

## Pemanfaatan Media Pembelajaran *Pinball* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMPN 1 Dolopo Madiun

Alisa Qorry 'Aena<sup>1</sup>, Warsini<sup>2</sup>, Arif Wardoyo<sup>3</sup>, Kristophorus Divinanto Adi Yudono<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya; alisaqorry@gmail.com

<sup>2</sup>SMP Negeri 1 Dolopo Madiun; warsini1266@gmail.com

<sup>3</sup>SMP Negeri 1 Dolopo Madiun; arif.wardoyo14@gmail.com

<sup>4</sup>Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya; kris.divinanto@ukwms.ac.id

Article Info	Abstract
<p><b>Keywords:</b> <i>pinball learning media; improved learning outcomes; description text</i></p> <p><b>Kata Kunci:</b> media pembelajaran pinball; peningkatan hasil belajar; teks deskripsi</p> <p><b>Article History</b> Received: 2024-08-20 Reviewed: 2024-08-21 Accepted: 2024-08-25</p>	<p><i>This research aims to examine the effectiveness of using pinball learning media in improving the learning outcomes of class IX students at SMPN 1 Dolopo Madiun, explaining how pinball learning media can influence students' motivation and interest in learning, determining the extent to which pinball learning media can be integrated into the learning process to improve the quality of teaching. and understanding of the material, and providing recommendations for the use of interactive learning media to support improving student learning outcomes. The results showed that the student's average score in writing descriptive text was 78 in cycle 1. After using pinball media in cycle 2, the student's average score increased to 84. In cycle 3, by evaluating and using pinball learning media again, the average student in writing descriptive text reaches 90. Thus, the use of pinball learning media can significantly improve student learning outcomes, especially in writing descriptive text. Based on observations and evaluations carried out during the research, there was an increase in student participation and motivation in the learning process. Students are more enthusiastic and active in understanding the lesson material presented through pinball learning media. Apart from that, the results of the learning evaluation show an increase in the average student score after implementing this media. These findings indicate that pinball learning media is effective in creating a pleasant learning atmosphere and encouraging students to better understand the subject matter.</i></p> <p><b>Abstrak</b></p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran <i>pinball</i> dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX di SMPN 1 Dolopo Madiun, menjelaskan bagaimana media pembelajaran <i>pinball</i> dapat mempengaruhi motivasi dan minat belajar siswa, menentukan sejauh mana media pembelajaran <i>pinball</i> dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran untuk memperbaiki kualitas pengajaran dan pemahaman materi, dan memberikan rekomendasi penggunaan media pembelajaran interaktif untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa dalam menulis teks deskripsi adalah 78 pada siklus 1. Setelah menggunakan media <i>pinball</i> pada siklus 2, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 84. Pada siklus 3, dengan cara mengevaluasi dan menggunakan media <i>pinball</i> kembali, nilai rata-rata siswa dalam menulis teks deskripsi mencapai 90. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran <i>pinball</i> secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam menulis teks deskripsi. Berdasarkan observasi dan evaluasi yang dilakukan selama penelitian, terjadi peningkatan partisipasi dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa lebih antusias dan aktif dalam memahami materi pelajaran yang disajikan melalui media pembelajaran <i>pinball</i>. Selain itu, hasil evaluasi belajar menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa setelah penerapan media ini. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran <i>pinball</i> efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih memahami materi pelajaran.</p>
 <p>Lisensi: cc-by-sa</p>	
Corresponding Author	Alisa Qorry 'Aena Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya; alisaqorry@gmail.com
How to Cite (APA)	'Aena, A. Q., Warsini, W., Wardoyo, A., & Yudono, K. D. A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pinball untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMPN 1 Dolopo Madiun. <i>DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia</i> , 2(2), 73-80. <a href="https://doi.org/10.33096/didaktis.v2i2.739">https://doi.org/10.33096/didaktis.v2i2.739</a>

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di sekolah menengah pertama memiliki peranan penting dalam membentuk pemahaman dan keterampilan dasar siswa. Namun, salah satu tantangan yang sering dihadapi adalah rendahnya tingkat partisipasi dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran konvensional seringkali tidak mampu memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar, sehingga hasil belajar yang dicapai tidak maksimal. Selain itu karena kurangnya variasi dalam metode dan media pembelajaran yang digunakan di kelas. Proses pembelajaran yang monoton dan kurang menarik seringkali membuat siswa kehilangan minat belajar, sehingga berdampak negatif pada hasil belajar mereka.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan inovasi dalam dunia pendidikan, berbagai media pembelajaran telah dikembangkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan lebih menarik dan interaktif. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah media pembelajaran *pinball*. Media ini memanfaatkan permainan interaktif yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar, serta membantu mereka dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan cara yang lebih menyenangkan.

