

# IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE POKEMON GO PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 9 MALANG

Revi Wahyuni<sup>1</sup>, Fatiya Rosyida<sup>2</sup>

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author, email: fatiya.rosyida.fis@um.ac.id

doi: 10.17977/um063.v3.i10.2024.6

## Keywords

Implementation  
Cooperative  
Pokemon go  
Social Studies Lessons

## Abstract

This research is a qualitative descriptive study, data obtained through observations, interviews and documentation, this research was carried out because social studies learning was carried out during the day, making students feel less enthusiastic about participating in learning, so there is a need for more enjoyable learning so that students actively participate. social studies learning, this research aims to find out how to implement the Pokemon Go type cooperative learning model in social studies subjects at SMP Negeri 9 Malang, the results of this research show the steps for implementing the Pokemon Go type cooperative learning model in social studies subjects at SMP Negeri 9 Malang The planning stage contains preparations before implementing cooperative learning using the Pokemon Go type. In implementing the learning, there are several steps that are carried out, namely the preliminary stage, core and closing activities, and evaluation. Apart from that, there are inhibiting and supporting factors during the activities of implementing the Pokemon Go type cooperative learning model. The obstacles are signal problems, students who do not master the material, and some students who are less active, while the supporting factors are the ease of using devices, the availability of free WiFi and students who are enthusiastic about learning Pokemon Go, and solutions to overcome the problems of implementing the Type Cooperative Learning Model. Pokemon go in social studies subjects at SMP Negeri 9 Malang.

## 1. Pendahuluan

Pendidikan mempunyai peran penting dalam mengembangkan segala kompetensi, baik minat bakat yang dimiliki manusia baik berupa spiritual, emosional, maupun intelektual untuk mengikuti perkembangan Pendidikan, penggunaan model pembelajaran yang tepat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif menjadi pilihan yang tepat dalam proses belajar mengajar, karena pembelajaran kooperatif melatih peserta didik untuk bertindak aktif dalam pembelajaran mengurangi sifat individualis. (Musdalifah, 2023)

Model pembelajaran Kooperatif adalah metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Student Oriented) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, melatih kekompakan, Kerjasama, dan memecahkan masalah secara Bersama-sama Pembelajaran kooperatif melatih peserta didik untuk saling bekerjasama dan berdampingan dengan orang lain pembelajaran kooperatif menekankan kepentingan berkelompok agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam memecahkan masalah secara berkelompok. (Rusman, 2011)

pembelajaran kooperatif ada berbagai macam tipe salah satunya adalah dengan permainan Tipe Pokemon Go, pemilihan tipe pokemon go disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dikarenakan lingkungan kelas terkesan aktif maka permainan pokemon go tepat untuk diterapkan yang membantu peserta didik terlibat untuk memenuhi kebutuhannya dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan permainan pokemon dilakukan secara berkelompok untuk melatih kekompakan. (Budi Astuti, 2016)

seiring dengan perkembangan zaman, seorang guru harus mampu mengikuti teknologi dalam perkembangan dunia Pendidikan, pemanfaatan teknologi memudahkan guru untuk melaksanakan proses pembelajaran salah satunya adalah dengan penggunaan gawai untuk pembelajaran, aplikasi pada gawai dapat dimanfaatkan untuk dijadikan game pembelajaran salah satunya adalah permainan pokemon go untuk melatih kekompakan dan pemahaman terkait materi yang disampaikan oleh guru karena berisi pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab oleh peserta didik. (karuniasih, ginanjar putri, & dwicahyo, 2022)

pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang didalamnya mengajarkan berbagai aspek kehidupan menjadi warga negara yang baik, peduli terhadap lingkungan sosial dan mengajarkan keterampilan yang berguna untuk individu, Bersama ataupun berbegara, pembelajaran IPS adalah kegiatan pembelajaran yang mengubah karakter peserta didik setelah mempelajarinya.

tujuan dari model pembelajaran Kooperatif tipe Pokemon go adalah untuk meningkatkan semangat pembelajaran agar peserta didik tidak mudah bosan terhadap pembelajaran IPS karena peserta didik sudah mengaggap pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang membosankan dan menghafal terlalu banyak bacaan sehingga mereka kurang antusias terhadap pembelajaran IPS dengan adanya pembelajaran berbasis permaian diharapkan peserta didik dapat senang mengikuti pembelajaran sehingga kebutuhan belajarnya dapat terpenuhi bagi peserta didik yang aktif pembelajaran pokemon go adalah pembelajaran yang menyenangkan dan seru.

Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk meneliti terkait Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe Pokemon Go pada mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 9 Malang, tujuan dari penelitian ini dalaha untuk mengetahui bagaimana Langkah-langkah Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe Pokemon Go pada mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 9 Malang pada kelas VIII-B.

## 2. Metode

Berdasarkan masalah yang disebutkan diatas, maka jenis penelitian yang digunakan untuk memecahkan masalah tersebut adalah penelitian Tindakan kelas yang bertujuan meningkatkan kualitas pengajaran di dalam kelas. (Suriansyah, 2013) pada tahap 1) pada penelitian Tindakan kelas terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi untuk mengamati kegiatan dan perkembangan belajar peserta didik, serta membuat media pembelajaran. Pada tahap 2) pelaksanaan Langkah-langkah penerapannya yaitu terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir, selanjutnya tahap 3) adalah dokumentasi pada saat Tindakan kelas berlangsung dan tahap 4) refleksi dari hasil observasi yang telah dilakukan pada khir Tindakan kelas untuk melakukan perbaikan pada pertemuan selanjutnya. (Nisa & Rachman, 2022)

Lokasi penelitian ini berada di SMP Negeri 9 Malang, yang beralamatkan di Jl. Prof. Moch Yamin Gg. 6 No. 26, Sukoharjo, Kec. Klojen, Kota Malang, Jawa Timur 65118 subyek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII B dengan jumlah 29 peserta didik. di SMP Negeri 9 Malang, penelitian dilaksanakan pada bulan April 2024.

Adapun Langkah-langkah pada kegiatan implementasi model pembelajaran Kooperatif tipe Pokemon go adalah guru menyampaikan materi dan kompetensi pembelajaran, guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok setiap kelompok mencari barcode pokemon untuk mengerjakan soal di dalam barkode sudah berisi petunjuk untuk mengerjakan dan menyelesaikan misi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan selanjutnya guru mencicokan hasil membuat kesimpulan dan penutup.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh gambaran tentang implementasi model pembelajaran Kooperatif tipe Pokemon go pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 9 malang, adapaun model pembelajaran yang dilaksanakan Langkah-langkahnya sebagai berikut.

### 1. Perencanaan

Langkah paling awal dari suatu pembelajaran adalah tahap perencanaan yang matang, perencanaan pembelajaran merupakan persiapan yang harus dijalankan oleh seorang guru dengan Langkah-langkah dan prinsip pembelajaran yang tersusun sistematis. (Farida, 2019) pada tahap perencanaan guru mempersiapkan modul ajar sebelum melaksanakan pembelajaran menyiapkan materi dan media yang digunakan pada pembelajaran Pokemon Go, menyiapkan LKPD yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik, pada tahap perencanaan agar pembelajaran dapat berkualitas maka peran guru sangatlah penting dalam mengelola proses pembelajaran. Diantaranya adalah a) mampu merencanakan proses pembelajaran dengan merumuskan tujuan, metode yang alternative sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. b) mampu mempersiapkan bahan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. c) mampu menyiapkan media pembelajaran dan sumber belajar yang tepat. (Haryono, 2015) guru menggunakan model pembelajaran Kooperatif disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dikarenakan kelas VII-B aktif dalam pembelajaran maka guru menggunakan kooperatif model permainan yaitu Pokemon go materi yang dibahas terkait perdagangan internasional.

## 2. Pelaksanaan pembelajaran

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran ada beberapa langkah yang dilaksanakan oleh guru adalah sebagai berikut.

### a. Kegiatan pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan guru menyiapkan perangkat dan media pembelajaran, guru mengucapkan salam, memberikan motivasi dan mengabsen kehadiran masing-masing peserta didik.


### b. Kegiatan inti










Pada kegiatan inti guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan Power point tentang materi proses kegiatan ekspor dan impor, guru menampilkan video pembelajaran terkait kebijakan perdagangan internasional, <https://youtu.be/UO7LPuv04lw?feature=shared> setelah selesai dalam penyampaian materi guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menanyakan materi yang belum dipahami, selanjutnya pada tahap ini adalah pembelajaran menggunakan permainan pokemon go guru membentuk kelompok-kelompok kecil untuk peserta didik bermain permainan pokemon go.

**Tabel 1.**

| Langkah-langkah permainan   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru</li> <li>• Guru menyediakan kertas scan barcode yang tersebar di kelas yang di dalam barcode berisi pertanyaan untuk di jawab oleh peserta didik.</li> <li>• Kelompok terbagi menjadi 6 kelompok yang masing-masing kelompok bekerjasama menyelesaikan misi mencari scan barcode untuk menjawab pertanyaan.</li> <li>• Di dalam scan barcode juga berisi petunjuk untuk menyelesaikan misi pada level selanjutnya.</li> <li>• Peserta didik membagi tugas sesuai dengan kelompoknya.</li> <li>• Dalam satu kelompok hanya memakai satu gawai untuk mencari pertanyaan yang tersebar.</li> <li>• guru menyediakan kertas LKPD yang digunakan untuk menjawab pertanyaan.</li> <li>• Selanjutnya mereka diberi waktu sampai 10 menit untuk menyelesaikan game.</li> </ul> |  |

**Tabel 2. pertanyaan-pertanyaan pada permainan Pokemon go**

| Petunjuk   | Pertanyaan  | Scan barcode  |
|--|---|---|
| Selamat datang di pembelajaran Game Pokemon Go kalian akan menyelesaikan misi untuk memenangkan game selama menjawab pertanyaan tidak boleh menyalakan data internet/ browsing jika ketahuan curang maka akan di diskualifikasi.<br>Petunjuk Nomor 2 kalian cari Pokemon di dekat pintu masuk. | Jelaskan dengan menggunakan contoh sederhana, apa yang dimaksud dengan perdagangan internasional dan mengapa perdagangan lintas negara itu penting bagi suatu negara? |  |

| Petunjuk   | Pertanyaan   | Scan barcode  |
|--|--|---|
| Level 1 Petunjuk Nomer 3 kalian harus mencari Pokemon di antara teman kalian yang berwarna red.        | Bagaimana perbedaan antara ekspor dan impor? Berikan contoh dari produk-produk yang biasa diekspor dan diimpor oleh negara Indonesia.  |  |
| Petunjuk Nomer 4 kalian harus mencari Pokemon di antara teman kalian yang berwarna banana.             | Jelaskan apa yang dimaksud dengan alat pembayaran dalam perdagangan internasional. Berikan 3 contoh beberapa alat pembayaran yang umum digunakan?  |  |
| level 2 Petunjuk Nomer 5 kalian harus mencari Pokemon di antara teman kalian yang berwarna green.      | Apa yang kalian ketahui tentang devisa, fungsi dan jenis-jenis devisa?   |  |
| Petunjuk Nomer 6 kalian harus mencari Pokemon di antara kursi teman kalian yang berwarna gray.         | Indonesia memiliki peluang untuk menjual hasil dari hutan ke negara lain. Oleh karena itu Indonesia mampu menghasilkan seni ukir yang baik didukung oleh ketersediaan sumber daya alam. Indonesia memiliki keunggulan dengan memproduksi barang yang tidak dapat diproduksi oleh negara lain. Tentukan keunggulan apa yang dimiliki Indonesia! |  |
| Level 3 Petunjuk Nomer 7 kalian harus mencari Pokemon di antara dinding / lantai yang berwarna purple. | Sebutkan faktor-faktor pendorong terjadinya perdagangan internasional?   |  |
| Petunjuk Nomer 8 kalian harus mencari Pokemon di antara meja dan kursi di kelas yang berwarna peach.   | Diskusikan dengan kelompok kalian mengapa perbedaan teknologi menjadi faktor pendorong perdagangan internasional?  |  |
| Level 4 Petunjuk Nomer 9 kalian harus mencari Pokemon di antara teman kalian yang berwarna brown.      | Sebutkan 3 hambatan perdagangan internasional!   |  |
| Petunjuk Nomer 10 kalian harus mencari Pokemon di antara tas teman kalian yang berwarna melon.         | Untuk melindungi produk dalam negeri maka Amerika membatasi volume dan jumlah impor tekstil dari negara Indonesia. Tentukan kebijakan apa yang dipakai pemerintah Amerika untuk membatasi jumlah ekspor dan impor!   |  |
| Petunjuk Nomer 11 kalian harus mencari Pokemon di antara dinding kelas yang berwarna milk.             | Untuk melindungi produksi dalam negeri ada kebijakan-kebijakan yang digunakan untuk melindungi perekonomian negara sebutkan empat kebijakan-kebijakan yang ada pada perdagangan Internasional?   |  |

### c. kegiatan penutup

guru menyimpulkan hasil belajar, guru memotivasi peserta didik, Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini. Guru memberikan evaluasi dalam mengetahui pemahaman materi kepada peserta didik dengan memberikan soal Quizizz. Guru memberikan reward kepada “kelompok peserta didik terbaik” Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan salam penutup.

### 3. Evaluasi pembelajaran

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran model Kooperatif tipe Pokemon go peserta didik diberikan LKPD untuk mengukur hasil belajar, penilaian dilakukan menggunakan 3 penilaian yaitu penilaian sikap, pengetahuan berupa tes Quizizz dan performa game pokemon go. Pada pengimplementasian model pembelajaran Kooperatif tipe Pokemon go menunjukkan sikap yang antusias melihat pembelajaran IPS yang dilaksanakan pada jam siang membuat peserta didik terasa malas dan kurang antusias dengan dilaksanakan pembelajaran pokemon go ini peserta didik lebih aktif untuk berlomba-lomba menyelesaikan misi permainan sehingga terjadilah kegiatan belajar sambil bermain.

#### Siklus 1

Pada pertemuan satu diperoleh gambaran pembelajaran model kooperatif tipe pokemon go pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 9 Malang cukup berjalan dengan baik, secara keseluruhan Langkah-langkah permainan terlaksana dengan baik, banyak peserta didik merasa antusias mengikuti pembelajaran dengan permainan pokemon go dikarenakan jam siang pada pembelajaran IPS tentunya menjasdikan peserta didik merasa sudah Lelah dan kurang semangat namun dengan adanya pembelajaran ips dengan tipe permainan pokemon go menggugah semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik juga merespon dengan baik mereka belajar kekompakan dalam satu kelompok untuk menyelesaikan misi pada permainan namun ada beberapa

peserta didik yang kurang aktif pada kelompoknya hanya bersifat pasif hal tersebut menjadikan aktivitas permainan kurang maksimal.

## Siklus 2

Pada pertemuan kedua secara keseluruhan Langkah-langkah pembelajaran terlaksana dengan baik pada pertemuan ini telah mengalami peningkatan dalam pembelajaran model kooperatif tipe pokemon go pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 9 Malang cukup berjalan dengan baik, secara keseluruhan Langkah-langkah permainan terlaksana dengan baik, menunjukkan bahwa aktifitas guru dan peserta didik pada permainan pokemon go terus mengalami perbaikan, guru memperbaiki kekurangan pada siklus pertama dimana pada saat siklus pertama koordinasi pembagian tugas dalam kelompok kurang berjalan dengan maksimal pada pertemuan kedua ini peserta didik dalam setiap kelompoknya telah dibagi tugasnya sehingga tidak ada anggota yang pasif dalam satu kelompok.



Gambar 1. **Dokumentasi** Proses Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan Pokemon Go

## Faktor pendorong dan penghambat

Faktor pendorong dan penghambat Implementasi model pembelajaran Kooperatif tipe Pokemon go pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 9 Malang adalah dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada kelas VIII-B terdapat faktor pendukung pada pembelajaran permainan pokemon go adalah kemudahan peserta didik untuk menggunakan gawai dalam proses pembelajaran sehingga mendukung proses pembelajaran dengan model permainan pokemon go yang mengharuskan untuk menggunakan scan barcode dalam mengakses pertanyaan, tersedianya internet gratis yang disediakan oleh pihak sekolah memudahkan peserta didik untuk mengakses pertanyaan yang ada pada barcode, dan peserta didik yang turut aktif pada permainan pokemon go menjadi faktor pendorong pengimplementasian model pembelajaran Kooperatif tipe Pokemon go pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 9 Malang.

Sedangkan faktor penghambat pada Implementasi model pembelajaran Kooperatif tipe Pokemon go pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 9 Malang adalah terkendalanya sinyal yang terkadang mengalami akses lambat sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam mengakses

barcode, kurangnya penguasaan materi dari peserta didik dan ada beberapa peserta didik yang tidak aktif dalam mengikuti permainan dalam kelompok.

### **Solusi untuk mengatasinya**

Solusi alternatif dalam menghadapi Implementasi model pembelajaran Kooperatif tipe Pokemon go pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 9 Malang yang dilaksanakan di kelas VIII-B adalah dengan cara meningkatkan kecepatan akses internet yang ada di SMP Negeri 9, guru mengkoordinasi tugas kelompok secara lebih detail setiap kelompok mempunyai tugasnya masing-masing agar tidak ada peserta didik yang merasa dirugikan sehingga semua peserta didik dapat aktif mengikuti permainan pokemon go.

## **4. Simpulan**

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe pokemon go pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 9 Malang terdapat beberapa Langkah dalam mengimplementasikan dilaksanakan melalui tiga tahap yaitu 1) perencanaan yaitu persiapan dalam menyiapkan perangkat pembelajaran meliputi modul ajar, materi pelajaran, media pembelajaran dan LKPD 2) pelaksanaan meliputi kegiatan pendahuluan berupa sebelum pembelajaran dimulai guru memberikan salam/sapaan kepada peserta didik dan memotivasi peserta didik agar peserta didik siap melaksanakan pembelajaran, kegiatan inti meliputi penyampaian materi, pelaksanaan permainan pokemon go menggunakan scan barcode secara berkelompok, pemberian tugas. Kegiatan penutup kesimpulan, pemberian apresiasi pada peserta didik yang menyelesaikan game pokemon dengan maksimal dan doa penutup. 3) evaluasi meliputi penilaian pengetahuan, penilaian sikap, dan penilaian keaktifan dalam team.

Faktor pendukung dan penghambat pada pengimplementasian model pembelajaran Kooperatif tipe Pokemon go pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 9 Malang faktor pendukung meliputi diperbolehkannya penggunaan gawai untuk mengakses barcode pada permainan pokemon go, tersedianya wifi gratis, peserta didik yang aktif dan kolaboratif dalam mengikuti permainan pokemon go, faktor penghambat yang terjadi adalah kurangnya penguasaan materi pembelajaran, ada beberapa siswa yang kurang aktif/pasif pada permainan pokemon go, solusi dalam menghadapi permasalahan tersebut adalah dengan cara setiap peserta didik dibagi tugasnya dalam menyelesaikan permainan agar semua anggota team dapat bekerja tanpa ada salah satu yang merasa diberatkan.

## **5. Ucapan Terima Kasih**

Ucapan terimakasih ditunjukkan pada Allah SWT atas segala limpahan rahmatnya kesehatan, kekuatan, peneliti dapat menyelesaikan artikel ilmiah ini, terimakasih pada kedua orang tua dan keluarga yang telah mendoakan dan mendukung penelitian ini, Terimakasih kepada PPG Sekolah Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang yang telah memberikan wadah bagi peneliti untuk dapat menyelesaikan dan mengumpulkan artikel ini. Terimakasih kepada Bu Fatya selaku dosen pembimbing. Terimakasih Bu Oemi selaku GP PPL IPS SMPN 9 Malang, serta tidak lupa kepada SMPN 9 Malang dan seluruh peserta didik kelas VIII B yang telah bersedia menjadi subjek penelitian. Terimakasih kepada saudari Revi Wahyuni yang telah berhasil menyelesaikan artikel ini. Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu oleh peneliti, terimakasih atas segala kebaikan yang diberikan.

## **Daftar Rujukan**

- Slavin, R. E. (2005). *Cooperatif Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Melinda.
- Musdalifah. (2023). Implementasi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah. *Journal of Education (MIJOSE)*, 2, 49.
- Budi Astuti, S. W. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pokemon Card untuk meningkatkan ketrampilan proses belajar materi organisasi kehidupan siswa kelas VII. *Scientea Indonesia*, 1, 24.
- Rahman, M. H., & Kencana, R. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *of Primary Education*, 2, 70.
- Mufidah, N., & Kurniawan, A. F. (2022, June). Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe STAND dalam Meningkatkan Sikap Toleransi dan Hasil Belajar Siswa. *urnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 4, 56.
- Triani, D. A. (2017, Juli). Implementasi Strategi Pembelajaran Kooperatif (Cooperatif Learning) tipe jigsaw di perguruan tinggi. 10, 221.

Farida, J. (2019). Perencanaan Pembelajaran.

Haryono. (2015). Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 4 Kalasan. 78.

Rusman. (2011). Model-model Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

karuniasih, d., ginanjar putri, m. t., & dwicahyo, w. (2022, mei). pengaruh game pokemon go terhadap kehidupan manusia modern. kreasi seni dan budaya, 04, 319.

Suriansyah, A. (2013). anduan Penulisan Karya Ilmiah Program PGPAUD dan PGSD Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Nisa, N. F., & Rachman, A. (2022). mengembangkan kemampuan kognitif menggunakan model pokemon pada kelas b tk cahaya abdi hulu sungai tengah. Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD), 2, 43.