

traditional word game guess.pdf

by

Submission date: 05-Feb-2019 10:13PM (UTC-0800)

Submission ID: 1073824454

File name: traditional word game guess.pdf (395.13K)

Word count: 6145

Character count: 40168

**TRADITIONAL WORD GUESS GAME DEVELOPMENT "DOR-DORAN" AS AN
INTEGRATED LEARNING MEDIA IN THE THIRD CLASS OF MADIUN
ISLAMIYAH ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL.**

Dewi Tryanasari

Abstract

Elementary school children has three main features such as concrete, integrative, and hierarchical. To facilitate the students to learn accordance with their characteristics, needs to design an integrated learning and real learning. In the third class of Madiun Islamiyah Islamic Elementary School (MIKM) integrated learning has been applied, but less interesting. The students of MIKM like playing something, that's why the media can be used directly in the learning is a game of "Dor-Doran". This game can match some basic competence and be fun for students. Based on the description is conducted the research aimed at: (1) describe the development of an integrated instructional media in the third class of MIKM based on the traditional word guess game "Dor-Doran", (2) describe the quality of traditional words guess game "Dor-Doran" at an integrated learning media in the third class of MIKM, (3) describe the implementation of the traditional word guess game "Dor-Doran" as an integrated learning media in the third class of MIKM, (4) describe the obstacle and support factor found at integrated learning in the third class of MIKM using traditional word guess game "Dor-Doran."

Research procedures are carried out in two steps, namely the development of learning and testing devices. The object of development research is a learning devices developed, and the subject of learning device testing is a learning devices developed and the subject of learning device testing is 10 students in III A and 30 students in III B of MIKM. Learning device is developed to refer in the development model of Dick and Carey.

The results of research shows that: (1) the development process is accordance with Dick's and Carey's model and produce learning device in terms of content, format and language is good; (2) the quality of traditional guess word game "Dor-Doran" as integrated learning media is good, (3) the implementation of usage device is showed from feasibility of RPP, students respon, teachers activity and students activity is very good (4) obstacle factor can be handled by teacher while suport factor found is student's experience with playing device without interacting with friend who become an interesting learning.

Keywords: *Media Development, Integrated Learning.*

A. PENDAHULUAN

Setiap individu mempunyai karakteristik yang berbeda. Perbedaan karakteristik tersebut tentunya mempengaruhi cara beradaptasi individu terhadap lingkungannya. Kondisi yang sama juga dihadapi oleh anak selaku individu. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget (1950) bahwa setiap anak memiliki cara tersendiri dalam menginterpretasikan dan beradaptasi dengan lingkungannya. Menurut Piaget, setiap anak memiliki struktur kognitif yang disebut *schemata*, yaitu sistem konsep yang ada dalam pikiran sebagai hasil pemahaman terhadap objek yang ada dalam lingkungannya. Pemahaman tentang objek tersebut berlangsung melalui proses asimilasi yaitu, proses menghubungkan objek dengan konsep yang sudah ada dalam pikiran dan proses akomodasi yaitu, proses memanfaatkan konsep-konsep dalam pikiran untuk menafsirkan objek. Kedua proses tersebut jika berlangsung terus-menerus akan membuat pengetahuan lama dan pengetahuan baru menjadi seimbang. Dengan cara seperti itu, secara bertahap anak dapat membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan hal tersebut, perilaku belajar anak sangat dipengaruhi oleh aspek-aspek dari dalam diri dan lingkungannya. Kedua hal tersebut tidak mungkin dipisahkan karena proses belajar terjadi dalam konteks interaksi diri anak dengan lingkungannya.

Anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasi konkret. Pada rentang usia sekolah dasar tersebut anak mulai menunjukkan perilaku belajar sebagai berikut: (1) mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak; (2) mulai berpikir secara operasional; (3) mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda; (4) membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat; serta (5) memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, lebar, luas, dan berat.

Memperhatikan tahapan perkembangan berpikir tersebut, kecenderungan belajar anak usia sekolah dasar memiliki tiga ciri, yaitu konkret, integratif, dan hierarkis. Konkret mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkret yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak-atik dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Pemanfaatan lingkungan akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih bermakna dan bernilai sebab siswa dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan yang alami sehingga lebih nyata, lebih faktual, lebih bermakna, dan kebenarannya lebih dapat dipertanggungjawabkan. Integratif

mengandung makna bahwa pada tahap usia sekolah dasar anak memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan, mereka belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu. Hal ini melukiskan cara berpikir anak yang deduktif yakni dari hal umum ke bagian demi bagian. Hierarkis mengandung makna bahwa pada tahapan usia sekolah dasar, cara anak belajar berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks.

Bertitik tolak pada penjelasan di atas, perlu adanya rancangan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak SD. Rancangan pembelajaran yang dimaksud adalah rancangan pembelajaran yang mampu mawadahi keholistik dan kekonkretan belajar anak. Pembelajaran terpadu merupakan suatu aplikasi strategi pembelajaran berdasarkan pendekatan kurikulum terpadu yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Dengan pemaduan itu anak akan memperoleh pengetahuan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. (Sukayati, 2004:2).

Di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Kota Madiun (MIKM) pembelajaran terpadu telah diterapkan. Guru MIKM telah mengembangkan jaring tematik antarmata pelajaran yang kemudian dituangkan secara rinci dalam silabus dan RPP-nya. Sayangnya, rencana

pembelajaran yang sudah sesuai dengan perkembangan belajar anak tersebut tidak bisa dijalankan dengan maksimal karena guru dalam menyampaikan materi kurang konkret dan kurang menyenangkan. Kurang konkret dan menyenangkannya guru dalam menyampaikan materi ini disebabkan kurang tersedianya alternatif media yang bisa digunakan dalam pembelajaran terpadu di kelas III MIKM. Melalui survei awal yang dilakukan peneliti pada Februari 2009, diperoleh fakta bahwa siswa kelas III MIKM senang bermain. Fakta lain adalah guru kelas III MIKM belum memanfaatkan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar sekolah sebagai media pembelajaran yang efektif.

Permasalahan tersebut, bisa diatasi dengan memberikan alternatif media belajar yang dapat langsung digunakan dalam pembelajaran terpadu atau memberikan pelatihan kepada guru kelas III MIKM, untuk memanfaatkan apa yang ada di sekitar sekolah sebagai alternatif media pembelajaran terpadu. Produk akhir dari penelitian ini diharapkan akan memberikan contoh konkret pada guru untuk bisa mengembangkan media bagi pokok-pokok bahasan pembelajaran terpadu yang lain.