Dalam konteks ini, siswa kelas IX seringkali menunjukkan kurangnya antusiasme dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit atau membosankan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media pembelajaran *pinball* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya inovasi dalam metode pembelajaran, diharapkan siswa kelas IX SMPN 1 Dolopo Madiun dapat mengalami peningkatan dalam pemahaman materi serta hasil belajar yang lebih baik.

Media pembelajaran *pinball*, sebagai salah satu bentuk alat bantu interaktif, memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. *Pinball* yang biasanya dikenal sebagai permainan rekreasi, dapat diadaptasi menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus edukatif. Melalui media ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas yang menantang dan menghibur. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat mengatasi kebosanan siswa dan meningkatkan minat belajar mereka. Pemanfaatan media pembelajaran *pinball* dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX di SMPN 1 Dolopo Madiun. Media ini tidak hanya menawarkan pengalaman belajar yang berbeda, tetapi juga merangsang daya berpikir kritis dan kreatif siswa yang sangat penting dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era modern.

Dalam dunia Pendidikan, sangat penting untuk seorang guru terus belajar dan berinovasi untuk menciptakan ide menarik agar membangun keaktifan dan meminimalisir munculnya rasa bosan dalam diri siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Pristiwanti (2022) pendidikan adalah segala pengetahuan belajar yang dapat memengaruhi setiap individu pada hal positif sepanjang hayatnya yang terjadi dalam ruang dan waktu. Pendidikan sangat dibutuhkan oleh setiap orang agar memiliki kualitas diri yang unggul dan berkompeten. Oleh karena itu, pendidikan mencakup segala jenis pengetahuan dan proses belajar yang memberikan dampak positif bagi individu sepanjang hidupnya, di mana pun dan kapan pun. Pendidikan dianggap penting bagi setiap orang untuk mencapai kualitas diri yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan kata lain, pendidikan tidak hanya terbatas pada ruang kelas atau waktu tertentu, tetapi juga mencakup semua pengalaman belajar yang membantu seseorang berkembang secara positif sepanjang hidup mereka.

Menurut Subiyakto & Akmal (2020), guru adalah seseorang yang memiliki tugas untuk mengupayakan mencerdaskan kehidupan bangsa dalam bidangnya, baik menyangkut keagamaan, sikap, pengetahuan, maupun bidang lainnya. Guru harus siap menghadapi berbagai tantangan dalam dunia pendidikan, karena tantangan tersebut tidak hanya memengaruhi motivasi siswa, tetapi juga berdampak pada hasil belajar mereka. Media *pinball* adalah sebuah alat pembelajaran

yang berbasis permainan. Media ini dirancang untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Proses belajar melibatkan interaksi aktif antara guru dan siswa, sehingga diperlukan metode pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi dengan efektif serta memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan, sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat. Namun, dalam praktiknya, guru seringkali kurang memperhatikan metode yang digunakan dan hanya berfokus pada penyampaian materi sesuai dengan modul ajar yang ada.

Metode yang diterapkan dalam proses belajar mengajar di SMPN 1 Dolopo Madiun masih didominasi oleh pendekatan konvensional dan demonstrasi, yang menyebabkan siswa cenderung pasif karena guru lebih banyak berperan aktif dalam kegiatan tersebut. Salah satu permasalahan yang sering muncul dalam pendidikan di Indonesia adalah kurangnya inovasi dari guru. Seorang guru seharusnya menjadi sosok yang kreatif, inovatif, dan cerdas dalam mengelola kelas, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan mampu memotivasi serta menarik minat siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu, penggunaan media *pinball* ditujukan untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa, khususnya kemampuan dalam menulis teks deskripsi.

