

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagai warga negara Indonesia, penting halnya untuk mengenali dan memahami peran serta masyarakat Indonesia untuk negara. Berdasarkan alinea keempat pembukaan UUD 1945, tujuan negara Indonesia adalah melindungi seluruh rakyat Indonesia dan tumpah darah Indonesia, memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, serta ikut serta melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial. Demi mencapai tujuan negara, Indonesia menyediakan salah satunya yaitu pendidikan yang wajib diikuti oleh semua individu. Hal itu disebabkan sektor pendidikan dapat menghimpun warga negara yang bisa menghasilkan sumber daya manusia dengan kualitas baik sehingga dapat pula meningkatkan kualitas negara Indonesia itu sendiri untuk menjadi negara yang dapat berkembang ke arah yang lebih baik dan maju.

Meskipun demikian, dilansir dari worldtop20.org, data yang dirilis menyatakan bahwa pada tahun 2023, pendidikan Indonesia berada pada urutan peringkat 67 dari 209 negara di seluruh dunia. Hal tersebut menjadi isyarat bahwa kualitas pendidikan Indonesia masih jauh di bawah negara-negara lainnya yang sudah melangkah lebih maju pada sektor pendidikan. Perlu adanya kesadaran yang mendesak bahwa sumber daya manusia di Indonesia masih belum terjamin kualitasnya.

Rendahnya kualitas pendidikan Indonesia menjadi tolok ukur pemerintah dalam memperbaiki hal tersebut melalui perubahan pada sistemnya. Hal itu dilakukan karena zaman terus mengalami perubahan seiring berjalannya waktu sehingga ini dilakukan demi meraih cita-cita yang diharapkan negara yang tertuang dalam fungsi pendidikan nasional berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap,

kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kecapaian fungsi tersebut dalam bidang pendidikan dilalui dengan belajar. Belajar pada dasarnya adalah upaya mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang pada tujuan terakhirnya untuk mencapai kesempurnaan sebagai manusia (Yaumi, 2017). Belajar bukan berarti hanya untuk memahami pengetahuan, tetapi individu juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari yang diperoleh dari pengetahuan yang dalam prosesnya memiliki nilai-nilai dan dapat ditunjukkan ke dalam sikap serta perilaku. Dengan begitu, belajar mengubah individu yang dapat diperoleh dari keterhubungan antara pengetahuan, sikap, dan perilaku.

Setiap proses belajar yang dilakukan oleh siswa akan menuju pada akhir yang dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar bertujuan untuk membuat perubahan pada individu setelah melewati pembelajaran-pembelajaran yang telah guru ajarkan (Isroani et al., 2022). Hasil belajar menjadi penanda meningkatnya, stagnan, atau menurunnya proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Hasil belajar yang baik menandakan adanya suatu peningkatan level belajar siswa yang dapat memengaruhi prestasi siswa yang secara tidak langsung membuat tercapainya pembentukan karakter yang diharapkan dan sesuai dengan fungsi pendidikan nasional di UUD 1945.

Dalam mencapai hasil belajar, Pendidikan Pancasila menjadi salah satu mata pelajaran yang ditempuh dalam jenjang Sekolah Dasar. Pendidikan Pancasila mengusung misi pendidikan nilai dan moral yang berisikan konsep-konsep nilai Pancasila dan UUD NKRI Tahun 1945 dengan sasaran perwujudan nilai tersebut dalam perilaku nyata pada kehidupan sehari-hari (Dewi & Widinyani, 2022). Dengan begitu, pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat membentuk dan membina individu menjadi warga negara dengan karakter yang bermoral dan dipenuhi oleh nilai-nilai positif dalam kehidupan nyatanya. Melalui pembentukan karakter dalam proses belajarnya tersebut, siswa dapat mengemban tugasnya sebagai warga negara yang ikut serta berperan aktif mencapai tujuan negara.

Namun, pada kenyataannya, proses kegiatan belajar siswa di sekolah ketika mempelajari pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki hambatannya

tersendiri. Suatu penelitian menemukan permasalahan pada hasil belajar sebagian siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang belum mencapai KKTP 75 (Fitri dkk., 2023). Selain itu, siswa juga tidak dapat mengerti pada materi yang disampaikan disebabkan media pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian lain dengan masalah serupa menemukan bahwa penyebab dari hasil belajar yang rendah adalah kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif karena media yang dipakai hanyalah buku saja sehingga pembelajaran siswa menjadi membosankan (Darniyanti dkk., 2021). Penelitian yang serupa juga menemukan masalah bahwa media pembelajaran Pendidikan Pancasila masih sering kali menggunakan buku saja tanpa media pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa merasa jenuh dengan isi buku yang begitu panjang dan rumit (Fauziah & Ninawati, 2022).