Media yang baik mempunyai beberapa kriteria. Ghafur (2007:48) menyatakan bahwa tidak ada media yang sangat baik untuk diterapkan pada semua siswa dan semua tujuan pembelajaran

untuk itu media yang baik adalah media yang relevan dan konsisten dengan tujuan pembelajaran, cukup dikenal siswa, sesuai dengan sifat pelajaran, sesuai dengan kompetensi dan pola belajar siswa, dipilih secara objektif dan ramah lingkungan.

Berdasarkan uraian tersebut, permainan tradisional yang dikenal oleh siswa bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Untuk memenuhi kriteria media yang baik tentunya perlu penyesuaian antara jenis permainan tradisional yang dipilih dengan tujuan, kompetensi, dan pola belajar siswa.

Salah satu permainan tradisional yang berkembang di daerah Madiun adalah permainan tebak kata yang disebut dengan istilah "Dor-Doran". Permainan "Dor-Doran" merupakan permainan tradisional yang melibatkan unsur membilang dan menyebutkan kosakata melalui beberapa petunjuk pendek. Ini sesuai dengan Standar Kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa kelas III pada bidang ilmu Bahasa Indonesia yaitu mampu memberi petunjuk lisan pada orang lain, mendeskripsikan benda atau tempat dan lain sebagainya. Permainan ini juga bisa digunakan untuk mengajarkan operasi hitung penambahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian. Dalam pelajaran IPS, permainan ini bisa digunakan untuk mengajarkan bagaimana membedakan kenampukan alam dan buatan, silsilah keluarga, serta nama-nama daerah yang terletak pada peta buta. Permainan ini bisa dimainkan secara

individu maupun kelompok sehingga permainan ini bisa digunakan untuk mengajarkan bagaimana bersikap menghargai pendapat orang lain, bekerja sama maupun berkompetisi secara sehat. Dari uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan ini sangat fleksibel untuk ditarik ke dalam berbagai macam kompetensi yang akan diajarkan kepada anak. Penelitian ini bertujuan untuk:

1. mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran terpadu di kelas III MIKM yang berbasis permainan tebak kata tradisional "Dor-Doran";
2. mendeskripsikan kualitas media permainan tebak kata tradisional "Dor-Doran" pada pembelajaran terpadu di kelas III MIKM yang selanjutnya dirinci sebagai berikut;
 - a. mendeskripsikan kualitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran terpadu di kelas tiga MIKM dengan menggunakan permainan tebak kata tradisional "Dor-Doran".
 - b. mendeskripsikan kualitas permainan tebak kata tradisional "Dor-Doran" sebagai media pembelajaran terpadu di kelas III MIKM;
 - c. mendeskripsikan kualitas buku pegangan guru dalam pembelajaran terpadu di kelas III MIKM dengan menggunakan media permainan tebak kata tradisional "Dor-Doran";
 - d. mendeskripsikan kualitas buku pegangan siswa dalam pembelajaran terpadu di kelas III MIKM dengan menggunakan

- permainan tebak kata tradisional "Dor-Doran";
- e. mendeskripsikan kualitas lembar kerja siswa dalam pembelajaran terpadu di kelas III MIKM dengan media permainan tebak kata tradisional "Dor-Doran";
3. Mendeskripsikan implementasi permainan tebak kata tradisional "Dor-Doran" sebagai media pembelajaran terpadu di kelas III MIKM, yang selanjutnya dirinci sebagai berikut;
- a. mendeskripsikan keterlaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran terpadu di kelas tiga MIKM dengan menggunakan permainan tebak kata tradisional "Dor-Doran";
- b. mendeskripsikan respon siswa terhadap permainan tebak kata tradisional "Dor-Doran" sebagai media pembelajaran terpadu di kelas III MIKM;
- c. mendeskripsikan aktivitas guru dalam pembelajaran terpadu di kelas III MIKM dengan menggunakan media "Dor-Doran";
- d. mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran terpadu di kelas III MIKM dengan menggunakan media "Dor-Doran";
- e. mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran terpadu di kelas III MIKM dengan menggunakan media "Dor-Doran";
4. Mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat yang ditemukan

pada pembelajaran terpadu di kelas III MIKM dengan menggunakan media permainan tebak kata tradisional "Dor-Doran".

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan. Adapun yang dikembangkan adalah permainan tebak kata tradisional "Dor-Doran" sebagai media pembelajaran terpadu di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Kota Madiun (MIKM) yang tertuang dalam buku model untuk pegangan guru, buku pegangan siswa, LKS, dan RPP.

Objek penelitian pengembangan adalah perangkat pembelajaran yang dikembangkan, sedangkan subjek uji coba perangkat pembelajaran adalah siswa kelas IIIA (ujicoba 1) dan IIIB (ujicoba 2) MIKM.

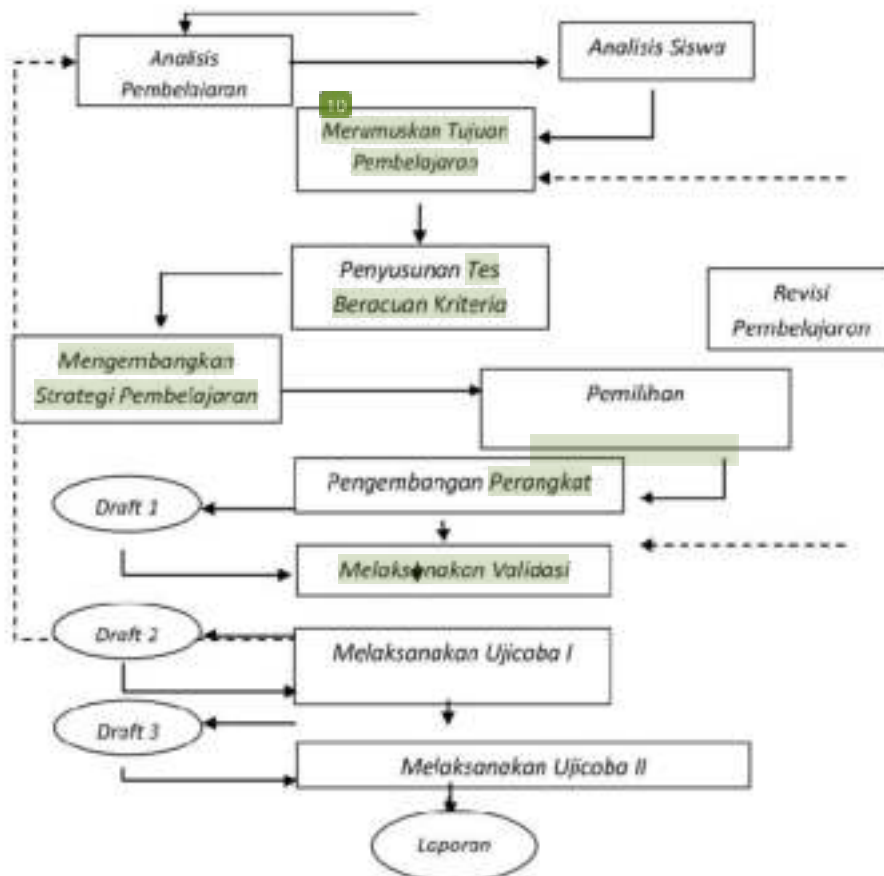
Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilakukan melalui dua tahap, yaitu: pengembangan perangkat pembelajaran dan ujicoba perangkat.

Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Penelitian ini menggunakan model pengembangan perangkat Dick dan Carey. Urutan proses perancangan dan pengembangan ditunjukkan oleh Gambar 1. berikut:

Identifikasi Tujuan



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Mengacu pada Model Dick dan Carey. (Sumber : Dick and Carey (1991: 2)

Uji coba Hasil Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Pelaksanaan uji coba ini diimplementasikan dengan menggunakan rancangan penelitian *one group pretest-posttest design* sebagai berikut:

Uji coba yang dilakukan terdiri dari uji coba 1 dan 2, uji coba 1 mengambil 10

orang siswa dari kelas 3A sedangkan uji coba 2 dilakukan pada 30 orang siswa dari kelas 3B, pelaksanaan uji coba dilakukan dengan rancangan *one group pretest posttest*

Selama kegiatan pembelajaran aktivitas siswa dan keterlaksanaan RPP diamati oleh 2 orang pengamat. Pengamat

melakukan refleksi terhadap aktivitas siswa dan keterlaksanaan RPP tersebut, dimana hasil refleksi yang benak dijadikan pedoman oleh peneliti untuk merevisi kelemahan-kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran berikutnya. Pada saat uji akhir siswa diminta untuk mengisi angket respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang dikembangkan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran (Instrumen 1)

Lembar validasi perangkat pembelajaran meliputi lembar validasi RPP, lembar validasi BPG, lembar BAS, lembar validasi LKS dan lembar validasi THB. Lembar validasi perangkat pembelajaran diisi oleh 2 orang pakar pendidikan untuk menguji kevalidan dan kelayakan perangkat pembelajaran. Lembar validasi RPP dikembangkan oleh peneliti berdasarkan aspek-aspek pada Permendiknas No. 41 tahun 2007 tentang standar proses RPP yang baik untuk satuan pendidikan dasar dan menengah. Lembar validasi BPG, BAS dan LKS dikembangkan dengan mengadaptasi syarat buku yang baik sesuai dengan yang tercantum dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2006).

Lembar pengamatan keterlaksanaan rencana pelaksanaan pembelajaran

Rencana pelaksanaan pembelajaran dianggap terlaksana jika tujuh puluh lima persen dari kegiatan di Rencana Pelaksanaan Pembelajaran terlaksana. Kisi-kisi lembar keterlaksanaan pembelajaran dikembangkan dari Ghafur (2007:14) Sumber:Ghefur (2007:14)

Lembar Respon Siswa

Lembar pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan tebak kata tradisional "Dor-Doran". Ada tiga aspek penting yang terkait dengan respon yaitu kesiapan untuk menanggapi, kemauan untuk menanggapi, dan kepuasan untuk menanggapi (Zaim, 2008). Sesuai dengan teori respon tersebut, Aspek yang diukur dari tanggapan ini meliputi ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran dan kemudahan penyerapan materi pembelajaran setelah menggunakan media. Selanjutnya butir-butir aspek tersebut dikembangkan menjadi 13 butir pernyataan yang diberikan kepada siswa untuk diberi skor sesuai dengan pendapatnya terhadap pembelajaran terpadu dengan menggunakan media permainan tebak kata tradisional "Dor-Doran".

Lembar Pengamatan Aktivitas Guru

Lembar pengamatan aktivitas guru ini digunakan untuk mengamati kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran terpadu dengan

menggunakan permainan tebak kata tradisional "Dor-Doran". Lembar pengamatan aktivitas guru dikembangkan berdasarkan asumsi bahwa pembelajaran yang berciri konstruktivisme berpusat kepada siswa sedangkan guru hanya berfungsi sebagai fasilitator. Aktivitas guru yang diamati meliputi aktivitas yang dianggap relevan dengan pembelajaran dan aktivitas yang tidak relevan terhadap pembelajaran. Aktivitas yang relevan terbagi menjadi dua yaitu aktivitas yang sesuai dengan RPP dan aktivitas yang berupa improvisasi. Oleh karena itu lembar pengamatan aktivitas guru pada pertemuan 1 dan 2 berbeda. Pada pertemuan 1 ada 12 aktivitas relevan yang sesuai dengan RPP dan aktivitas improvisasi yang dicatat oleh pengamat sedangkan pada pertemuan 2 ada 6 aktivitas relevan sesuai RPP dan aktivitas improvisasi yang dicatat pengamat.

Aktivitas yang tidak relevan adalah aktivitas yang dilakukan guru namun tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Aktivitas tidak relevan ini diberi keterangan oleh pengamat.

Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa

Lembar pengamatan aktivitas siswa yang diamati dalam kegiatan pembelajaran adalah antusiasme siswa pada saat mengikuti pelajaran. yang dimaksud dengan antusias adalah ketika siswa terlibat aktif dalam pembelajaran baik melalui *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities* maupun *motor activities*.

Kelima bentuk aktivitas tersebut dijabarkan dalam kegiatan rinci sesuai dengan yang harus dilakukan siswa dalam RPP sebanyak 13 butir pernyataan. Kegiatan sebaliknya seperti menguap, diam, dan pasif dalam kelas juga diamati frekwensinya sehingga gambaran nyata tentang aktivitas siswa untuk melengkapi lembar respon dapat direkam.

Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Kota Madiun setelah mengikuti pembelajaran terpadu dengan permainan tebak kata tradisional "Dor-Doran", diperlukan instrumen penelitian berupa soal pre tes dan post tes yang representatif untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi ajar. Soal-soal ini dikembangkan berdasarkan indikator keberhasilan belajar yang disesuaikan dengan Kompetensi dasar yang dipilih.

Peneliti sebagai Instrumen Penelitian

Untuk menjawab rumusan masalah yang keempat, peneliti bertindak sebagai instrumen penelitian seperti pada paradigma penelitian kualitatif dengan cara melakukan pengamatan langsung. Peneliti berusaha menggali faktor pendukung dan penghambat pembelajaran dengan mengamati proses pembelajaran serta mendiskusikannya dengan dua orang pengamat yang membantu peneliti dalam penelitian ini.

