

## Penerapan Model *Discovery Learning* Berbasis *TaRL* Bermedia Papan Permainan Untuk Meningkatkan Keaktifan Kelas VIII F SMPN 35 Semarang

Pratista Nur Lituhayu<sup>1\*</sup>, Sudarmin<sup>1</sup>, Anjar Widianingrum<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Semarang, Semarang

<sup>2</sup> SMP N 35 Semarang, Semarang

\*Email korespondensi: [pratista.nurlituhayu@gmail.com](mailto:pratista.nurlituhayu@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode permainan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas VIII F SMP N 35 Semarang dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbasis *TaRL* dengan berbantuan media papan permainan monopoli dan domino pada materi unsur dan senyawa. Penelitian dilaksanakan dari bulan Februari hingga Maret 2024. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan 2 (dua) tahapan siklus dan pada setiap siklus meliputi kegiatan-kegiatan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian merupakan peserta didik kelas VIII F dengan 32 orang yang terdiri dari 18 laki-laki dan 14 perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan nontes berupa lembar observasi, angket dan dokumentasi dari kegiatan pembelajaran dengan media papan permainan di setiap siklus pada langkah-langkah model *discovery learning*. Analisis data hasil penelitian dilakukan secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan setiap variabel keaktifan belajar meliputi kegiatan visual 85%, kegiatan lisan 67%, kegiatan mendengarkan 80% dan kegiatan 80%. Masing-masing variabel sudah mencapai minimal indikator keaktifan  $\geq 65\%$  pada siklus II dengan kriteria baik.

**Kata kunci:** *TaRL*; Papan permainan; Keaktifan Belajar

## PENDAHULUAN

Keaktifan belajar dalam pembelajaran di kelas merupakan kunci keberhasilan dan kualitas pembelajaran, yang memberikan berbagai manfaat seperti pengalaman belajar langsung, pembangunan kerja sama, pengembangan aspek pribadi dan kemampuan, serta interaksi sosial yang positif (Parhusip dkk., 2023).

Kegiatan pembelajaran tidak sekadar terbatas pada pengamatan dan pencatatan, melainkan harus melibatkan interaksi aktif seperti membaca, bertanya, berpendapat, mengerjakan tugas, berdiskusi, menyimpulkan, dan kegiatan lainnya. Tujuan dari aktivitas belajar ini adalah membantu peserta didik dalam menemukan makna dari materi pembelajaran dan memperoleh pengetahuan baru.

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat tergantung pada pemilihan model dan media pembelajaran yang digunakan. Jika guru memilih media pembelajaran yang cocok dengan materi yang diajarkan, maka peserta didik akan merasa lebih paham dan nyaman selama pembelajaran. Sebaliknya, jika model dan media pembelajaran yang dipilih tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik, hal ini dapat mengurangi tingkat keaktifan peserta didik, membuat pembelajaran menjadi membosankan, dan berdampak negatif pada hasil belajar peserta didik. Guru menggunakan model pembelajaran sebagai panduan dalam mengatur kegiatan pembelajaran, sedangkan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik (Yunianti, 2023). Peningkatan keaktifan peserta didik dapat dicapai melalui penerapan pendekatan pembelajaran yang sesuai dan efektif serta penggunaan media pembelajaran yang tepat (Attahira dkk, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA, diperoleh informasi permasalahan yang dihadapi di kelas VIII F SMP Negeri 35 Semarang yaitu rendahnya keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena fokus pembelajaran masih berpusat pada guru serta kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik, sehingga peserta didik cenderung kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan observasi, dalam pembelajaran guru masih menggunakan media pembelajaran buku cetak, video dan LKPD, namun dalam pelaksanaannya guru belum menerapkan metode pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar. Selain itu, kendala lain yang dihadapi dalam pembelajaran adalah perbedaan pemahaman konsep peserta didik sehingga guru memerlukan berbagai macam teknik yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Keaktifan yang rendah akan berdampak pada kemampuan pemahaman konsep dan prestasi belajar peserta didik pada materi IPA. Pembelajaran yang mengandalkan metode konvensional juga belum dapat mengembangkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPA. Hasil belajar peserta didik kelas VIII F pada prasiklus menunjukkan hasil belajar yang rendah pula. Ketuntasan hasil belajar peserta didik sebanyak 16 dari total 26 peserta didik kelas XI-1 atau sebesar 62%. Peserta didik yang belum tuntas mendapatkan hasil belajar di bawah KKM yaitu 70.