Permasalahan dalam penelitian-penelitian terdahulu yang telah dipaparkan juga serupa dengan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti di lapangan. Melalui observasi selama pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru menggunakan metode diskusi bersama siswa kelas IV SDN Kenari 08 dengan bantuan media pembelajaran buku paket. Dari penggunaan metode dan media tersebut, beberapa siswa dapat mendengarkan guru dengan baik. Namun, terkadang terdapat siswa yang kehilangan fokus belajar sehingga berakibat pada siswa yang mengobrol dengan siswa lainnya. Terdapat juga siswa yang cenderung tidak bisa diam di tempat duduknya ketika guru lengah sehingga konsentrasi siswa lainnya terpecah.

Perhatian yang siswa berikan dalam pembelajaran pada permasalahan tersebut disebabkan salah satunya oleh berbedanya gaya belajar masing-masing siswa. Berdasarkan asesmen awal yang dilakukan, diketahui sebanyak 8 siswa bergaya belajar kinestetik, 6 siswa bergaya belajar visual, dan 6 siswa bergaya belajar auditori. Oleh sebab itu, hanya beberapa siswa yang dapat memusatkan fokus belajar ketika guru berbicara dan siswa lainnya kehilangan fokus belajar. Mengenali gaya belajar siswa dapat membantu guru mengenali cara siswa menyerap materi pembelajaran (Widayanti, 2013).

Lebih dalam, dilakukan penyebaran angket analisis kebutuhan kepada siswa. Dari hasil angket, ditemukan hasil bahwa sebanyak 85,71% siswa memilih materi norma di masyarakat yang cukup sulit untuk dipelajari. Dalam angket ini,

siswa mengungkapkan kesulitan-kesulitan dalam mempelajari pembelajaran Pendidikan Pancasila antara lain sebagai berikut: (1) kata atau kalimat di dalam buku yang kurang dimengerti siswa; (2) penjelasan guru yang terkadang terlalu cepat untuk dimengerti; dan (3) media buku yang membuat bosan.

Dari hasil angket pula, sebanyak 62% siswa kelas IV SDN Kenari 08 menginginkan media pembelajaran berupa permainan sebagai media yang ingin siswa gunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Didapati bahwa permainan yang ingin digunakan adalah permainan konvensional. Setelah itu, dibuat beberapa pilihan permainan konvensional yang dapat dipilih oleh siswa. Hasilnya adalah 76% siswa memilih permainan tradisional tapak gunung, 9% memilih monopoli, 9% memilih TTS, dan 6% memilih congklak. Dengan begitu, ditetapkan media yang akan dikembangkan adalah permainan tapak gunung.

Setelah menganalisis hasil angket siswa, dilakukan wawancara pada guru terkait hasil angket tersebut. Berdasarkan hasil wawancara, dapat diketahui bahwa materi norma di masyarakat yang menurut sebagian besar siswa sulit sudah pernah melakukan penilaian formatif atau ulangan harian, tetapi hasilnya masih kurang memuaskan. Sebanyak 62% siswa belum memenuhi nilai KKTP yang ditentukan yaitu 75. Hal ini sebelumnya juga terjadi pada *pre-test* yang diberikan kepada siswa dengan perolehan 55% siswa belum mengerti materi norma.

Slameto mengungkapkan hasil belajar dipengaruhi salah satunya dari luar diri siswa yakni lingkup keluarga dan sosial (Nabillah & Abadi, 2020). Berdasarkan asesmen awal, dapat diidentifikasi bahwa beberapa siswa menyatakan hubungan siswa dengan orang tua cukup baik yang ditandai dengan pola asuh yang tidak terlalu mengekang, tetapi tetap peduli. Sebaliknya, beberapa siswa yang memiliki hasil belajar rendah mengungkapkan suasana keharmonisan keluarganya kurang baik. Beberapa siswa menerangkan frekuensi kegiatan bermain siswa di luar sekolah sangat tinggi bahkan siswa mengaku jarang belajar di rumah dan hanya belajar apabila ada ujian saja. Beberapa siswa juga mengaku jarang bermain dengan teman dan hanya berada di rumah saja.