Secara bahasa, *pinball* mempunyai arti bola yang dipantulkan, sedangkan secara istilah *pinball* adalah papan permainan yang berisi kolom digunakan oleh siswa dengan memantulkan bola yang akan masuk ke salah satu kolom tersebut sesuai dengan mata pelajaran (Kurniawan, 2019). Media *pinball* berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru dan disajikan dengan cara permainan agar terkesan tidak membosankan bagi siswa. Menurut Sari (2022), soal yang dikemas dalam permainan *pinball* akan lebih terlihat menarik bagi siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran *pinball* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX di SMPN 1 Dolopo Madiun, serta melihat respons siswa penerapan media ini dalam proses pembelajaran.

## METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam konteks ini, PTK difokuskan untuk mengembangkan kemampuan guru dalam menangani masalah yang muncul selama proses pembelajaran dan mencari solusinya melalui pemanfaatan media pembelajaran *pinball*. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Dolopo Madiun pada semester ganjil Tahun Ajaran 2023/2024. Sumber data penelitian adalah nilai tes siswa kelas IX SMPN 1 Dolopo yang berjumlah 32 siswa dengan menggunakan materi teks deskripsi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan asesmen/tes. Teknik observasi dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara langsung pada saat pembelajaran berlangsung dengan memanfaatkan media *pinball*, sedangkan teknik dokumentasi digunakan untuk melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang di buat. Adapun asesmen yang digunakan adalah esai dengan metode *paper-based* yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan dan menyampaikan pemahaman mereka tentang suatu topik secara mendalam dan terstruktur. Metode *paper-based* di mana siswa menulis jawaban mereka di atas kertas, memungkinkan penilaian kemampuan menulis, logika berpikir, dan keterampilan analisis secara menyeluruh. Asesmen esai memberikan kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan kemampuan mereka dalam mengorganisir pemikiran, menyajikan argumen yang berhubungan dengan apa yang sedang dipelajari, dan mendemonstrasikan pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Tujuan Pembelajaran yang akan dicapai adalah siswa mampu menulis teks deskripsi dengan sudut pandang orang pertama, kedua, ataupun ketiga secara tepat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Hasil penelitian dari ketiga siklus di mana dalam setiap siklus menjelaskan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup, hasil belajar, dan refleksi.

Selanjutnya dalam pembahasan menjelaskan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan dalam setiap siklus memerlukan waktu satu kali pertemuan, yakni 2x40 menit jam pelajaran atau 80 menit.

Pada pembelajaran siklus 1, sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan media *pinball* dalam menulis teks deskripsi, guru terlebih dahulu memberikan instruksi tentang cara menulis teks deskripsi serta menjelaskan proses pembelajaran kepada siswa. Hal tersebut bertujuan untuk membantu siswa memahami bagaimana cara melakukan tugasnya. Dalam pelaksanaannya, siswa dapat mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan apa yang diinstruksikan oleh guru yakni membuat teks deskripsi. Dalam siklus 1, kemampuan menulis teks deskripsi siswa masih kurang, nilai rata-rata yang diperoleh siswa saat siklus 1 adalah 78, seperti yang tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 1. Nilai Teks Deskripsi Siswa Siklus 1

No.	Inisial Nama Siswa	Jenis Kelamin	Siklus 1
1.	AVAM	L	85
2.	ADAG	L	80
3.	AAP	P	80
4.	AEDP	L	75
5.	ADA	P	80
6.	BAW	L	85
7.	BAFR	L	80
8.	CFAA	P	80
9.	CRR	P	70
10.	DNS	P	85
11.	DDS	L	70
12.	EWL	P	85
13.	EI	P	75
14.	FSA	L	80
15.	FTDP	F	70
16.	FRY	P	75
17.	FCF	P	80
18.	JBA	P	80
19.	KMS	P	85
20.	MLF	P	75
21.	MQLI	P	85
22.	MAAH	P	80
23.	MFW	L	75
24.	MFA	L	75
25.	NP	P	85
26.	NFM	L	75
27.	PMP	P	70
28.	QKA	P	80
29.	RNF	P	80
30.	RAM	L	75
31.	RV	P	80
32.	SRP	P	80
Rata-rata			78