Peningkatan keaktifan peserta didik membutuhkan suatu pembelajaran yang aktif dan interaktif, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan media permainan. Penggunaan media permainan memiliki peranan penting dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan minat, partisipasi, dan motivasi belajar siswa, sehingga membantu menciptakan proses pembelajaran yang efektif (Ichsan dkk, 2021). Salah satu dari beragam jenis media pembelajaran adalah media yang berbentuk permainan (Yunianti, 2023). Media yang digunakan yaitu media papan permainan. Media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini diadopsi dari permainan sehari-hari yang telah dimodifikasi dengan tambahan nilai edukatif.

Media papan permainan sudah umum digunakan oleh peserta didik seperti ular tangga, monopoli dan lain-lain. Media yang digunakan yaitu monopoli dan domino yang sudah dimodifikasi. Monopoli adalah permainan papan yang dimainkan secara berkelompok untuk bersaing dalam mengumpulkan kekayaan dengan melewati sejumlah kotak yang berisi

pertanyaan dan jawaban yang diajukan oleh pemain. Monopoli yang digunakan yaitu monopoli modifikasi dengan mengganti tampilan dan aturan yang disesuaikan dengan pembelajaran IPA yang akan diajarkan. Pemanfaatan permainan monopoli sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi peserta didik karena menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif (Rahmadani dkk., 2023). Selain itu, media domino juga bisa menjadi metode pembelajaran edukatif yang cukup menyenangkan dan meningkatkan cara belajar yang baik (Khumaeroh., 2021).

Pendekatan *TaRL (Teaching at The Right Level)* adalah pendekatan yang efektif digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam pembelajaran IPA. Pendekatan *TaRL* dapat memetakan sesuai dengan level kognitif sehingga guru bisa mengelompokkan peserta didik sesuai level rendah, sedang atau tinggi untuk memberikan perlakuan yang sesuai dengan kebutuhan seperti tingkat level soal atau bentuk LKPD (Attahira dkk., 2023)

Bedasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai peningkatan keaktifan peserta didik kelas VIII F pada mata pelajaran IPA materi unsur, senyawa dan campuran dengan model *discovery learning* berpendekatan *TaRL* dan bermedia papan permainan di SMP N 35 Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media permainan dengan model *discovery learning* berpendekatan *TaRL* untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas VIII F terhadap mata pelajaran IPA.

## METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang diusulkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Satu siklus penelitian dilakukan dengan tiga tahapan yaitu tahap perencanaan, tindakan dan refleksi. Pelaksanaan PTK dilakukan untuk mengetahui keaktifan belajar peserta didik dan memperbaiki praktek pembelajaran pada mata pelajaran IPA.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 35 Semarang dengan jumlah 32 orang. Penelitian ini dilakukan dua siklus yang dilaksanakan pada 12 Maret hingga 28 Maret 2024 pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data menggunakan *pretest-posttest*, lembar observasi, angket refleksi dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati beberapa indikator untuk mengetahui keaktifan peserta didik. Pelaksanaan PTK dilakukan secara kolaboratif dengan guru bidang studi dan dosen pembimbing lapangan.

Analisis observasi keaktifan peserta didik dilakukan dengan menentukan skala kriteria keaktifan peserta didik. Lembar observasi disusun dengan menggunakan skor 1 sampai 4 dengan keterangan skor:

$$\text{skor maksimum} = \text{bobot maksimal} \times \text{jumlah indikator keaktifan peserta didik}$$

$$\text{skor minimum} = \text{bobot minimal} \times \text{jumlah indikator keaktifan peserta didik}$$

Dengan skor kriteria,

$$\text{skor kriteria} = \frac{\text{skor max} - \text{skor min}}{\text{jumlah kriteria yang diinginkan}} \quad (1)$$