Dari wawancara, guru mengatakan perlu adanya media pembelajaran yang lebih bervariasi yang sesuai dengan karakteristik serta gaya belajar siswa karena media pada pembelajaran Pendidikan Pancasila masih sangat sedikit. Guru

juga mengungkapkan bahwa kesulitan dalam membuat media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih sesuai adalah waktu yang terbatas disebabkan banyaknya tugas administrasi sehingga guru tidak memiliki waktu yang cukup untuk membuat media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien untuk para siswa di kelas.

Guru mengonfirmasi bahwa media pembelajaran yang paling sering dipakai di kelas memang berasal dari buku paket yang para siswa miliki. Media pembelajaran selain buku memang jarang dilakukan karena terbatasnya waktu. Untuk membuat siswa tidak jenuh, guru terkadang menggunakan media digital seperti Youtube yang ditampilkan di proyektor. Media yang menyerupai permainan pernah dilakukan, tetapi lebih sering dilakukan di pembelajaran muatan lain. Setelah diwawancarai lebih lanjut, media permainan tapak gunung belum pernah diterapkan di pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Banyak faktor-faktor yang berperan dalam mempengaruhi hasil belajar, tetapi guru menjadi faktor terpenting yang menjadikan hasil belajar bergantung pada kemampuan guru (Werang dkk., 2023). Peran serta guru menjadi penting dalam memengaruhi hasil belajar siswa yang salah satunya adalah penyediaan dan pemilihan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Media pembelajaran menjadi salah satu hal krusial karena fungsinya mengantarkan materi belajar agar siswa dapat lebih mudah memahaminya. Teori *cone of experience* milik Edgar Dale menggambarkan bahwa pengalaman langsung oleh siswa ketika belajar merupakan pengalaman konkret sedangkan media yang terbatas pada pancaindra siswa termasuk ke dalam pengalaman abstrak (Dawson & Ann dalam Sari, 2019). Hal ini berarti bahwa dalam memahami materi, siswa membutuhkan media nyata yang tidak sebatas dapat dilihat atau didengar saja, tetapi juga memasukkan siswa sebagai partisipan yang terlibat langsung ke dalam pembelajaran tersebut.

Kebutuhan media pembelajaran yang konkret dalam pembelajaran berbanding lurus dengan karakteristik siswa pada kognitifnya. Dalam teori perkembangan kognitif milik Piaget, siswa sekolah dasar merupakan anak-anak dengan rentang umur 7-11 tahun yang termasuk dalam tahap operasional konkret. Dalam hal ini, siswa sekolah dasar sudah dapat berpikir secara logis, tetapi

membutuhkan bantuan objek yang dapat siswa tangkap dengan pancaindranya (Mudjiran, 2021). Penggunaan objek-objek nyata mampu membantu siswa dalam memudahkan penalarannya dalam pembelajaran.

Pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam media pembelajaran juga didasari oleh perkembangan siswa SD yang pergerakan motoriknya semakin kompleks dengan peningkatan dalam hal ketangkasan dan kecepatan (Thahir, 2018). Peningkatan pergerakan motorik membuat siswa SD lebih aktif dalam bergerak sehingga serta merta meningkatkan intensitas kegiatan bermain siswa. Aktifnya siswa dalam bermain secara tidak langsung juga mengembangkan kemampuan sosial melalui kegiatan bermain bersama teman sebaya. Dengan begitu, siswa dapat beradaptasi dengan lingkungan dan belajar memahami adanya keragaman di lingkungan sosialnya.

Melalui karakteristik siswa SD yang mendukung serta hasil analisis kebutuhan melalui penyebaran angket, permainan menjadi media pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan. Permainan membuat pembelajaran siswa menjadi tidak monoton karena permainan menyediakan banyak aspek di dalamnya, seperti adanya tantangan, kerja sama, menang dan kalah, hadiah, dan lainnya (Zirawaga et al., 2017). Permainan dapat membangkitkan motivasi belajar karena siswa terlibat aktif dalam melakukan permainan sehingga guru dapat memanfaatkan permainan untuk dimasukkan ke dalam pembelajaran.

Salah satu media permainan yang dapat dilakukan adalah permainan tradisional. Permainan jenis ini semakin tergerus zaman yang semakin mengutamakan segalanya dalam bentuk digital. Hal ini sangat disayangkan sebab permainan tradisional adalah salah satu simbol sejarah dari eksistensi Indonesia yang telah ada sejak dulu sehingga perlu dilestarikan untuk mempertahankan nilai budaya Indonesia. Walaupun tua keberadaannya, permainan tradisional tetap memberikan efek yang baik terhadap anak, seperti mewariskan dan melestarikan permainan yang diwariskan dari masa ke masa, mempunyai nilai kebaikan, serta bermanfaat untuk tumbuh kembang anak (Iswinarti, 2019).

Dengan dampak baiknya, keberadaan permainan tradisional dapat mendukung pendidikan dalam menginternalisasikan nilai-nilai budaya Indonesia yang membantu siswa untuk mempelajari ragam budaya di daerah Indonesia.

Sebagaimana Istiawati berpendapat bahwa salah satu fungsi sekolah yaitu mempertahankan dan membangun kearifan lokal Indonesia dengan tujuan agar individu tetap mempertahankan jiwa lokalnya walau berpikir secara global (Istiawati, 2016).

SDN Kenari 08, tempat penelitian dilakukan, saat ini memberlakukan Kurikulum Merdeka untuk siswa kelas IV. Di dalam kurikulum ini, terdapat Profil Pelajar Pancasila yang memuat 6 dimensi dengan tujuan penanaman karakter, sebagaimana Surat Keputusan Nomor 009/H/KR/2022, yang terdiri dari: (1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; (2) Berkebhinnekaan global; (3) Gotong royong; (4) Mandiri; (5) Bernalar kritis; (6) Kreatif. Dimensi-dimensi ini dengan elemen di dalamnya mencakup nilai-nilai Pancasila yang mengakar pada kearifan lokal Indonesia. Dengan begitu, pelaksanaan Profil Pelajar Pancasila dapat terwujud dengan bantuan permainan tradisional yang memiliki unsur-unsur kearifan lokal.

Permainan tapak gunung yang dikembangkan merupakan salah satu permainan tradisional Indonesia yang membutuhkan 2-5 orang untuk bermain dengan melompat pada satu bidang kotak ke kotak lainnya yang umumnya dimainkan di tanah (Kurniawan, 2019). Dengan permainan tradisional yang memiliki nilai-nilai kebaikan, permainan tapak gunung juga mengajarkan filosofi kehidupan. Permainan ini menyimbolkan usaha manusia yang dalam mencapai kesuksesan tetap mematuhi aturan yang ada (Sumarsono, 2022). Hal itu juga menjadi salah satu nilai kehidupan yang ada dalam materi norma di masyarakat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di Kurikulum Merdeka yang mana materi ini mengajarkan untuk selalu taat aturan di mana manusia memijakkan kakinya. Dengan begitu, secara tidak langsung, permainan tapak gunung memiliki nilai norma yang dapat diserap oleh siswa melalui aturan dan pelaksanaan bermainnya.

Permainan tapak gunung ini juga menggunakan tambahan basis *index card match* yang secara garis besar merupakan kegiatan mencari pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban mengenai materi yang sudah dipelajari (Suprijono, 2019). Basis ini dipilih sebab permasalahan penelitian ini adalah hasil belajar yang disebabkan kurang kuatnya pemahaman materi akibat media

pembelajaran yang terbatas. Selain itu, gaya belajar serta karakteristik siswa kelas IV SDN Kenari 08 yang dominan mengarah pada kegiatan melakukan serta aktif bermain ini juga menyertai penerapan *index card match* pada penelitian ini. Pada permasalahan yang sama, basis *index card match* pernah diuji pada penelitian yang menggunakan media puzzle pada pembelajaran IPS kelas V dengan perolehan layak dari perbedaan rata-rata uji t sebesar 19,046 dan peningkatan rata-rata (gain) sebesar 0,587 dengan kriteria sedang (Fatmawati & Harmanto, 2019).

Penelitian-penelitian terdahulu pernah membahas tentang topik media permainan tapak gunung yang telah diteliti dalam lima tahun terakhir. Suatu penelitian menguji tentang permainan tapak gunung yang dimodifikasi untuk mengembangkan bahasa anak pada jenjang PAUD dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) (Astari & Safira, 2019). Penelitian pada jenjang dan metode yang sama juga pernah dilakukan untuk meningkatkan kemampuan bilangan anak usia 5-6 tahun (Zain, 2023).

Penelitian pada jenjang anak usia dini tentang permainan tapak gunung juga pernah dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif dan berfokus terhadap efektivitas penggunaannya terhadap kelincahan anak usia dini (Sayyida, 2023). Terdapat penelitian permainan tapak gunung dengan metode RnD yang berfokus pada jenjang sekolah dasar (SD) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, tetapi berbasis pendidikan karakter (Nurmiati dkk, 2021). Penelitian lainnya pada jenjang SD juga pernah mengembangkan permainan tapak gunung untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila, tetapi tidak memiliki basis pada produknya (Yulianti, 2021).

Dari kelima penelitian tersebut, media permainan tapak gunung yang dikembangkan memiliki ciri khas yang berbeda dan relatif baru dengan adanya basis *index card match*. Pengembangan produk ini didasari oleh permasalahan yang ditemukan yakni hasil belajar yang rendah. Permainan tapak gunung berbasis *index card match* juga disesuaikan dengan asesmen awal yang ada pada kelas IV SDN Kenari 08 dengan permainan yang sesuai dengan gaya belajar dominan di kelas yaitu kinestetik serta penambahan visual dan demonstrasi untuk siswa yang bergaya belajar visual dan auditorial. Oleh sebab itu, penelitian ini penting untuk dilakukan sebagai upaya solusi dari permasalahan hasil belajar yang rendah disebabkan

kurangnya penggunaan media pembelajaran yang variatif dan inovatif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengembangan Media Permainan Tapak Gunung berbasis *Index Card Match* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Penerapan Norma di Masyarakat untuk Siswa Kelas IV SDN Kenari 08.

B. Identifikasi Masalah

Atas latar belakang yang sudah ada, permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut ini.

1. Masih kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga memberikan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang membosankan untuk siswa kelas IV SD
2. Masih rendahnya keterlibatan partisipasi siswa secara aktif siswa kelas IV SD dalam proses belajar mengajar
3. Masih kurangnya pemahaman siswa kelas IV SD dalam memahami materi norma di masyarakat terbukti dari hasil belajarnya yang masih rendah

C. Pembatasan Masalah

Atas latar belakang masalah dan identifikasi masalah, penelitian ini diperlukan untuk membatasi pembahasan dalam penelitian ini menyeluruh dan mendalam namun tidak luas dan tetap mengacu pada sudut pandang dari masalah yang akan dibahas, yaitu rendahnya hasil belajar pada materi norma di masyarakat pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV karena kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan yang sesuai dengan karakteristik siswa SD. Oleh sebab itu, permasalahan dibatasi pada pengembangan media permainan tapak gunung berbasis *index card match* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma di masyarakat siswa kelas IV di SDN Kenari 08.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian RnD dengan model pengembangan ADDIE. Namun, dalam penelitian ini, peneliti hanya menerapkan tiga tahap saja, yaitu analisis, desain, dan pengembangan.

D. Perumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media permainan tapak gunung berbasis *index card match* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam penerapan norma di masyarakat untuk siswa kelas IV di SDN Kenari 08?
2. Bagaimana kelayakan media permainan tapak gunung berbasis *index card match* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam penerapan norma di masyarakat untuk siswa kelas IV di SDN Kenari 08?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Setelah melakukan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun kegunaan dari penelitian ini yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Kegunaan secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, khususnya dalam dunia pendidikan dengan menambah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan media pembelajaran berupa media permainan tapak gunung berbasis *index card match* yang dapat digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan mampu menarik perhatian siswa sekolah dasar. Selain itu, media permainan tapak gunung berbasis *index card match* dapat menjadi upaya untuk lebih meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia terutama dalam hal meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar.

2. Kegunaan secara Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui penelitian pengembangan media permainan tapak gunung berbasis *index card match* ini, siswa diharapkan menjadi lebih tertarik atau memberikan atensi penuh dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan begitu, siswa sekolah dasar dapat memperoleh pengalaman baru dan menghibur serta dapat menarik minat siswa sehingga meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar.

b. Bagi Guru SD

Melalui penelitian pengembangan media permainan tapak gunung berbasis *index card match* ini, guru diharapkan dapat memanfaatkan media-media pembelajaran yang lebih bervariasi sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dengan begitu, pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajarnya.

c. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat menjadikan ini sebagai bahan informasi serta memberi sosialisasi kepada guru terkait media pembelajaran berupa media permainan tapak gunung berbasis *index card match* di sekolah dasar yang dapat menjadi alat pembantu siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya supaya siswa bisa memperoleh prestasi belajar yang baik sehingga visi dan misi sekolah dapat tercapai. Selain itu, dapat memberikan pengalaman atau pembaruan dalam inovasi serta kreativitas pendekatan pengajaran melalui media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil pengembangan media permainan tapak gunung berbasis *index card match* ini diharapkan menjadi kajian untuk diteliti dan ditulis secara lebih mendalam. Selain itu, juga menjadi referensi bagi penulis selanjutnya sehingga dapat membuat produk yang lebih baik lagi, serta memperoleh wawasan baru.

