60	Kurang
14	Siswa 14	60	Kurang	14	Siswa 14	60	Kurang
15	Siswa 15	60	Kurang	15	Siswa 15	60	Kurang
16	Siswa 16	59	Kurang	16	Siswa 16	55	Kurang
17	Siswa 17	70	Cukup	17	Siswa 17	50	Kurang
18	Siswa 18	55	Kurang	18	Siswa 18	70	Cukup
19	Siswa 19	40	Kurang	19	Siswa 19	69	Cukup
20	Siswa 20	69	Cukup	20	Siswa 20	65	Cukup
Rata-rata		62		Rata-rata		64	

Selanjutnya dilakukan perlakuan dan diakhiri dengan pemberian posttest bertujuan untuk mengetahui pemahaman konsep akhir peserta didik setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Hasil rata-rata posttest tes untuk kelas eksperimen meningkat yaitu memperoleh nilai 91 sedangkan rata-rata kelas kontrol yaitu memperoleh nilai 76. Adapun hal ini dapat terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Data Pretest dan Posttest Tes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
N	20	20	20	20
Skor terendah	40	80	50	65
Skor tertinggi	70	100	70	90
Rata-rata	62	92	64	76
Simpangan baku	9.52	7.09	5.47	6.35

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji lilifoers dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel*. Adapun hasil dari pretest dan posttest sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest
 Tes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Pretest				
Karakteristik	Hasil Tes		Hasil	Interprestasi
	Eksperimen	Kontrol		
Lhitung	0,99	0,99	Lhitung<Ltabel	Berdisribusi Normal
Ltabel	0,190	1,90		
N	20	20		
Taraf Signifikansi	5%(0.05)			
Posttest				
Karakteristik	Hasil Tes		Hasil	Interprestasi
	Eksperimen	Kontrol		
Lhitung	0,84	0,95	Lhitung<Ltabel	Berdisribusi Normal
Ltabel	0,190	1,90		
N	20	20		
Taraf Signifikansi	5%(0.05)			

Pada tabel 4.6 nilai pretes tes di peroleh L_{hitung} eksperimen = 0,99 dengan L_{tabel} =0,190 dan L_{hitung} Kontrol = 0,99 dengan L_{tabel} =0,190 dengan taraf signifikan 5%. Dengan ini menunjukkan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka sebaran data dapat disimpulkan berdistribusi normal, sedangkan nilai pretes di peroleh L_{hitung} eksperimen = 0,84 dengan L_{tabel} =0,190 dan L_{hitung} Kontrol = 0,95 dengan L_{tabel} =0,190 dengan taraf signifikan 5%. Dengan ini menunjukkan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka sebaran data dapat disimpulkan berdistribusi normal. Sesuai data diatas hasil uji normalitas pretest dan posttest tes kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dinyatakan bahwa sebaran data dari kedua kelas berdistribusi normal.

Tabel 4.12 Hasil Uji t Terhadap Pemahaman Konsep

Karakteristik	Kelas		Hasil	Interprestasi
	Eksperimen	Kontrol		
Tes				
N	20	20	Ttabel>Thitung	berpengaruh Ha Diterima
Ttabel	2.03			
Thitung	1.90			

Berdasarkan hasil analisis uji t hasil data tes diperoleh T_{hitung} = 1.90 dan T_{tabel} = 2.03. dengan demikian diketahui bahwa $T_{tabel} > T_{hitung}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, sedangkan hasil data angket diperoleh T_{hitung} = 1.45 dan T_{tabel} = 2.03. dengan demikian diketahui bahwa $T_{tabel} > T_{hitung}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikansi dengan menggunakan media gambar dan permainan puzzle terhadap pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan hal tersebut, media gambar dapat menyuguhkan elaborasi yang

menarik tentang struktur atau organisasi suatu hal, sehingga juga memperkuat ingatan. Media gambar juga dapat menumbuhkan minat peserta didik dan memperjelas hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata hingga dapat meningkatkan pemahaman konsep. Selain itu permainan *puzzle* juga dapat merangsang daya pikir, peningkatan konsentrasi serta melatih dalam memecahkan sebuah masalah. Media gambar dan permainan *puzzle* dapat membantu pengembangan pengetahuan, memperjelas konsep materi ajar, mendorong peserta didik lebih aktif dan komunikatif.

Sesuai dengan pendapatnya Yaumi (2018) media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang di desain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup beda asli, bahan cetak, visual, audio, audio visual, multimedia maupun web. Selain itu, interaksi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik lainnya, serta antara sesama pendidik, peserta didik dengan sumber belajar dapat terbangun dengan baik.