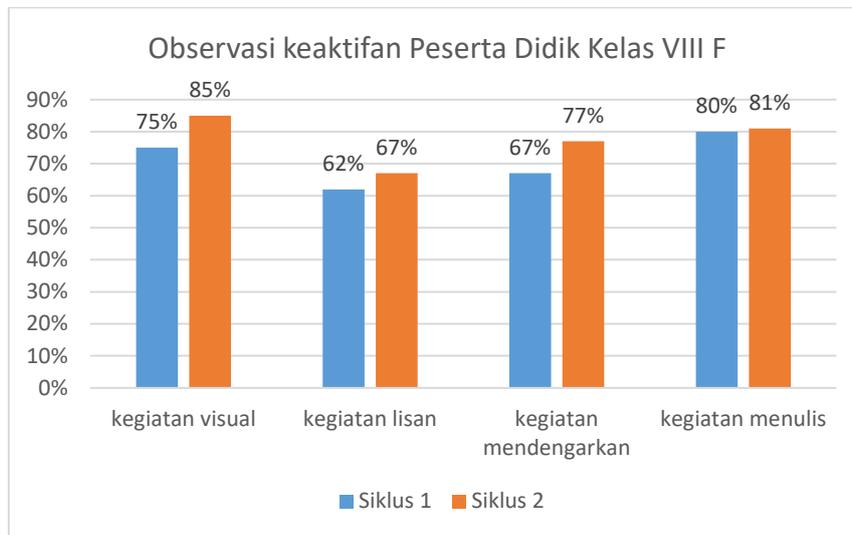
Setelah mendapat skala kriteria, maka menghitung nilai keaktifan peserta didik dengan menggunakan rentang nilai dengan kriteria seperti pada Tabel 1. PTK ini dinyatakan berhasil apabila keaktifan peserta didik mencapai 65% peserta didik tuntas dengan nilai minimal kriteria baik ( $65 < \text{nilai} \leq 85$ ).

Tabel 1. Kriteria keaktifan peserta didik

| Skor                          | Nilai                          | Kriteria      |
|-------------------------------|--------------------------------|---------------|
| $51 < \text{skor} \leq 60$    | $85 < \text{nilai} \leq 100$   | Sangat baik   |
| $39 < \text{skor} \leq 51$    | $65 < \text{nilai} \leq 85$    | Baik          |
| $27 < \text{skor} \leq 39$    | $45 < \text{nilai} \leq 65$    | Kurang        |
| $15 \leq \text{skor} \leq 27$ | $25 \leq \text{nilai} \leq 45$ | Sangat kurang |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Keaktifan peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran IPA dari siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan yang ditunjukkan pada setiap variabel pada Gambar 1



Gambar 1. Diagram presentase capaian subvariabel keaktifan belajar setiap siklus

Ketercapaian setiap variabel keaktifan belajar peserta didik siklus I terlihat pada Gambar 1 lebih rendah daripada siklus II. Variabel visual, mendengarkan dan menulis telah mencapai batas minimal presentase ketercapaian keaktifan yang ditetapkan, yaitu 65%. Ketercapaian variabel lisan belum mencapai presentase minimal ketercapaian. Hasil observasi keaktifan peserta didik tersebut dipengaruhi oleh gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik yaitu sebanyak 22 dari total 32 peserta didik memiliki gaya belajar visual.