Pada pembelajaran Siklus 2, fokus dari pembelajaran adalah penggunaan media *pinball* yang dikerjakan secara individu. Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dilakukan terfokus pada siswa yang bekerja secara individu dalam membuat teks deskripsi. Penggunaan media *pinball* membuat siswa lebih rileks, tidak tegang dan tertarik untuk menuliskan teks deskripsi dengan gambar yang diperoleh setelah bermain media *pinball*. Setelah membuat teks deskripsi, siswa diajarkan untuk berani mempresentasikan hasil kerjanya di depan

kelas. Hasil analisis lembar observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas maupun interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Siswa tampak lebih aktif belajar dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Siswa juga lebih bersemangat saat proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Suprastowo & Martaningsih (2020) bahwa media *pinball* dipilih karena dirasa menarik dan tidak membosankan. Terbukti dalam siklus 2 ini terdapat peningkatan nilai siswa dalam menuliskan teks deskripsi. Penggunaan media *pinball* dalam pembelajaran ditujukan untuk membangkitkan semangat siswa dan memberikan inspirasi tentang teks deskripsi yang akan dibuat oleh siswa dan disajikan melalui gambar. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata siswa secara signifikan dengan rata-rata nilai siswa dalam membuat teks deskripsi sebesar 84. Hal tersebut menunjukkan nilai siswa yang mengalami peningkatan dari sebelumnya dalam siklus 1 yakni 78.

Tabel 2. Nilai Teks Deskripsi Siswa Siklus 2

No.	Inisial Nama Siswa	Jenis Kelamin	Siklus 2
1.	AVAM	L	90
2.	ADAG	L	85
3.	AAP	P	85
4.	AEDP	L	80
5.	ADA	P	85
6.	BAW	L	90
7.	BAFR	L	85
8.	CFAA	P	85
9.	CRR	P	75
10.	DNS	P	90
11.	DDS	L	75
12.	EWL	P	90
13.	EI	P	85
14.	FSA	L	85
15.	FTDP	F	75
16.	FRY	P	80
17.	FCF	P	85
18.	JBA	P	85
19.	KMS	P	90
20.	MLF	P	85
21.	MQLI	P	90
22.	MAAH	P	85
23.	MFW	L	80
24.	MFA	L	80
25.	NP	P	90
26.	NFM	L	80
27.	PMP	P	75
28.	QKA	P	85
29.	RNF	P	85
30.	RAM	L	85
31.	RV	P	85
32.	SRP	P	85
Rata-rata			84

Media pembelajaran *pinball* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga sangat layak digunakan. Penerapan media ini berdampak pada pembelajaran yang tidak membosankan, pembelajaran menjadi lebih interaktif, dapat meningkatkan hasil belajar, dan mendorong siswa untuk memiliki sikap yang baik terhadap informasi yang disajikan guru (Mahesti & Koeswanti, 2021; Hasan, dkk., 2021). Media *pinball* merupakan media pembelajaran yang digunakan sebagai alat evaluasi dikemas dalam bentuk permainan sehingga suasana kelas lebih menyenangkan dan siswa dapat memahami materi dengan mudah (Suprastowo & Martaningsih, 2020; Nafannisa,

2023). Dengan menggunakan media *pinball*, siswa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran karena menggunakan media permainan yang menarik. Selain itu, kerja sama peserta didik dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan metode permainan (Andriani, Anggraini, & Tursilowati, 2024; Prasetyo & Hardjono, 2020).

Pada pembelajaran Siklus 3, fokus pembelajaran diulangi kembali dengan menggunakan media *pinball* yang dilakukan secara individu. Siklus 3 dilakukan untuk meningkatkan belajar siswa dalam membuat teks deskripsi. Pada tahap ini, siswa bermain menggunakan media *pinball* dan memperoleh gambar untuk dibuat teks deskripsi. Saat siklus 3, terjadi peningkatan yang signifikan saat siswa membuat teks deskripsi secara individu. Hasilnya menunjukkan perubahan dari rata-rata siswa yang sebelumnya 84, berubah menjadi 90.

Tabel 3. Nilai Teks Deskripsi Siswa Siklus 3

No.	Inisial Nama Siswa	Jenis Kelamin	Siklus 3
1.	AVAM	L	95
2.	ADAG	L	90
3.	AAP	P	90
4.	AEDP	L	85
5.	ADA	P	90
6.	BAW	L	95
7.	BAFR	L	90
8.	CFAA	P	90
9.	CRR	P	80
10.	DNS	P	95
11.	DDS	L	85
12.	EWL	P	95
13.	EI	P	90
14.	FSA	L	90
15.	FTDP	F	80
16.	FRY	P	90
17.	FCF	P	90
18.	JBA	P	90
19.	KMS	P	95
20.	MLF	P	90
21.	MQLI	P	95
22.	MAAH	P	90
23.	MFW	L	90
24.	MFA	L	85
25.	NP	P	95
26.	NFM	L	85
27.	PMP	P	85
28.	QKA	P	90
29.	RNF	P	95
30.	RAM	L	90
31.	RV	P	90
32.	SRP	P	95
Rata-rata			90

