



Pengembangan Lembar Kerja Siswa Materi Gerak Dasar Berisi Konten Berbasis Permainan Tradisional Kalimantan Utara

Sucahyo Mas'an Al Wahid

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Borneo Tarakan, Indonesia

cahyowahid@borneo.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat:

Diterima 6 Februari 2022

Revisi 8 Maret 2022

Dipublikasikan 10 April 2022

Kata kunci:

Perangkat Pembelajaran, Gerak Dasar,
Permainan Tradisional Kalimantan
Utara

ABSTRAK

Lembar kerja siswa merupakan penugasan dengan materi singkat dalam bentuk buku. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kualitas materi dan media dalam perangkat pembelajaran gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif yang berisi konten permainan tradisional. Subjek penelitian dilaksanakan di kelas II dengan jumlah 20 siswa. Penelitian menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan melalui model Dick & Carey dengan 7 tahapan. Hasil penelitian pada indikator mengenalkan permainan tradisional bintang beralih, pajak dan asinan pada capaian kelayakan isi dengan skor keseluruhan rata-rata 3, kemudian indikator demonstrasi melalui gambar pada capaian penyajian diperoleh rata-rata skor 2,25, serta indikator penggunaan dan kemenarikan huruf pada capaian bahasa dan keterbacaan diperoleh skor 2. Penilaian terdiri juga dari penilaian perangkat, dan penilaian LKS (ahli materi dan ahli media). Penilaian yang didapat pada penilaian perangkat pembelajaran didapat persentase sebesar 88,89% yang berarti memenuhi kriteria valid. Sementara itu penilaian LKS berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media, keduanya mendapatkan nilai persentase sebesar 90% yang berarti valid.

ABSTRACT

Keywords:

Learning Devices, Basic Movements,
Traditional Games of North
Kalimantan



Copyright © 2022, Sucahyo
Mas'an Al Wahid

Student worksheets are assignments with short material in the form of books. The current study aimed to determine the quality of materials and media in locomotor, non-locomotor, and manipulative learning devices containing traditional game content. The research subjects were 20 students of the second grade of elementary schools. The research uses a research and development approach through the Dick and Carey model with 7 stages. The results of the study on indicators of introducing the traditional game of



This is an open access article
under the CC-BY-SA license



switching stars, taxes and pickles on the content feasibility achievement with an average overall score of 3, then the demonstration indicator through pictures on the presentation achievement obtained an average score of 2.25, as well as indicators of the use and attractiveness of letters on the achievement language and readability score of 2. The assessment also consists of device assessment and LKS assessment (material expert and media expert). The assessment obtained in the assessment of learning devices obtained a percentage of 88.89% which means that it meets the valid criteria. Meanwhile, the LKS assessment is based on the validation results of material and media experts, both of which get a percentage value of 90%, which means it is valid.

How to cite: Mas'an Al Wahid, S. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Materi Gerak Dasar Berisi Konten Berbasis Permainan Tradisional Kalimantan Utara. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1). 52-61 doi: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.20442>

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 yang diterapkan di Indonesia saat ini sangat mendukung proses pembelajaran yang mengedepankan kegiatan pembelajaran yang berorientasi kepada siswa (Putra et al., 2014). Pembangunan atmosfer pembelajaran yang berorientasi kepada siswa perlu peranan dan ide brilian seorang guru. Selain peranan guru, lingkungan dalam bentuk sarana dan prasana juga memfasilitasi siswa belajar secara optimal di dalam kelas (Deviana, 2018). Memfasilitasi beberapa hal tersebut kurikulum 2013 yang dipakai saat ini menerapkan pembelajaran tematik atau pembelajaran terintegrasi dan menekankan *student oriented* melalui pendekatan saintifik yang tertuang pada Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar.

Menurut pandangan (Dick et al., 2001) sekolah sebagai cerminan masyarakat yang lebih besar akan menjadi laboratorium untuk penyelidikan dan pengatasan-masalah kehidupan nyata. Dapat digambarkan peran guru yang sangat vital dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran (Hartyatni, 2018). Salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran adalah tingginya hasil belajar siswa (Savitri et al., 2019). Pemenuhan ketuntasan permuatan tidak didasari oleh karakteristik siswa sehingga berdampak pada penurunan kemampuan meraih nilai minimal setiap mata pelajaran menurut (Novita & Sundari, 2020). Kurang maksimalnya proses pembelajaran di Indonesia yaitu pada penalaran dikarenakan instrument tes kebanyakan berupa pilihan ganda dan hapalan, tergambar pada data *Human Development Index*. Berdasarkan data *United Nations Development Programme (UNDP)* (2017) pada tahun 2013 Indonesia menempati peringkat 108 dari 187 negara yang disurvei.

Hasil maksimal dalam proses pembelajaran perlu keahlian seorang guru dalam merancang perangkat pembelajaran yang inovatif dan mengarahkan pembelajaran berdasarkan perangkat tersebut (Kusumaningtyas, 2019). Hal lain yang dapat diterapkan guru adalah pengintegrasian media atau konten yang memuat kearifan lokal, sehingga pembelajaran dalam kelas lebih kontekstual (Setiawan, 2019). Namun, kondisi ideal seperti ini jarang ditemukan dalam proses pembelajaran khususnya di daerah perbatasan Indonesia. (Deviana & Sulistyani, 2021). Media pembelajaran berbentuk bahan ajar

dengan konten kearifan lokal dalam menghadapi situasi yang dialami langsung oleh siswa, (Al-Wahid & Abrori, 2019) juga menyatakan bahwa kebanyakan guru di Indonesia dalam pembuatan media pembelajaran cenderung hanya berpatokan satu buku dan tidak dibarengi dengan pengintegrasian kearifan lokal. Pembelajaran yang tidak dilandasi dengan perangkat yang inovatif, serta kurang maksimalnya penerapannya dalam kelas akan berdampak pada monotonnya pembelajaran (Pratiwi, 2020).