Siklus pertama dalam penelitian ini terdiri dari tiga rangkaian yaitu: perencanaan, tindakan dan refleksi. Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan pada model pembelajaran *discovery Learning* dengan pendekatan *Teaching at the Right Level (TaRL)*. Perangkat pembelajaran meliputi modul ajar, media permainan monopoli, LKPD, lembar observasi dan lembar refleksi. Selain itu, peneliti membagi beberapa kelompok berdasarkan kemampuan level kognitifnya sehingga terbentuk 8 kelompok belajar yang terdiri atas masing-masing 4 kelompok kognitif tinggi dan sedang. Setiap kelompok diberi 2 tipe LKPD yang berbeda sesuai level kognitifnya. Kelompok tinggi diberi tipe soal C3-C4 sedangkan kelompok sedang diberi tipe soal C1-C2. Tahap tindakan, guru mengarahkan peserta didik untuk mengikuti aturan permainan yang terdapat pada media monopoli dan setiap peserta didik mengumpulkan 3 kartu soal dari bermain monopoli. Setelah mengumpulkan 3 kartu soal, guru mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan 3 kartu soal yang didapat pada LKPD. Peneliti juga memberikan reward kepada setiap peserta didik yang berhenti pada kotak bintang pada monopoli berupa bintang yang dikumpulkan pada LKPD. Pada akhir langkah pembelajaran, peserta didik mengerjakan soal *posttest* dan melakukan refleksi diri. Tahap refleksi pada siklus 1, pada pertemuan kedua siklus 1 ada sedikit kendala mengenai pembagian kelompok, karena ada beberapa murid yang merasa tidak adil karena kelompok anak-anak level tinggi disatukan, setelah memberi pengertian akhirnya bisa dilanjutkan kegiatan belajar. Selain itu, pada pengerjaan soal individu memerlukan waktu yang cukup banyak sehingga pengisian soal menjadi terburu-buru karena jam pelajaran sudah mau selesai. Sumber belajar peserta didik hanya pada buku paket saja, karena tidak boleh membawa HP, sehingga waktu mengerjakan

memerlukan waktu lebih lama. Selain itu, penerapan media permainan monopoli dan pendekatan *Teaching at The Right Level (TaRL)* merupakan suatu hal yang baru bagi peserta didik sehingga belum bisa beradaptasi dengan model yang diterapkan. Peneliti lebih banyak memberikan bimbingan pada peserta didik kelompok sedang. Rencana tindak lanjut yang akan dilakukan peneliti adalah merancang LKPD yang dikerjakan tiap kelompok. Pada siklus 1 diperoleh data keaktifan belajar IPA peserta didik kelas VIII F berdasarkan 15 indikator keaktifan diperoleh hasil paling tinggi berada pada indikator mencatat hasil pekerjaan kelompok dengan rata-rata skor 3,46 yang berada pada kriteria baik. Indikator keaktifan dengan presentase skor terendah diperoleh indikator mengemukakan pendapat. Masih banyak peserta didik yang pasif dan tidak berani bertanya namun ada beberapa peserta didik yang berani bertanya mengenai materi yang belum paham. Pada variabel kegiatan menulis mendapat presentase skor cukup baik karena peserta didik menyelesaikan tugas individu maupun tugas kelompok dengan baik. Peserta didik mengerjakan tugas dengan baik dan sungguh-sungguh.

Tabel 2. Tabel rata-rata skor perolehan setiap indikator variabel keaktifan siklus 1

| Sub Variabel          | Indikator                                 | Rata-Rata |
|-----------------------|---|-----------|
| Kegiatan Visual       | Memperhatikan penjelasan guru             | 2,72      |
|                       | Mengamati slide pelajaran                 | 3,06      |
|                       | Mengamati demonstrasi yang dilakukan guru | 3,21      |
| Kegiatan lisan        | Kesediaan bertanya                        | 2,5       |
|                       | Kesediaan menjawab                        | 2,43      |
|                       | Mengemukakan pendapat                     | 2,34      |
|                       | Berdiskusi dengan teman                   | 2,59      |
| Kegiatan mendengarkan | Mendengarkan guru                         | 2,65      |
|                       | Mendengarkan materi pelajaran             | 2,78      |
|                       | Mendengarkan diskusi teman kelompok       | 2,68      |
|                       | Mendengarkan penjelasan teman             | 2,62      |
| Kegiatan menulis      | Mencatat materi pelajaran                 | 2,53      |
|                       | Mengerjakan tugas                         | 3,40      |
|                       | Membuat rangkuman dan kesimpulan          | 3,34      |
|                       | Mencatat hasil pekerjaan kelompok         | 3,46      |

Berdasarkan Tabel 2 terdapat variabel keaktifan yang belum mencapai batas minimal ketercapaian keaktifan, maka penelitian dilanjutkan ke siklus II. Siklus kedua dalam penelitian ini terdiri dari tiga rangkaian yaitu: perencanaan, tindakan dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran berdasarkan refleksi pada siklus I. Penyesuaian yang dilakukan seperti pengelolaan kelas, pengelolaan waktu serta teknis dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran meliputi modul ajar, LKPD, media pembelajaran, lembar observasi dan asesmen. Selain itu, guru model atau peneliti membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang berbeda pada siklus I, pembagian kelompok berdasarkan level kognitif sehingga terbentuk 6 kelompok belajar, masing-masing 3 kelompok tinggi dan sedang. Tahap tindakan pada siklus II, peneliti menggunakan langkah-langkah *discovery learning*. Tindakan yang diberikan pada siklus II berupa metode permainan domino yang sudah dimodifikasi pada materi senyawa. Setiap anggota kelompok berkolaborasi untuk menyusun kartu domino yang sesuai dengan soal dan kunci jawabannya. Peneliti juga memberikan reward kepada kelompok yang mengerjakan LKPD dengan cepat dan tepat sebagai

penghargaan atas kerja sama kelompok. LKPD yang dikerjakan setiap kelompok dibedakan berdasarkan kemampuan kognitifnya sehingga peneliti bisa memberikan pembimbingan yang berbeda sesuai kebutuhan peserta didik. Setelah mengerjakan LKPD, peneliti mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi dan mempresentasikan di depan kelas secara bergantian dengan kelompok lain. Selama proses pembelajaran, kelompok tinggi lebih mandiri dalam pengerjaannya namun dengan pengawasan peneliti sedangkan kelompok sedang lebih membutuhkan banyak perhatian. Selain itu, ada 2 kelompok sedang yang butuh perhatian lebih karena membutuhkan banyak waktu untuk mengerjakan dan memahami maksud dari soal. Pada akhir langkah pembelajaran, peserta didik mengerjakan posttest dan mengisi refleksi. Keaktifan belajar peserta didik pada siklus II terlihat meningkat seperti yang ditunjukkan Gambar 1. Pada variabel visual meningkat sebesar 13%, variabel lisan meningkat sebesar 8% dan variabel kegiatan mendengarkan 14% dan variabel menulis meningkat 1%. Pada variabel lisan sudah mencapai 67% dimana hasil tersebut menandakan bahwa variabel lisan telah berhasil tercapai pada siklus II. Hal ini disebabkan karena peserta didik sudah mengetahui cara melaksanakan pembelajaran menggunakan media permainan dan pendekatan TaRL sehingga mudah dalam mengerjakan LKPD. Keinginan untuk mengetahui dengan bertanya kepada guru juga sudah mulai terlihat pada beberapa kelompok, peserta didik juga terlihat bersemangat dalam mengerjakan LKPD secara berkelompok. Selama mengerjakan LKPD ada kelompok yang cepat mengerjakan ada juga yang membutuhkan banyak waktu untuk mengerjakannya. Hasil LKPD mendapatkan nilai yang bagus-bagus walau hanya menggunakan sumber belajar buku paket tetapi peserta didik bisa menyelesaikan tugas dengan baik dan benar. Dikarenakan pembagian kelompok sesuai dengan level kognitifnya, sehingga semua anggota kelompok ikut berkontribusi dalam mengerjakan LKPD, tidak ada yang mendominasi dalam mengerjakan LKPD. Metode permainan domino dengan pendekatan *TaRL* pada siklus II memberi peserta didik untuk berfikir, berpendapat dan membantu peserta didik belajar berinteraksi dan bekerja sama dalam kelompok. Pembagian kelompok berdasarkan tingkat pemahaman peserta didik menjadikan lebih mudah dalam mengerjakan karena kesulitan soal juga telah disesuaikan berdasarkan tingkat pemahaman. Peningkatan setiap indikator dalam setiap variabel dapat disimak dalam Tabel 3 di bawah.