Dalam hal ini untuk mengetahui pemahaman konsep peserta didik selama proses pembelajaran di kelas, dengan guru menerapkan media gambar dan permainan *puzzle* di kelas VC dan VA tidak menerapkan atau di berikan perlakuan hanya menggunakan buku paket atau tema, alokasi waktu yang disediakan satu kali pertemuan yaitu 2x30 menit. Berdasarkan penelitian diatas untuk kelas eksperimen peserta didik diminta mengamati dan memainkan media gambar dan permainan *puzzle* yang berkaitan dengan materi pembelajaran IPS yang telah di sediakan dan di terapkan oleh peneliti. Dengan demikian media gambar dan permainan *puzzle* ini sangat berguna untuk membantu para peserta didik untuk mempercepat pemahaman peserta didik dalam menerima materi-materi pembelajaran yang disajikan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Suprihatingrum (2012, hlm. 320-321) yang menyatakan fungsi Media Pembelajaran yaitu, (1) Fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut, (2) Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar, (3) Fungsi afeksi, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap peserta didik terhadap materi pelajaran dan orang lain, (4) Fungsi kompensatori, mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang di sajikan secara tek ataupun verbal, (5) Fungsi psikomotorik, mengakomodasi peserta didik untuk melakukan sesuatu kegiatan secara motorik, (6) Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan peserta didik dalam merespon pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data masing-masing variabel maupun pengujian hipotesis, maka ada beberapa hal yang perlu diinterpretasikan mengenai pengaruh media gambar dan permainan *puzzle* terhadap pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik kelas V dalam pembelajaran IPS di SD Kartika Siliwangi 3.

SIMPULAN

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan media gambar dan permainan *puzzle* dalam pembelajaran IPS. Penerapan media gambar dan permainan *puzzle* terlaksana dengan baik dan efektif. Setelah pembelajaran selesai maka peneliti mulai pemberian perlakuan dan pengujian tes awal serta tes akhir dengan 15 soal sesuai dengan materi yang telah di pelajari oleh peserta didik. Setelah diberikan perlakuan rata-rata hasil tes pemahaman konsep yaitu rata-rata kelas eksperimen yaitu 92 sedangkan untuk kelas kontrol yaitu 76. Dan dilihat dari rata-rata keduanya pemahaman konsep peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media gambar dan permainan *puzzle* terhadap pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran IPS lebih baik dan menunjukkan pengaruh yang signifikan dari pada yang tidak menggunakan media pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media gambar dan permainan *puzzle* terhadap pemahaman konsep peserta didik dalam

pembelajaran IPS kelas V di SD Kartika Siliwangi 3.

DAFTAR PUSTAKA

- . *Pemendikbud. Nomor 68 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum*. Jakarta: Depdiknas
- . *Pemendikbud. Nomor 68 Tahun 2013 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Agung, P., Yudha. (2007). *Pengaruh Kegiatan Outwardbound Terhadap Perkembangan Kecerdasan Emosi*. Badung
- Angkowo, Robertus dan A. Kosasih. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo
- Ahmad, Susanto. (2013) *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Ahmadi. (2009). *Psikologi Umum*. rev.ed. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ardiani. (2008). *Peningkatan Kemampuan Bercerita dengan Menggunakan Media Audio Pada Siswa*. Semarang
- Asyhar. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gunung Persada Press
- Djaali. (2008). *Skala Likert*. Yogyakarta: Andi Offset Djamarah. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta Rineka Cipta
- Djamarah. Syaiful Bahri, dkk. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Imron. (2011). *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara
- Khodijah. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Lestari, I. (2018). Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 3(2), 115-125. diakses 1 November 2022
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung alfabeta
- Suhada. (2019). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Suharsimi Arikunto, (2006), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sumantri. Numan. (2001). *Pembaharuan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Rosda Karya
- Sunarti. (2005). *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*. Jakarta: Alex Komputindo
- Sumiati. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Sukardi. (2014). *Metodelogi Penelitian Kompetensidan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Supriyono. (2018). *Akuntansi Keprilakuan*. Yogyakarta Syah. (2003). *Minat Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- R. Resto & R. Andriani. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4, 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958> diakses 1 November 2022
- Rinajayani. (2013). *Pengaruh Media Video untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ilmu Pengatuhuan Sosial*. Yogyakarta
- Tukiran & Hidayat. (2014). *Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta

- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Inovatif Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasi* Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana
- Waskito. (2007). *Belajar Bahasa Inggris dengan Kartu (Seri Sayuran)*.[http:// www. Wahyumedia.com/kabar_wahyumedia/belajar_bahasa_inggris_dengan_kartu_\(seri sayuran\).html](http://www.Wahyumedia.com/kabar_wahyumedia/belajar_bahasa_inggris_dengan_kartu_(seri_sayuran).html). 1 November 2022
- Yuliani. Rani. (2008) *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara