



## MONOLIER (MONOPOLI 5R): INNOVATION OF MONOPOLY GAMES AS 5R LEARNING MEDIA FOR EARLY EDUCATION

MONOLIER (MONOPOLI 5R): INOVASI PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG 5R SEJAK DINI

Fransiska Ellisa Fardani\*, Ahmad Tajuddin Ramdhani, Amalia Nur Khasanah, Bayu Aji Ramadhani, Meysella Ananda, Nugraheni Nur Istiqomah, Seviana Rinawati

Occupational Health and Safety Study Programme, Faculty of Medicine, Universitas Sebelas Maret, Surakarta-Indonesia

Research Report  
Penelitian

### ABSTRACT

**Background:** The understanding of 5R (Ringkas, Rapi, Resik, Rawat, and Rajin) is still low among the people. This is due to the lack of early education on the 5R concept. MONOLIER (Monopoly 5R) is an innovation of learning medium that teaches students to play and learn about 5R through monopoly games. **Purpose:** The purpose of this research was to study the effect of 5R education using games "MONOLIER" to the students knowledge of 5R. **Method:** This was experimental study using pre-post test method. The implementation technique is the authors interact with the respondents through education material about 5R for a month in four times. Then for indicator of success of educational program using pre and post test problem which processed by Wilcoxon test. Population were all 4th grade students of SDN 1 Kemiri, Kebakkramat, Karanganyar as well as a sample of 37 students. This research was conducted at SDN 1 Kemiri Kebakkramat Karanganyar Regency with the time of May 2018. The variables in this study include the level of student knowledge about 5R before and after given 5R material. **Result:** The result showed that there was significantly improvement of the student knowledge of 5R after education with p value 0,000 ( $p < 0,005$ ). **Conclusion:** The education of 5R by using MONOLIER game was effectively improve the student knowledge of 5R.

### ABSTRAK

**Latar Belakang:** Pemahaman dan penerapan 5R (Ringkas, Rapi, Resik, Rawat, dan Rajin) masih minim di kalangan masyarakat. Hal ini dikarenakan kurangnya pendidikan sejak dini mengenai konsep 5R. MONOLIER (Monopoli 5R) merupakan media pembelajaran yang mengajarkan siswa bermain dan belajar tentang 5R melalui permainan monopoli. **Tujuan:** penelitian ini bertujuan mempelajari pengaruh edukasi 5R terhadap perubahan pengetahuan sikap siswa tentang 5R. **Metode:** Jenis penelitian ini adalah eksperimental dengan desain pre-post test. Teknik pelaksanaannya yaitu penulis berinteraksi dengan responden melalui edukasi materi tentang 5R selama satu bulan sebanyak empat kali. Kemudian untuk indikator keberhasilan program edukasi menggunakan soal pre test dan post test yang diolah dengan uji Wilcoxon. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 SDN 1 Kemiri Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar sekaligus sebagai sampel yang berjumlah 37 siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Kemiri,

### ARTICLE INFO

Received 24 Mei 2018  
Accepted 27 Juli 2018  
Online 31 Juli 2018

\*Correspondence (Korespondensi):  
Fransiska Ellisa Fardani

E-mail:  
fransiskaellisa0@gmail.com

**Keywords:**  
Monopoly, 5R, Education

Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar dengan waktu yaitu bulan Mei 2018. Variabel dalam penelitian ini meliputi tingkat pengetahuan siswa mengenai 5R sebelum dan sesudah diberi materi 5R. **Hasil:** Hasil edukasi adalah terdapat perubahan pengetahuan siswa dengan  $p$  value 0,000 ( $p < 0,005$ ). **Kesimpulan:** Edukasi dengan metode MONOLIER dapat meningkatkan pengetahuan tentang 5R siswa.

**Kata kunci:**  
Monopoli, 5R, Edukasi

## PENDAHULUAN

Akhir-akhir ini sebagian besar masyarakat mengeluhkan keadaan lingkungan sekitar karena kurang rapi dan bersih sehingga memicu ketidakteraturan. Ketika ketidakteraturan tersebut berubah menjadi suatu kebiasaan, maka hal tersebut dapat memengaruhi budaya. Solusi untuk masalah ketidakteraturan ini adalah dengan menerapkan **Konsep 5R** (Yuniamandalasari, 2014). Konsep 5R berasal dari 5 kata dalam bahasa Jepang, yaitu *Seiri, Seiton, Seiso, Seiketsu*, dan *Shitsuke*. Kelima kata itu kemudian diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa di dunia untuk diadopsi cara kerjanya dan digunakan sebagai salah satu budaya di banyak perusahaan besar di dunia. Di Indonesia, 5S itu diterjemahkan sebagai 5R yaitu singkatan dari Ringkas, Rapi, Resik, Rawat, dan Rajin (Isfardiyana, 2014). 5R mampu digunakan sebagai salah satu alat untuk meningkatkan kinerja dan disiplin karyawan yang pada akhirnya mampu meningkatkan nilai tambah bagi instansi atau perusahaan (Muharrohmah, 2012). Berdasarkan referensi pustaka, pemahaman dan penerapan 5R (Ringkas, Rapi, Resik, Rawat, dan Rajin) di lingkungan perusahaan sudah cukup bagus, tetapi masih minim di kalangan masyarakat. Hal ini dikarenakan kurangnya pendidikan sejak dini mengenai konsep 5R sehingga budaya ketidakteraturan masyarakat menjadi kebiasaan. Solusi permasalahan tersebut adalah melalui bidang pendidikan untuk menumbuhkan budaya keteraturan.

Saat ini, proses pembelajaran di Indonesia masih menerapkan proses pembelajaran satu arah di mana materi pelajaran masih dipandang sebagai sesuatu yang harus dihafal. Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru cenderung menggunakan metode ceramah dan masih jarang memanfaatkan media pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Media pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif (Sudjana dan Rivai, 2013). Lingkungan, orang tua, dan guru perlu memfasilitasi kebutuhan anak dengan menyediakan berbagai permainan yang dapat mendukung perkembangan anak. Terlebih bagi siswa Sekolah Dasar yang rentang usianya masih terbilang dini dan siswa-siswanya pun masih suka bermain. Salah satu cara anak mendapatkan informasi adalah melalui bermain. Bermain memberikan motivasi intrinsik pada anak yang dimunculkan melalui emosi positif. Emosi positif yang terlihat dari rasa ingin tahu anak meningkatkan motivasi

intrinsik anak untuk belajar. Hal ini sesuai dengan teori bermain yang dikemukakan oleh James Sully, bahwa bermain berkaitan erat dengan rasa senang pada saat melakukan kegiatan. Permainan monopoli merupakan permainan yang sangat *familiar* dan digemari oleh siswa dari berbagai kalangan. Permainan ini tidak hanya memberikan hiburan semata. Permainan ini memberi beberapa manfaat yaitu meningkatkan interaksi sosial antar pemain, mengasah keterampilan, kemampuan memecahkan masalah, mengatur keuangan dengan bijak, efektivitas kebijakan dan negosiasi.

Bertolak dari latar belakang diatas penulis menawarkan suatu solusi yaitu **MONOLIER (Monopoli 5R)** merupakan media pembelajaran yang mengajarkan siswa bermain dan belajar melalui permainan monopoli. Media ini diterapkan untuk pembelajaran tentang 5R (Ringkas, Rapi, Resik, Rawat, dan Rajin) dalam kehidupan sehari-hari. Dengan permainan monopoli dapat memudahkan penerapan 5R sejak dini. Implementasi **MONOLIER** ini dilakukan di SDN 1 Kemiri, Desa Kemiri, Kecamatan Kebakkramat. Pemilihan ini berdasarkan pada hasil survei yang dilakukan oleh penulis melalui kuisioner mengenai 5R. Setelah disurvei didapatkan hasil bahwa di SD tersebut pengetahuan mengenai 5R masih kurang. Oleh karena itu, penulis memilih SDN 1 Kemiri, Desa Kemiri, Kecamatan Kebakkramat sebagai mitra penulis. Selain itu banyak anak kecil di desa ini sehingga tepat untuk permainan monopoli.

## MATERIAL DAN METODE

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya (Arikunto, 2013). Penelitian yang penulis ajukan menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif yaitu data yang diperoleh dianalisis sesuai dengan metode statistik kemudian diinterpretasikan (Sugiyono, 2010). Teknik pelaksanaannya yaitu penulis berinteraksi dengan responden melalui edukasi materi tentang 5R. Kemudian untuk indikator keberhasilan program edukasi menggunakan soal *pre test* dan *post test*. Setelah didapatkan data *pre test* dan *post test* kemudian data diolah menggunakan SPSS dengan uji Wilcoxon. Penelitian ini dilakukan selama satu bulan dengan pembagian waktu yaitu satu minggu satu kali edukasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 SDN 1 Kemiri Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar sekaligus sebagai sampel yang berjumlah

37 siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Kemiri Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar dengan waktu yaitu bulan Mei 2018. Variabel dalam penelitian ini meliputi tingkat pengetahuan siswa mengenai 5R sebelum dan sesudah diberi materi 5R. Komponen penelitian ini dihimpun melalui soal *pre test dan post test* sebelum dan setelah diberikan edukasi. Setelah pengambilan data maka akan dilakukan pengolahan data secara statistik kemudian dilakukan interpretasi secara deskriptif yaitu dengan membandingkan data yang diperoleh sehingga diperoleh hasil dan gambaran yang jelas seperti tujuan serta dapat ditarik suatu kesimpulan.

#### Tahap Pelaksanaan Program Monolier

1. Pengumpulan dan Pengolahan Data
 

Pengumpulan dan pengolahan data dilakukan dengan cara survei ke Sekolah Dasar sasaran. Survei ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan siswa di SD tersebut mengenai 5R. Survei dilakukan dengan cara wawancara dan memberi *checklist* kuesioner yang berisi pertanyaan seputar 5R kepada siswa SDN 1 Kemiri.
2. Persiapan Pelaksanaan
  - a. Perizinan kegiatan ke SD
 

Perizinan kegiatan ini diperlukan untuk mengetahui kesediaan para siswa, yang dalam hal ini diwakili oleh kepala sekolah, dalam menerima inovasi yang penulis berikan. Selain itu, perizinan ini juga diperlukan untuk mengetahui kesediaan siswa untuk ikut serta dalam permainan.
  - b. Pembuatan peralatan monopoli
 

Pembuatan desain monopoli, dana umum, kesempatan, uang, sertifikat, pion dan dadu. Selanjutnya pencetakan monopoli, dana umum, kesempatan, uang, dan sertifikat. Pembuatan pion dan dadu dengan modifikasi desain.
3. Pelaksanaan
 

Praktik pelaksanaan permainan monopoli ini dilakukan saat mata pelajaran olahraga dengan lebih spesifiknya mengenai pemahaman konsep 5R. Alokasi waktu yang digunakan adalah 30 menit untuk masing-masing kelompok. Permainan dilakukan secara berkelompok, satu kelompok terdiri atas 5–6 orang. Minggu pertama dan kedua untuk pengenalan materi. Minggu ketiga dan keempat untuk pemahaman materi. Dan minggu kelima untuk evaluasi dan monitoring.
4. Strategi Pencapaian Tujuan Program
 

Strategi pencapaian tujuan program adalah siswa SD kelas empat diharapkan dapat mengetahui hal yang paling dasar dari konsep 5R dan dapat menerapkannya dalam kehidupan. Melalui cara:

  - a. Siswa lebih mudah memahami dan menerapkan ketika permainan dilakukan 4–5 kali.
  - b. Terdapat monitoring dan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

- c. Terdapat kuesioner sebelum dan sesudah permainan untuk menilai seberapa paham siswa mengenai 5R.

#### 5. Pengawasan

Merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mendampingi para siswa SDN 1 Kemiri untuk membahas permasalahan dan hambatan yang dihadapi selama proses penerimaan materi 5R. Melalui kegiatan ini diharapkan dapat dicari solusinya agar tujuan dari kegiatan ini dapat tercapai.