Teknik Pengumpulan Data

33 Dalam penelitian ini, jenis-jenis metode yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah tes dan observasi.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes produk, tes proses, dan tes kinerja, yang diberikan dalam dua tahap yaitu tes awal, yang diberikan sebelum penyajian RPP I. Pengetahuan awal diukur untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam mempelajari konsep yang diajarkan. Kemudian tes akhir setelah penyajian RPP III yang bertujuan untuk mengetahui ketuntasan indikator.

Lembar digunakan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan respon siswa terhadap pembelajaran yang meliputi suasana belajar, cara guru mengajar, ketertarikan pada kegiatan, materi ajar yang diberikan, dan lain-lain.

Teknik observasi digunakan untuk memperoleh data penelitian tentang keterlaksanaan saat proses belajar mengajar berlangsung dan tentang aktivitas siswa saat proses belajar mengajar berlangsung dan dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan instrumen yang sudah disediakan, serta tentang faktor pendukung dan penghambat pembelajaran dengan peneliti sebagai instrumen penelitian itu sendiri.

28 Teknik Analisis Data

Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis proses pengembangan serta faktor penghambat dan pendukung pembelajaran sedangkan deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis keterlaksanaan rencana pembelajaran, aktivitas guru dan siswa selama KBM, respon siswa dan analisis tes hasil belajar. Secara rinci teknik analisis data adalah sebagai berikut.

Analisis Proses Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Perangkat yang dikembangkan dianalisis dengan mendiskusikannya dengan ahli serta membandingkan dengan teori yang mendasari pengembangan masing-masing perangkat. Selanjutnya dari hasil diskusi dan perbandingan dilakukan revisi dan uji coba perangkat sehingga diperoleh perangkat yang baik.

Analisis Keterlaksanaan Rencana Pembelajaran

Penilaian terhadap keterlaksanaan perangkat yang dikembangkan dilakukan setiap kali tatap muka oleh pengamat melalui lembar pengamatan yang sudah disediakan. Kriteria yang dikembangkan adalah terlaksana dan tidak terlaksana, kemudian dinyatakan dalam angka dengan skor terendah 1 dan skor tertinggi 4. Dari skor-skor tersebut dihitung persentasenya.

Respon siswa

Untuk mengukur presentasi respon siswa terhadap penggunaan media digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentasi Rp} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Rp= Respon siswa

A = Jumlah siswa yang memilih jawaban ya/benar

B = Jumlah siswa responden (Trianto, 2008: 173)

Aktivitas Guru selama KBM

Penilaian dilakukan dengan mengamati kelas setiap kali tatap muka. Pengamatan dilakukan oleh dua pengamat yang sudah dilatih sehingga dapat mengoperasikan lembar pengamatan secara benar. Selanjutnya jumlah aktivitas relevan dan tidak relevan dibandingkan dan dianalisis secara deskriptif.

Aktivitas siswa selama KBM

Penilaian dilakukan dengan mengamati kelas setiap kali tatap muka. Pengamatan dilakukan oleh dua pengamat yang sudah dilatih sehingga dapat mengoperasikan lembar pengamatan secara benar. Berdasarkan rata-rata penilaian dua pengamat untuk tiap kategori yang diamati, untuk tiap RPP akan ditentukan persentasenya.

Tes hasil belajar

Analisis ketuntasan atau ketercapaian pembelajaran siswa dinyatakan dalam persentase. Persentase ketuntasan individual ($P_{\text{individual}}$) dan

ketuntasan klasikal (P_{klasikal}) diperoleh dari rumus sebagai berikut.

$$P_{\text{individual}} = \left(\frac{\text{Jumlah indikator yang dicapai}}{\text{jumlah seluruh indikator}} \right) \times 100\%$$

$$P_{\text{klasikal}} = \left(\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \right) \times 100\%$$

Siswa dinyatakan tuntas hasil belajarnya (ketuntasan individu) apabila telah mencapai nilai lebih dari 65 sebagai batas penguasaan materi. Untuk ketuntasan klasikal, dikatakan tuntas belajarnya bila dalam kelas tersebut terdapat $\geq 65\%$ siswa tuntas belajarnya.

Selanjutnya dilakukan analisis hasil belajar untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan permainan tebak kata tradisional "Dor-Doran" sebagai media dalam proses pembelajaran yang dilalui oleh siswa. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa digunakan penghitungan persentase dengan rumus berikut.

$$PHB = \frac{D}{SMI} \times 100$$

Keterangan:

PHB = Peningkatan hasil belajar

$$D = (Y_2 - Y_1)$$

Y_2 = Skor tes akhir

Y_1 = Skor tes awal

SMI = Skor maksimum ideal
(Holisin dalam Santoso, 2007:147)

Faktor Penghambat dan Pendukung Pembelajaran

Data yang diperoleh dari hasil pengamatan langsung oleh peneliti, didiskusikan dengan pengamat lapangan. Setelah itu data tersebut dianalisis dengan membandingkannya dengan teori dan pendapat pakar.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan permainan tebak kata tradisional "Dor-Doran" sebagai media pembelajaran terpadu di kelas III MIKM diawali dengan observasi awal untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selanjutnya dilakukan analisis pembelajaran, analisis karakteristik siswa, perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan tes pembelajaran terpadu, mengembangkan RPP dan media "Dor-Doran", pengembangan buku pegangan guru, buku pegangan siswa, dan LKS pembelajaran terpadu dengan media permainan tebak kata tradisional "Dor-Doran". Hal ini sesuai dengan Model perancangan dan pengembangan pengajaran Dick and Carey (1991:2) Perangkat yang dihasilkan disebut sebagai draft 1. Selanjutnya dilakukan validasi terhadap draft 1. Validasi dilakukan oleh dua orang pakar untuk melihat validitas isi dan konstruk perangkat yang telah dilakukan. Selanjutnya perangkat kembali

direvisi sesuai dengan masukan dari ahli dan disebut sebagai draft 2. Draft 2 diuji coba terbatas pada sepuluh orang siswa MIKM dari kelas III A untuk melihat keterlaksanaan perangkat yang telah dihasilkan. Selanjutnya dari uji coba 1 dilakukan analisis terhadap perangkat pembelajaran yang telah dihasilkan sehingga diketahui persentase keterlaksanaan perangkat. Nilai persentase ini selanjutnya dideskripsikan untuk digunakan sebagai masukan pada perangkat draft dua sehingga perangkat menjadi lebih sempurna untuk diujikan pada uji luas.

Kualitas Perangkat Pembelajaran

Kualitas perangkat pembelajaran ditinjau dari validitas perangkat, yaitu validasi RPP, validasi media, validasi BPG, BAS, validasi LKS, dan validasi THB. Perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh 2 orang pakar/ahli. Sebagaimana dikemukakan Reigeluth (dalam Prawiradilaga, 2008) bahwa pengembangan pembelajaran merupakan proses pelaksanaan di lapangan dari apa yang sudah diselesaikan dalam disain yang merupakan kisi-kisi (*blueprint*) yang masih harus divalidasikan ketepatannya. Berikut analisis deskriptif hasil validasi perangkat pembelajaran yang dihasilkan.