Media *pinball* merupakan salah satu jenis media interaktif yang diadaptasi dari permainan *pinball* yang dapat dijadikan sebagai alat permainan simulasi dalam layanan bimbingan dan konseling. Penggunaan media *pinball* dalam hal ini bertujuan untuk melatih siswa dengan cara menggabungkan belajar dan bermain melalui media permainan (Priambodo, 2019; Wati, 2021). Lebih lanjut, menurut Zuhriyah (2020); Kurniawati (2021); Suripatty (2021) menjelaskan bahwa terdapat pengaruh positif dari penggunaan media pembelajaran berbasis permainan terhadap prestasi belajar siswa, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, berdasarkan hasil pada setiap siklus menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *pinball* secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menulis teks deskripsi. Pada siklus pertama, sebelum media *pinball* diterapkan, guru membantu siswa memahami elemen dasar teks deskripsi. Setelah itu, siswa diberikan tugas untuk menulis teks deskripsi tanpa menggunakan media *pinball*. Siklus kedua, siswa memanfaatkan media *pinball* untuk berlatih menulis teks deskripsi dengan memperbaiki struktur dan ide kreatif mereka melalui gambar yang diperoleh setelah bermain *pinball*. Siklus ketiga dilaksanakan untuk mengevaluasi proses dengan menggunakan media *pinball* kembali guna meningkatkan kualitas teks deskripsi siswa. Terbukti dalam pelaksanaan, terdapat peningkatan rata-rata nilai siswa pada setiap siklus.

## SIMPULAN

Pemanfaatan media pembelajaran *pinball* dalam proses belajar mengajar di Kelas IX SMPN 1 Dolopo Madiun terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Peningkatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran juga berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan, yang pada akhirnya tercermin dalam hasil belajar yang lebih tinggi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *pinball* dapat dijadikan alternatif yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa di SMPN 1 Dolopo. Berdasarkan hasil yang diperoleh, disarankan agar guru dapat terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran *pinball* sebagai salah satu strategi pembelajaran yang inovatif. Guru juga perlu memperbarui dan menyesuaikan konten permainan dengan materi pelajaran agar tetap relevan dan menarik bagi siswa. Selain itu, sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *pinball* dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas media ini pada mata pelajaran lain dan dalam jangka waktu yang lebih panjang.

## REFERENSI

- Andriani, A.U., Anggraini, T.M., & Tursilowati, H. (2024). Penerapan Media Permainan Papan Labirin untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Secara Berkelompok pada Bimbingan Kelompok Kelas VII C di SMP Negeri 13 Kota Madiun. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(9), 495–501.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Kurniawan, B. (2019). Pengaruh Model TGT Berbantu Media Pinball Terhadap Hasil Belajar Siswa. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 23–28. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17280>
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>
- Mahesti, G., & Koeswanti, H.D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan MakhluK Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30–39. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i1.33586>
- Nafannisa, S.R. (2023). Penerapan Media Pinball Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Tata Kecantikan SMKN 8 Surabaya. *Jurnal Tata Rias*, 12(2), 169–178. <https://doi.org/10.24036/v2i1.28>
- Prasetyo, E., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Congklak Tradisional Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 2(1), 111–119.
- Priambodo, Y. (2019). *Pengembangan Media Pinball Career tentang Eksplorasi Karir Siswa Kelas XII di SMA Negeri 2 Bantul*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.

- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.  
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Sari, T.P. (2022). Pengembangan Media Finger Math Method menjadi Pinball Game untuk Melatih Keterampilan Berhitung Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Proksimal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 87-96.  
<https://doi.org/10.30605/proksimal.v5i2.1849>
- Suprastowo, J., & Martaningsih, S.T. (2020). *Pengembangan Media Pinball Basket Tentang Perencanaan Karir Siswa SMA*. Universitas Ahmad Dahlan.
- Suripatty, P.J.P., Nadiroh, N., & Nurani, Y. (2019). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika melalui Permainan Bingo. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 100–109.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.282>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26–32.  
<https://doi.org/10.54069/attadrib.v3i2.110>