## HASIL

### Gambaran Umum Responden dan Tempat Penelitian

Berdasarkan survei lapangan yang dilakukan di dukuh Beji Etan, Desa Kemiri, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar, mayoritas masyarakatnya adalah siswa usia Sekolah Dasar. Salah satu Sekolah Dasar yang ada di daerah tersebut adalah SDN 1 Kemiri Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar. Sebagian besar siswa di SDN 1 Kemiri Kecamatan Kebakkramat, Karanganyar adalah warga desa Kemiri Kecamatan Kebakkramat, Karanganyar. Pola hidup sehat belum tertanam dalam keseharian siswa di Sekolah Dasar tersebut. Sebagai contohnya yaitu siswa di SD tersebut sering tidak mencuci tangan sebelum makan, selain itu mereka juga membuang bungkus jajanan tidak pada tempatnya. Pengetahuan mengenai budaya hidup disiplin dan sehat pada siswa di SD tersebut masih rendah bahkan ada beberapa siswa yang tidak mengetahuinya dan masih acuh. Kehidupan keseharian siswa tidak dibarengi dengan budaya keteraturan, siswa tersebut belum bisa membedakan dan memilah barang sesuai peruntukannya. Masih banyak siswa yang menimbun barang tidak berguna di rumahnya. Selain itu kesadaran untuk menjaga kesehatan badan dan merawat diri sendiri masih kurang.

Salah satu faktor yang menyebabkan belum tertanamnya perilaku hidup sehat dan teratur dalam jiwa siswa sekolah dasar, terutama siswa di SDN 1 Kemiri yaitu kurangnya pengetahuan, edukasi, dan perhatian dari orang tua. Pemberian edukasi mengenai perilaku hidup sehat harus benar-benar digalakkan untuk siswa sekolah dasar khususnya siswa SDN 1 Kemiri. Saat ini edukasi mengenai hidup sehat memang sudah diberikan, namun siswa sekolah dasar masih belum bisa memahami dan merasa kesulitan akan arti pentingnya perilaku hidup sehat dan aman. Hal tersebut disebabkan karena guru dalam memberikan materi masih minim dan tidak disertai dengan media edukasi yang menarik perhatian siswa.

Responden adalah siswa kelas empat SD, alasan pengambilan usia kelas empat SD adalah di usia tersebut rasa ingin tahu anak tinggi dan anak cenderung bermain untuk mendapatkan informasi. Begitupun di SDN 1 Kemiri, siswa di SD tersebut terutama kelas 4 memiliki hobi

**Tabel 1.** Hasil Uji Statistik Wilcoxon *Pre Test* dan *Post Test* Pengetahuan Tentang 5R

	<i>N</i>	<i>Positive Rank</i>	<i>Ties</i>	<i>Negative Rank</i>
<i>Pre Test – Post Test</i>	37	31	5	1
<i>P-value</i>		0,000		

bermain untuk mencari informasi dan mengembangkan rasa ingin tahunya. Permainan yang disukai siswa di SDN 1 Kemiri dapat digunakan sebagai media edukasi untuk menanamkan perilaku hidup sehat dan teratur. Permainan tersebut dapat diubah beberapa bagian dan mengisinya dengan hal-hal yang mencerminkan konsep 5R.

### Hasil Uji Statistik *Pre Test* dan *Post Test*

Berdasarkan uji statistik SPSS dengan menggunakan uji Wilcoxon didapatkan data hubungan *pre* dan *post test* yaitu:

1. Terdapat satu siswa yang mengalami penurunan nilai setelah dilakukan edukasi mengenai 5R selama satu bulan
2. Terdapat 31 siswa yang mengalami kenaikan nilai setelah dilakukan edukasi mengenai 5R selama satu bulan
3. Terdapat 5 siswa yang nilainya tetap sama setelah dilakukan edukasi mengenai 5R selama satu bulan
4. Terdapat 1 siswa yang mengalami penurunan nilai setelah dilakukan edukasi mengenai 5R selama satu bulan
5. Hubungan antara *pre test* dan *post test* adalah signifikan dengan *p value* 0,000 ( $p < 0,005$ ) sehingga dapat diketahui bahwa terdapat kenaikan tingkat pengetahuan tentang 5R sebelum dan sesudah diberi edukasi.