Kualitas RPP

Penilaian kelayakan RPP oleh validator ahli 1 menunjukkan skor penilaian rata-rata tiga kategori yaitu format, isi, dan bahasa sebesar 4,44

dengan kriteria baik. Sedangkan penilaian dari validator ahli 2 menunjukkan nilai rata-rata dari ketiga kategori 4 dengan kriteria baik. Dari skor kedua validator di rata-rata menjadi 4,22 sehingga dapat disimpulkan bahwa RPP yang dikembangkan mencapai kriteria yang baik.

Sebagaimana³² dijelaskan dalam Permendiknas No. 41 tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, bahwa setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Hasil penilaian dengan kriteria baik pada setiap kategori menunjukkan bahwa³³ komponen-komponen penyusun RPP telah terpenuhi dengan benar, sehingga dapat disimpulkan bahwa RPP yang dikembangkan sesuai dan layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran.

Kualitas Media

Untuk validasi media, validator 1 memberikan penilaian sebesar 5 dengan kategori sangat baik, untuk 3 aspek yang dinilai meliputi kemudahan, kemenarikan, dan fleksibilitas.

Sedangkan validator 2 memberikan nilai rata-rata 4 dengan kategori baik untuk 3 aspek yang dinilai. Jika dirata-rata penilaian kedua validator terhadap media yang dihasilkan adalah 4,5 dengan kriteria baik.

Sesuai dengan pendapat Rohani (1998:26) media yang dihasilkan pada penelitian ini memenuhi syarat kemudahan. Dalam hal ini (Hubbard, 1983) menyatakan bahwa salah satu pertimbangan yang harus digunakan dalam memilih media adalah tingkat kerumitan penggunaannya. Semakin rumit sebuah media digunakan maka semakin tidak baik media tersebut. Syarat kedua yaitu kemenarikan juga dikandung oleh media ini. Media ini menjadi menarik sebab selain mengangkat permainan tradisional yang hampir punah, juga sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret dan senang bermain. Syarat fleksibilitas terpenuhi oleh media ini sebab media ini dapat mewadahi banyak tujuan pembelajaran bahkan banyak kompetensi dasar.

Kualitas BPG

Nilai rata-rata validasi BPG dari validator 1 adalah 4,29 dengan kriteria baik sedangkan validasi BPG dari validator 2 adalah 4 juga dengan kriteria baik. Jika dirata-rata hasil validasi keduanya menunjukkan nilai 4,14 dengan kriteria baik. Hal ini berarti BPG yang dihasilkan telah memenuhi syarat buku ajar yang baik. Sesuai dengan syarat yang

diajukan oleh Pusat Perbukuan Diknas, buku yang baik harus memenuhi kriteria utama berupa materi, penyajian, dan kebahasaan.

Kualitas BAS

Analisis hasil penilaian kelayakan BAS oleh Validator 1 menunjukkan rata-rata skor penilaian dari tiga kategori (format, isi dan bahasa) sebesar 4,45 dengan kriteria baik. Hasil penilaian Validator 2 menunjukkan rata-rata skor penilaian dari tiga kategori (format, isi dan bahasa) sebesar 4,08 dengan kriteria baik. Dari skor kedua validator di rata-rata menjadi 4,26, jadi dapat disimpulkan bahwa BAS yang dikembangkan mencapai kriteria yang baik.

Pencapaian kriteria baik ini mengandung makna bahwa BAS yang dikembangkan memenuhi kelengkapan, keakuratan, serta kegiatan yang mendukung materi pada aspek isi terpenuhi. Tampilan umum, tata letak, pemilihan huruf, dan variasi dalam cara penyampaian materi dari aspek format terpenuhi. Kejelasan maksud kalimat dan kesesuaian bahasa yang digunakan juga terpenuhi. Hal ini sejalan dengan standar yang diajukan oleh BSNP tentang kriteria buku yang baik.

Kualitas LKS

Hasil validasi LKS menunjukkan bahwa penilaian dari validator 1 untuk rata-rata tiga kategori (format, bahasa, dan isi) menunjukkan hasil 4,18 dengan kategori baik. Sedangkan penilaian validator 2 menunjukkan hasil 3,75

dengan kategori baik pula. Jika dirata-rata, hasil dari kedua penilaian tersebut adalah 3,96. Dari hasil rata-rata nilai tersebut diketahui bahwa LKS yang dikembangkan bisa digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang representatif.

Menurut Tabaitabai (2009) LKS merupakan sarana belajar yang memberikan kesempatan penuh kepada siswa untuk mengungkapkan kemampuan, keterampilan sekaligus bimbingan untuk berbuat sendiri sehingga proses berpikir siswa berkembang. Oleh karena itu LKS yang dikembangkan dalam penelitian ini berisi tugas yang membimbing siswa pada penemuan konsep melalui diskusi kelompok dan pengamatan terhadap lingkungan sekitar. Adakalanya pengamatan wujud lingkungan sekitar itu diwakili dengan gambar yang ditampilkan dalam LKS.

Kualitas Instrumen THB

Instrumen Tes hasil belajar yang dikembangkan sebanyak 10 soal yang seluruhnya berbentuk soal uraian. Wahyudin dkk (2006:110) menyatakan bahwa ada dua hal yang harus diperhatikan dalam menulis soal. Kisi-kisi soal harus mampu mengungkap indikator hasil belajar yang diukur. Selain itu soal harus mengikuti pedoman kaidah penulisan soal sehingga soal yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik. Kaidah yang dimaksud dalam penulisan soal meliputi penggunaan bahasa yang baik, tidak mengutip langsung dari buku,

dan tidak ditulis dalam bahasa lokal. Terkait dengan hal tersebut maka validitas yang diukur pada soal meliputi validitas isi dan kebahasaan serta kesimpulan dari keduanya. Hasil validasi dari validator 1 dan validator 2 menunjukkan bahwa tes hasil belajar yang dikembangkan valid, dapat dipahami, dan dapat digunakan dengan revisi kecil, sehingga dapat disimpulkan bahwa THB yang dikembangkan sesuai dan layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran.