Tabel 3. Tabel rata-rata skor perolehan setiap indikator variabel keaktifan siklus II

| Sub Variabel          | Indikator                                 | Rata-Rata |
|-----------------------|---|-----------|
| Kegiatan Visual       | Memperhatikan penjelasan guru             | 3,43      |
|                       | Mengamati slide pelajaran                 | 3,37      |
|                       | Mengamati demonstrasi yang dilakukan guru | 3,31      |
| Kegiatan lisan        | Kesediaan bertanya                        | 2,75      |
|                       | Kesediaan menjawab                        | 2,65      |
|                       | Mengemukakan pendapat                     | 2,53      |
|                       | Berdiskusi dengan teman                   | 2,78      |
| Kegiatan mendengarkan | Mendengarkan guru                         | 3,40      |
|                       | Mendengarkan materi pelajaran             | 2,93      |
|                       | Mendengarkan diskusi teman kelompok       | 2,93      |
|                       | Mendengarkan penjelasan teman             | 3,03      |
| Kegiatan menulis      | Mencatat materi pelajaran                 | 3,12      |
|                       | Mengerjakan tugas                         | 3,43      |
|                       | Membuat rangkuman dan kesimpulan          | 3,21      |
|                       | Mencatat hasil pekerjaan kelompok         | 3,06      |

Keaktifan belajar peserta didik yang tercapai pada siklus kedua menunjukkan bahwa penerapan metode permainan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berpendekatan *TaRL* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Metode permainan membantu menciptakan suasana menyenangkan, serius tapi santai dengan tidak mengabaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Media permainan memiliki efek yang baik terhadap pemahaman peserta didik dalam kegiatan pembelajaran jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Widyasari dan Listyaningsih, 2023). Hal tersebut sesuai dengan Cendana & Suryana (2022) yang menyatakan bahwa bermain di dalam kelas memiliki tujuan untuk menghindari atau menghilangkan kejenuhan, kebosanan, dan perasaan mengantuk peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayati (2016) menegaskan bahwa *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran kognitif yang menekankan pada kreativitas guru dalam menciptakan situasi yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam menemukan pengetahuan sendiri. Dengan demikian, guru diharapkan mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik agar peserta didik tidak mudah merasa bosan terhadap materi pelajaran, serta dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi belajar peserta didik. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode permainan berpendekatan *TaRL* dapat membantu meningkatkan keaktifan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 35 Semarang. Hasil penelitian ini sesuai dengan yang telah dilakukan Ningrum dkk (2023) menjelaskan bahwa pendekatan *TaRL* menjadikan peserta didik aktif dalam kegiatan belajar dan pembelajaran berpusat kepada peserta didik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* berpendekatan *TaRL* dengan berbantuan media papan permainan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPA pada materi unsur dan senyawa di SMPN 35 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan setiap variabel keaktifan belajar meliputi kegiatan visual, lisan, mendengarkan dan mencatat mencapai  $\geq 65\%$  pada siklus II. Hasil penelitian menunjukkan setiap variabel keaktifan belajar meliputi kegiatan visual 85%, kegiatan lisan 67%, kegiatan mendengarkan 80% dan kegiatan 80%. Masing-masing variabel sudah mencapai minimal indikator keaktifan  $\geq 65\%$  pada siklus II dengan kriteria baik. Berdasarkan hasil tersebut model pembelajaran *discovery learning* berpendekatan *TaRL* dengan berbantuan media papan permainan dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di kelas sehingga peserta didik bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Attahira, N., Yunus, S. R., & Nasarullah, N. (2023). Penerapan Pendekatan Teaching at The Right Level (TaRL) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 5(3), 32–38.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778.
- Damaiyanti Parhusip, G., Dwi Kristanto, Y., & Yogyakarta, D. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(2), 293–306. Retrieved 19 April 2024 from <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>
- Hidayati, N. A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-D SMPN 2 Kamal Materi Cahaya. *Jurnal Pena Sains*, 3(2), 77–84.
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (n.d.). Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. Retrieved 21 January 2022, from <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/189>
- Khumaeroh, A., Nurhayati, T., & Jaelani, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Penggolongan Hewan Kelas IV MI Wathoniyah Babadan Cirebon Tahun 2020. *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, 2(1), 99–119.
- Ningrum, M. C., Juwono, B., & Sucahyo, I. (2023). Implementasi Pendekatan TaRL untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fisika. *PENDIPA Journal of Science Education*, 7(1), 94–99.
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Rohmah, N. N. S., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127–141.
- Widyasari, S. E. N., & Listyaningsih, L. (2023). PENGARUH MEDIA MONOPOLI BAPER TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 9 SURABAYA. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 11(2), 553–567.
- Yunianti, E. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 5(3), 457–463.