### PEMBAHASAN

Salah satu upaya untuk peningkatan proses pembelajaran adalah penggunaan media secara efektif yang mempertinggi kualitas sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar (Hujair AH. Sanaky, 2009). MONOLIER adalah permainan monopoli yang pada dasarnya sama dengan permainan monopoli biasa, tetapi yang membedakan adalah dalam permainan MONOLIER diselingi dengan materi tentang 5R yaitu Ringkas, Rapi, Resik, Rawat, dan Rajin. Permainan ini menggunakan metode 3M yaitu Mengerti, Memahami, dan Melaksanakan. Mengerti yang dimaksudkan disini adalah para siswa diajarkan materi tentang 5R di kelas secara lisan dan tertulis. Kemudian Memahami adalah para siswa menjelaskan secara singkat mengenai konsep 5R sesuai tema pada kotak yang ditempati atau sesuai

persoalan yang muncul pada kotak kesempatan dan dana umum. Terakhir melaksanakan yaitu para siswa melakukan aksi nyata dalam pengamalan 5R. Sebagai contoh ketika siswa dapat kartu dana umum disitu terdapat perintah untuk membuang sampah yang ada disekitar. Dengan menggunakan media pembelajaran yang dipersiapkan dengan baik membantu siswanya mengaktifkan unsur-unsur psikologis yang ada dalam diri mereka seperti pengamatan, daya ingat, minat, perhatian, berpikir, fantasi, emosi dan perkembangan kepribadian mereka. Sikap jiwa mereka yang tenang dengan minat belajar yang besar sangat potensial sekali dibutuhkembangkan sebagai dasar materi keimanan, ibadah, sikap sosial, pembentukan karakter dan sebagainya.

Evaluasi menggunakan kuesioner *pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk mengetahui efektivitas edukasi MONOLIER dalam memberikan pengetahuan mengenai konsep 5R bagi siswa kelas 4 SDN 1 Kemiri. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* mengenai hasil *pre-test* dan *post-test* didapatkan *p value* 0.000 ( $p < 0,05$ ) sehingga terdapat peningkatan yang signifikan terhadap tingkat pengetahuan tentang 5R sebelum dan sesudah diberi edukasi MONOLIER.

Pelaksanaan edukasi MONOLIER dilakukan selama 5 kali pertemuan, yaitu Pertemuan pertama siswa diberikan *pre-test* sebagai indikator pengetahuan 5R tahap awal. Setelah itu guru menerangkan mengenai konsep 5R baik secara keilmuan maupun praktik sederhananya dalam lingkup kelas. Ini merupakan tahap M pertama yaitu Mengerti dimana para siswa diberi materi 5R baik secara lisan maupun tulisan dan dituntut untuk mengetahui dasar-dasar 5R terutama dalam lingkungan kelas. Selain menjelaskan mengenai konsep dasar 5R, guru juga menjelaskan aturan bermain MONOLIER. Selanjutnya guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok.

Pada pertemuan pertama ini setiap kelompok hanya melakukan uji coba permainan untuk mengetahui cara pelaksanaan permainan edukasi MONOLIER. Pada permainan monopoli konvensional pemain yang berada pada tanah pemain akan mendapat sanksi tipe satu berupa denda sesuai yang tercantum pada kartu sedangkan pada permainan MONOLIER pemain yang berada ada tanah pemain lain mendapat sanksi berupa membayar denda sesuai yang tercantum pada kartu serta dibimbing guru untuk mengulas materi sesuai tema pada kotak tanah yang sedang ditempati. Tujuan yang ingin dicapai pada tahap ini adalah para siswa mengetahui konsep dasar keilmuan 5R dan cara bermain MONOLIER.

Pada pertemuan kedua guru hanya mengulas materi pada pertemuan pertama secara singkat. Kemudian kelas dibagi menjadi berkelompok seperti pada pertemuan pertama dan melakukan uji coba permainan dengan dikomando oleh seorang guru. Pertemuan kedua ini merupakan tahap M yang kedua yaitu Memahami, dimana pemain sudah melakukan sanksi tipe dua yaitu selain membayar denda pemain dituntut dapat

menjelaskan secara singkat mengenai konsep 5R sesuai tema pada kotak yang ditempati atau sesuai persoalan yang muncul pada kotak kesempatan dan dana umum. Tujuan yang ingin dicapai pada tahap ini adalah para siswa sudah memahami materi konsep 5R dan dibuktikan dengan mampu menjelaskan konsep 5R sesuai aturan permainan MONOLIER.