Implementasi Perangkat Pembelajaran

Tujuan penerapan adalah untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan perangkat pembelajaran dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Batasan tentang efektivitas penerapan perangkat pembelajaran adalah ukuran keberhasilan penerapan suatu perangkat pembelajaran yang didasarkan pada aspek keterlaksanaan RPP pembelajaran terpadu dengan menggunakan media tebak kata tradisional "Dor-Doran dengan kategori baik, aktivitas siswa selama pembelajaran terpadu dengan menggunakan media tebak kata tradisional "Dor-Doran, respon siswa terhadap pembelajaran pembelajaran terpadu dengan menggunakan media tebak kata tradisional "Dor-Doran positif, hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal individu dan kelas sebesar 65%, serta reliabilitas instrumen

mencapai 75%. Analisis deskriptif tentang keterlaksanaan penggunaan perangkat pembelajaran secara operasional dapat dilihat dari uraian beberapa indikator berikut.

Keterlaksanaan RPP Terpadu di Kelas III MIKM dengan Menggunakan Permainan Tebak Kata Tradisional "Dor-Doran"

Dari hasil perhitungan terhadap data kuantitatif diketahui bahwa rata-rata persentase keterlaksanaan RPP pertemuan 1 uji coba 1 dan 2 adalah 89,75%. Sedangkan rata-rata persentase keterlaksanaan RPP pertemuan 2 uji coba 1 dan 2 adalah 91,01%. Hal ini menunjukkan bahwa RPP yang dikembangkan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran dengan baik. Lebih dari 50 % komponen RPP terlaksana. Angka keterlaksanaan tersebut dihasilkan dari proses pengembangan dan diskusi intensif, dengan para validator sebelum penerapan dalam pembelajaran di kelas maupun dengan pengamat dan guru ketika penerapan di kelas.

Dari deskripsi kualitatif terhadap pengamatan keterlaksanaan pembelajaran diketahui bahwa guru tidak mengalami kesulitan dalam mengelola kelas dengan jumlah siswa kecil (10 orang) namun dalam kelas dengan jumlah siswa yang besar (30 orang) ternyata guru cukup kesulitan untuk mengondisikan siswa. Oleh karena itu guru melakukan improvisasi peraturan secara spontan sehingga kondisi kelas menjadi kondusif. Hal ini sesuai dengan pendapat Catharina

(2004) dalam Ardi (2007) yang menyatakan bahwa improvisasi dalam pembelajaran boleh dilakukan jika bertujuan untuk mencapai keefektifan pembelajaran. Improvisasi adalah aktivitas yang relevan dengan pembelajaran namun tidak tertuang dalam RPP.

Reliabilitas instrumen baik pada uji coba 1 maupun uji coba 2 sangat tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien reliabilitas yang dicapai pada masing-masing uji coba. Pada uji coba 1 koefisien reliabilitas yang tercapai adalah 0.96 sedangkan pada uji coba 2 tercapai koefisien reliabilitas yang sama.

Respon Siswa terhadap Permainan Tebak Kata Tradisional "Dor-Doran" Sebagai Media Pembelajaran Terpadu.

Menurut Anderson (1981) respon adalah salah satu ranah afektif yang menentukan keberhasilan belajar seseorang. Orang yang tidak memiliki minat tertentu akan sulit untuk mencapai keberhasilan belajar. Oleh karena itu semua pendidik harus mampu membangkitkan minat siswa. Dalam rangka membangkitkan minat siswa tersebut digunakanlah media yang menarik bagi pembelajaran terpadu di kelas III MIKM ini. Penggunaan permainan tradisional pada pembelajaran adalah sesuatu yang sifatnya baru karena kebaruan tersebut maka pembelajaran ini akan menjadi menarik bagi siswa. Selain menarik, media yang baik juga harus

memenuhi syarat mempermudah pembelajaran. Oleh karena itu yang diukur dari respon siswa terhadap pembelajaran ini adalah aspek kemenarikan dan kemudahan. Persentase siswa yang setuju dan sangat setuju bahwa pembelajaran terpadu dengan media permainan tebak kata tradisional "Dor-Doran" ini menarik dan mudah untuk diikuti jauh lebih tinggi dibanding siswa yang tidak setuju dan ragu-ragu. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.10. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran ini sangat baik. Media yang digunakan juga menarik bagi siswa sehingga suasana kelas menjadi menyenangkan.

Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Terpadu dengan menggunakan Media Permainan Tebak Kata Tradisional "Dor-Doran".

Dari tabel 4.11 diketahui bahwa semua aktivitas yang relevan dengan pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru muncul. Aktivitas yang tidak relevan hanya muncul pada pertemuan 1 uji coba 2 karena kondisi guru tidak memungkinkan untuk melanjutkan pembelajaran. Guru keluar dari kelas selama beberapa waktu sebab terbatuk-batuk. Dalam hal ini guru keluar kelas dengan tujuan untuk menunggu batuknya reda tanpa mempertimbangkan apakah waktu untuk pembelajaran akan berjalan efektif atau tidak sehingga sesuai dengan pendapat Catharina (2004) dalam Ardi

(2007) aktivitas ini dianggap sebagai aktivitas yang tidak relevan.

Jika diamati lebih lanjut, semua aktivitas relevan yang dilakukan oleh guru adalah aktivitas yang bersifat memancing, mengarahkan, dan membantu siswa untuk melakukan aktivitas dalam pembelajaran serta menemukan konsep secara mandiri. Hal ini berarti bahwa guru hanya berlaku sebagai fasilitator dalam pembelajaran sesuai dengan prinsip pembelajaran terpadu yang dikemukakan oleh Prabowo (2000:3) bahwa pembelajaran terpadu sebagai suatu proses mempunyai beberapa ciri diantaranya adalah *student centered*.

Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Terpadu dengan menggunakan Media Permainan Tebak Kata Tradisional "Dor-Doran".

Secara umum persentase keterlibatan siswa dalam pembelajaran terpadu dengan menggunakan media permainan tebak kata tradisional "Dor-Doran" sangat tinggi. Pada uji coba 1 pertemuan 1, persentase aktivitas yang relevan mencapai 99,29% sedangkan aktivitas yang tidak relevan dengan pembelajaran adalah 0,71%. Hasil uji coba 1 pertemuan 2 menunjukkan bahwa persentase aktivitas yang relevan dengan pembelajaran adalah 99,41% sedangkan yang tidak relevan adalah 0,65%. Jika dirata-rata persentase aktivitas yang relevan pada pertemuan 1 adalah 99,35% sedangkan aktivitas yang tidak relevan

adalah 0,65%. Hasil yang dicapai pada uji coba 2 pertemuan 1 dan 2 tidak jauh dari uji coba 1. Pada uji coba 2 pertemuan 1, persentase aktivitas yang relevan mencapai 99,17% sedangkan aktivitas yang tidak relevan dengan pembelajaran adalah 0,83%. Hasil uji coba 2 pertemuan 2 menunjukkan bahwa persentase aktivitas yang relevan dengan pembelajaran adalah 99,35% sedangkan yang tidak relevan adalah 0,65%. Jika dirata-rata persentase aktivitas yang relevan pada pertemuan 1 adalah 99,35% sedangkan aktivitas yang tidak relevan adalah 0,74%. Tingginya persentase yang dicapai pada lembar pengamatan menunjukkan bahwa siswa terlibat dengan intens dalam proses pembelajaran. Hal ini mendukung pernyataan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran sangat positif. Sesuai dengan pendapat Krathwohl dalam Zaim (2008) yang menyatakan bahwa tingkat responding merupakan partisipasi aktif peserta didik, yaitu sebagai bagian dari perilakunya. Pada tingkat responding, peserta didik tidak hanya memperhatikan fenomena khusus tetapi dia juga bereaksi.

Koefisien reliabilitas instrumen pada uji coba satu adalah 0,98% begitu juga pada uji coba 2. Hal ini berarti lembar pengamatan aktivitas siswa ini sangat reliabel sebab koefisien reliabilitas yang dicapai jauh lebih tinggi dibandingkan koefisien reliabilitas patokan yang hanya bernilai 0,75.

Hasil Belajar dalam Pembelajaran Terpadu dengan menggunakan Media Permainan Tebak Kata Tradisional "Dor-Doran".

Hasil belajar adalah salah satu indikator yang menunjukkan bahwa pembelajaran telah berjalan dengan baik. Dalam hal ini pembelajaran dikatakan berjalan dengan baik jika aspek penyajian oleh guru memenuhi kriteria baik, respon siswa terhadap pembelajaran baik, ada interaksi intelektual antara guru dengan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Yager (dalam Rohandi, 1998) yang mengemukakan bahwa hasil belajar bukan semata-mata bergantung pada apa yang disajikan guru, melainkan dipengaruhi hasil interaksi antara berbagai informasi yang seharusnya diberikan kepada anak dan bagaimana anak mengolah informasi berdasarkan pemahaman yang telah dimiliki sebelumnya.

Berdasarkan tabel 4.13 diketahui bahwa dari sepuluh orang siswa yang mengikuti pembelajaran terpadu dengan media permainan tebak kata tradisional "Dor-Doran" semua siswa mengalami kenaikan skor yang signifikan. Skor tertinggi yang diraih pada post tes adalah 89 sedangkan yang terendah adalah 66. Dengan demikian kesepuluh orang siswa yang mengikuti pembelajaran terpadu dengan media permainan tebak kata tradisional "Dor-Doran" ini dinyatakan tuntas sebab KKM yang harus dicapai siswa adalah 65. Oleh karena itu

ketuntasan klasikal pada uji coba 1 adalah 100%. Hal yang berbeda terjadi pada uji coba 2. Dari tabel 4.13 diketahui bahwa tiga puluh orang siswa yang mengikuti pembelajaran terpadu dengan media permainan tebak kata tradisional "Dor-Doran", semuanya mengalami kenaikan skor. Persentase tertinggi yang diraih pada post tes adalah 92 sedangkan yang terendah adalah 63. Dalam uji coba 2 ini ada 2 orang siswa yang tidak tuntas secara individual yaitu siswa dengan kode P dengan skor post test 63 dan siswa dengan kode Z dengan skor post tes 65. Namun demikian dari analisis PHB diketahui bahwa keduanya mengalami kenaikan hasil belajar yang signifikan yaitu 22% untuk P dan 23% untuk Z. Hal ini tidak jauh berbeda PHB rata-rata kelas sebesar 25%. Ketuntasan klasikal mencapai 93% maka secara klasikal pembelajaran dikatakan tuntas sebab nilai ketuntasan klasikal yang ditetapkan adalah 65%.

Faktor Penghambat dan Pendukung Pada Pembelajaran Terpadu dengan Media Permainan Tebak Kata Tradisional "Dor-Doran".

Faktor Penghambat

Dari deskripsi faktor penghambat pembelajaran diperoleh fakta sebagai berikut.

- a. Latar belakang lingkungan asal siswa beragam, ada yang berasal dari kota madiun bagian barat, ada pula yang berasal dari kota madiun bagian timur. Untuk siswa yang berasal dari kota Madiun bagian barat permainan "Dor-

Doran" sudah tidak asing lagi tapi bagi siswa yang berasal dari kota Madiun bagian timur ternyata tidak mengenal permainan ini. Oleh karena itu guru harus memperkenalkan secara umum bentuk permainan ini.

- b. Guru kurang menguasai kelas pada uji coba luas sebab siswa kelas III MIKM ternyata sangat aktif sehingga kadang-kadang menyusahkan ketika ada perlombaan permainan antar kelompok, siswa tiba-tiba mencetuskan jawaban sebelum ditunjuk sehingga guru kesulitan mengidentifikasi siswa mana yang menjawab. Hal ini diantisipasi guru dengan menerapkan aturan staples mulut. Gambaran aturan tersebut adalah jika siswa menjawab sebelum ditunjuk, maka dia dan kelompoknya didiskualifikasi untuk sementara dengan meletakkan tangan di depan mulut (mengunci mulut) sampai ada siswa lain yang melanggar.

Faktor Pendukung

Dari deskripsi faktor pendukung pembelajaran diperoleh fakta sebagai berikut.

- a. Sebagian besar siswa, mempunyai pengalaman bermain dengan alat permainan dan jarang bermain bersama dengan teman sehingga kegiatan belajar ini menjadi sesuatu yang sangat menarik bagi siswa.

- b. Rasa ingin tahu siswa membuat suasana belajar menjadi dinamis hanya saja memang menuntut penguasaan kelas yang baik oleh guru, agar hal ini tidak menjadi bumerang bagi pembelajaran. Dengan adanya faktor pendukung ini pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

D. KESIMPULAN

Simpulan yang bisa dikemukakan dari temuan penelitian adalah secara umum proses pengembangan perangkat dalam penelitian pengembangan ini berjalan dengan baik. Kualitas hasil pengembangan juga baik terbukti dengan tingkat validitas masing-masing perangkat yang dihasilkan baik secara konstruk maupun secara isi baik. Kualitas media yang dihasilkan baik, memenuhi kriteria kemenarikan, kemudahan penggunaan, dan fleksibilitas. Implementasi perangkat pembelajaran yang dihasilkan baik, ditunjukkan dengan tingginya persentase keterlaksanaan pembelajaran. Untuk faktor penghambat yang terjadi dalam pembelajaran mampu diatasi dengan baik oleh guru dengan cara berimprovisasi.

E. DAFTAR PUSTAKA

20. Anonymous. 1979/1980. *Permainan Rakyat Daerah Jawa Timur. Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Pasat Penelitian Sejarah dan Budaya*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
17. Anonymous. 2009. *Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah Permendiknas Republik Indonesia no.41 tahun 2007*. Online (diakses pada 17 april 2009). www.Google.Com

- 31 Andrews, R. 2001. *Classroom Instruction and management*. New York: MC. Graw-Hill
- Collins, G and hazel Dixon. 1991. *Integrated Learning Planned Curriculum units*, Gosford: Bookshelf publishing Australia
- 30 Dick, W and Carey L. 1991. *The Systematic Design of Instruction*. Glenview: IL. Scott. Foresman
- 19 Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fogarty, Robin. 1991. *The Minful School How to Integrate the curricula*, Illionis: IRI/Skylight publishing, Inc
- 18 Gafur Abdul.2007. *Bahan Diklat Profesi Guru Sertifikasi Guru Rayon II DIY Jateng*. Buku B 2.4. Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Gerlach, Vernon S. & Ely D.P. *Theaching and Media*. New Jersey: Prentice hall Inc
- Heinic, Robert, et al. 1985. *Planning and Producting. Audio-Visual Materials*. New York: Crowel Hoper & Row publisher
- 20 Hubbard, Peter et al. 1983. *A Training Course For TEFL*. Oxford: Oxford University Press
- Kemp, Jerold E and Dayton. 1985. *Pianning and Producting Audio-Visual Materials*. New York: Crowel Haper & Row Publishier
- 44 Nur, M. 2000. *Strategi-Strategi Belajar*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Oneill, W.F. 1981. *Ideologi-Ideologi Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Pelajar
- Pannen Paulina. 2004. *Pembelajaran Kreatif Berbasis Senti Lokal*. Jakarta: UT
- 43 Piaget, Jean. 1950. *The Cild's Conception of Movement and Speed*. London: Routledge and Kegan Paul
- Prabowo dalam Holil. 2000. *Pengertian Pembelajaran Terpadu*. Artikel Online (Diakses pada Juni 2009). www.Google.com
- Rohani, Ahmad. 1998. *Media Instruksional Edakatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rusijono dan Bambang Yulianto. 2008. *Assesmen Pembelajaran*. Surabaya: Unesa
- 26 Slavin, R.E. 1997. *Educational Psychology: Theory and Practice*. Fifth Edition Massachusets: Allyn and bacon Publishers
- 25 Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Tim PPKP. 2007. *Pengembangan Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Ketenagaan Dirjen Dikti Depdiknas
- 37 Tuckman, B.E. 1978. *Conducting Educational Research*. New York: Harcourt Brace, Jovanovich Publisher
- 23 Zaim Elmubarak. 2008. *Membumikan Pendidikan Nilai, Mengumpulkan yang Terserak, Menyambung yang Terputus dan Menyatukan yang Tercerai*. Bandung: Alfabeta

traditional word game guess.pdf

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Pasundan University Student Paper	1%
2	publikasiilmiah.ums.ac.id Internet Source	1%
3	berwirausahaitumenyenangkan.blogspot.com Internet Source	1%
4	uad.portalgaruda.org Internet Source	1%
5	anchubahri.blogspot.com Internet Source	1%
6	jurnal.unej.ac.id Internet Source	1%
7	blog.unm.ac.id Internet Source	1%
8	pips.fitk.uinjkt.ac.id Internet Source	1%
9	angkakreditwidyaaiswaralpmp.wordpress.com Internet Source	1%

10

Machful Indra Kurniawan, Rifki Afandi.
"Pengembangan Perangkat Pembelajaran PKn
Berbasis Pembelajaran Aktif untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah
Dasar", PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan, 2016

Publication

1 %

11

minardikitong.wordpress.com

Internet Source

1 %

12

Endang Sri Maruti. "PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN KETERAMPILAN
MENYIMAK DAN MEMBACA BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR", Premiere Educandum :
Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran,
2016

Publication

1 %

13

Oktavera Riri Kanastren, Henry Suryo Bintoro,
Eka Zuliana. "Pendekatan RME Berbantuan
Alat Peraga Manipulatif untuk Meningkatkan
Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa
Kelas V SD Sambiroto", Journal of Medives :
Journal of Mathematics Education IKIP Veteran
Semarang, 2018

Publication

1 %

14

digilib.unimed.ac.id

Internet Source

<1 %

summervina.blogspot.com

15

Internet Source

<1 %

16

repository.perpustakaan.kemdikbud.go.id

Internet Source

<1 %

17

Submitted to Universitas PGRI Madiun

Student Paper

<1 %

18

Hartini Hartini, Dewi Tryanasari, Endang Sri Maruti. "PENDIDIKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PEMBELAJARAN SENI BUDAYA", Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 2016

Publication

<1 %

19

plpg.undiksha.ac.id

Internet Source

<1 %

20

abstrak.ta.uns.ac.id

Internet Source

<1 %

21

eprints.umsida.ac.id

Internet Source

<1 %

22

ejournal.unesa.ac.id

Internet Source

<1 %

23

ejournal.upi.edu

Internet Source

<1 %

24

stabsn-sriwijaya.ac.id

Internet Source

<1 %

25	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	<1 %
26	dwijakarya.blogspot.com Internet Source	<1 %
27	Galuh Tisna Widiani, Maufuzul Ulum, Triya Nurrohmah, Achmad Zainul Hasan Arobi. "EFEKTIFITAS MEDIA BECAK DALAM PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN BERFIKIR KRITIS SISWA SD/MI", JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2018 Publication	<1 %
28	journal.uny.ac.id Internet Source	<1 %
29	ktsf.org Internet Source	<1 %
30	prosiding.unipma.ac.id Internet Source	<1 %
31	www.sriudin.com Internet Source	<1 %
32	lpmpjogja.org Internet Source	<1 %
33	journal.student.uny.ac.id Internet Source	<1 %

34	www.umarsite.com Internet Source	<1 %
35	wieztha.blogspot.com Internet Source	<1 %
36	ejournal.umm.ac.id Internet Source	<1 %
37	pengajarkeren.blogspot.com Internet Source	<1 %
38	rizkapratiwijaya.blogspot.com Internet Source	<1 %
39	merrylusianaoktaviani.wordpress.com Internet Source	<1 %
40	jurnal.fmipa.unila.ac.id Internet Source	<1 %
41	pasca.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
42	Hani Irawati. "Pengembangan Modul Pembelajaran IPA dengan Tema "Pencemaran Lingkungan" untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VII", JURNAL BIOEDUKATIKA, 2015 Publication	<1 %
43	www.earlyalgebra.terc.edu Internet Source	<1 %

44	gudangptk77.blogspot.com	<1 %
----	--	------

Internet Source

45	portal.fi.itb.ac.id	<1 %
----	--	------

Internet Source

46	parkgyeoulimagination.wordpress.com	<1 %
----	--	------

Internet Source

Exclude quotes	On
----------------	----

Exclude bibliography	On
----------------------	----

Exclude matches

< 10 words