Pada pertemuan ketiga siswa diharapkan sudah memahami konsep dasar 5R dan aturan bermain MONOLIER. Guru hanya perlu mengulas kembali materi yang telah disampaikan melalui sesi tanya jawab dan diskusi singkat. Selanjutnya kelas dikondisikan sesuai kelompok pada pertemuan pertama dan kedua dan melakukan uji coba permainan dengan komando dari guru selama 30 menit. Pertemuan ketiga ini merupakan tahap M yang ketiga yaitu Melaksanakan dimana pemain melaksanakan aksi nyata konsep 5R yang dibuktikan dengan sanksi tipe tiga yaitu selain membayar denda pemain dituntut dapat menjelaskan secara singkat serta melakukan aksi nyata mengenai konsep 5R sesuai tema pada kotak yang ditempati atau sesuai persoalan yang muncul pada kotak kesempatan dan dana umum. Tujuan pada tahap ini adalah siswa lebih memahami konsep dasar 5R melalui aksi nyata di lingkungan kelas.

Pada pertemuan keempat merupakan pertemuan puncak dari edukasi MONOLIER yaitu siswa diharapkan sudah memahami konsep dasar 5R dan aturan bermain MONOLIER sehingga guru tidak perlu mengulas kembali materi yang telah disampaikan. Selanjutnya kelas dikondisikan sesuai kelompok pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga. Kemudian kelompok melakukan permainan secara mandiri selama 30 menit. Guru hanya mengawasi berjalannya permainan dan membantu kelompok yang mengalami kesulitan. Pada tahap sesuai sudah memulai menggunakan konsep 3M secara mandiri oleh siswa dan akan didapatkan seorang pemenang dari masing-masing kelompok dengan indikator pemain yang memiliki uang terbanyak pada 30 menit permainan MONOLIER. Para pemenang akan mendapatkan hadiah dari sang guru. Tujuan dari hal tersebut adalah menumbuhkan keseriusan pada diri siswa sehingga mampu maksimal dalam mengaplikasikan permainan MONOLIER.

Tahap terakhir dari edukasi MONOLIER adalah *post-test* untuk mengevaluasi program edukasi MONOLIER

yang telah berjalan. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukan dari 37 siswa terdapat 31 siswa yang mengalami kenaikan, 5 siswa yang memiliki nilai sama dan 1 siswa mengalami penurunan setelah dilakukan *post test*. Dari hasil ini dapat dikatakan bahwa program edukasi MONOLIER berhasil memberi pengetahuan konsep dasar 5R kepada siswa kelas 4 SDN 1 Kemiri.

## KESIMPULAN

Dari penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan edukasi 5R menggunakan media permainan monopoli (MONOLIER) dapat meningkatkan pengetahuan siswa secara efektif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SDN 1 Kemiri, Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar atas izin penelitian di SDN 1 Kemiri serta kontribusi yang telah diberikan. Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan dengan pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanaky, Hujair A.H. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Isfardiyana, Hapsah, S. 2014. Meningkatkan Kenyamanan Masjid Di Dusun Karang Pandan dan Karang Bulu dengan Konsep 5R. *Jurnal Inovasi Kewirausahaan*. Vol 3 (3). Pp. 169–174.
- Muharromah, I.A., & Siswanto. 2012. Implementasi Budaya 5 R Sebagai Budaya Kerja di PKTN. *Jurnal Pusat Kemitraan Teknologi Nuklir Tekno Ekonomi*. ISSN 1978-2918. pp 481–490.
- Sudjana, N., & Rivai, A. 2013. *Media Pengajaran Bandung*. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yuniamandalasari. 2014. *Konsep 5R (Ringkas, Rapi, Resik, Rawat, Rajin)*. <https://yuniamandalasari.wordpress.com/2014/06/04/konsep-5r-ringkas-rapi-resikrawat-rajin/>.