Salah satu kelemahan dalam penyusunan perangkat pembelajaran oleh guru terletak dalam penyusunan indikator dalam ranah psikomotorik dan afektif (Astutik et al., 2020). Perangkat dan pelaksanaannya hanya ditekankan pada ranah kognitif. (Pohan, 2017) menyatakan kondisi di lapangan dalam proses pembelajaran di kelas, lebih banyak menekankan kepada aspek kognitif karena lebih mudah dilaksanakan dan mudah dievaluasi (Agustin Mulyani, 2014). Kondisi ini hanya menyebabkan siswa unggul dalam pengetahuan, namun minim dalam keterampilan dan penanaman sikap (Konsentrasi & Dan, 2015).

Alternatif peningkatan psikomotorik dan afektif melalui pengintegrasian konten gerak lokomotor, non-lokomotor dan gerak manipulatif (Yulina, 2014). Pengintegrasian konten ini dapat dilaksanakan pada pembelajaran tematik, maupun dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan. Tematik dalam kurikulum 2013 merupakan sesuatu yang sangat baik untuk mengintegrasikan berbagai kegiatan. (Suharnoko & Firmansyah, 2018) menyatakan dari ketiga gerak tersebut merupakan gerak dasar yang nantinya akan membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan dalam berbagai bidang ilmu. Penerapan gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif agar lebih menyenangkan dilaksanakan di dalam kelas, maka perlu suatu inovasi (Kelas et al., n.d.). Salah satu inovasi dalam penerapan gerak tersebut melalui pengintegrasian permainan tradisional khas Kalimantan Utara. Pengintegrasian permainan tradisional memberikan nilai lebih dalam pembelajaran, khususnya dalam pengenalan kearifan lokal dalam suatu daerah (Ekowati et al., 2017). Permainan tradisional juga memiliki berbagai kombinasi gerakan yang unik sehingga mampu diintegrasikan dalam menunjang konten gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif (Arisinta et al., 2017).

Integrasi permainan tradisional berdampak pada aspek afektif siswa khususnya dalam pengkarakteristikan sikap cinta tanah air. Beberapa fakta yang sering terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, saat ini permainan tradisional dikenalkan hanya satu tahun sekali yaitu pada peringatan hari kemerdekaan dan tidak pernah lagi dimainkan oleh generasi muda (Kuncahyono, 2017). Pengintegrasian permainan tradisional dalam pembelajaran dapat memberikan dampak keunikan pembelajaran, karena setiap tempat akan memiliki kekhasan tersendiri. Perlu adanya upaya menerapkan gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif yang terintegrasi permainan tradisional Kalimantan Utara, yaitu melalui pengembangan perangkat pembelajaran (Mukhlisina, 2017). Pemilihan permainan khas Kalimantan Utara atas dasar pertimbangan banyaknya variasi permainan tradisional di daerah Kalimantan Utara. Banyaknya variasi permainan merupakan dampak dari akulturisasi berbagai budaya berdasarkan pada 3 suku yaitu: Tidung, Dayak dan Bulungan (Pemprov Kaltara, 2019).

METODE

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Hal yang akan dikembangkan pada penelitian ini berupa perangkat pembelajaran yang berkaitan dengan topik gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif yang diintegrasikan dengan permainan lokal Kalimantan Utara. Berdasarkan

pendapat dari (Fantiro et al., 2021) model pengembangan perangkat perlu mempertimbangkan model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan. Berdasarkan hal ini maka model pengembangan yang diadatasi adalah model pengembangan Dick & Carey (Dick et al, 2001).

Tahapan model Dick & Carey pada penelitian ini diadaptasi sampai pada tahap ke 7. Secara garis besar tersusun dari tahap awal menentukan yang diinginkan siswa dapat dilakukan setelah menyelesaikan program pengajaran, setelah mengidentifikasi tujuan pembelajaran, akan ditentukan tipe belajar yang dibutuhkan siswa, yang pertama melakukan analisis terhadap keterampilan-keterampilan yang perlu dilatihkan. Kedua merumuskan tujuan kinerja (*Write Performance Objectives*) berdasarkan analisis instruksional dan pernyataan tentang tingkah laku awal siswa, selanjutnya dirumuskan pernyataan khusus tentang apa yang harus dilakukan siswa setelah menyelesaikan pembelajaran. Tahapan ketiga, pengembangan Tes Acuan Patokan (*developing criterion-referenced test items*). Pengembangan Tes Acuan Patokan didasarkan pada tujuan yang telah dirumuskan, pengembangan butir assesmen untuk mengukur kemampuan siswa seperti yang diperkirakan dalam tujuan, tahapan keempat pengembangan strategi pengajaran (*develop instructional strategy*). Tahapan kelima pengembangan atau memilih pengajaran (*develop and select instructional materials*). Tahap ini akan digunakan strategi pengajaran untuk menghasilkan pengajaran yang meliputi petunjuk untuk siswa, bahan pelajaran, tes dan panduan guru.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui lembar validasi (Arikunto, 2016). Lembar validasi merupakan lembar penilaian perangkat pembelajaran yang diberikan kepada validator pada langkah ke sembilan pada pengembangan perangkat pembelajaran *Dick & Carey*. Lembar validasi meliputi dua jenis data, yaitu: 1) data kuantitatif berupa hasil skala likert pada lembar validasi yang berisi pernyataan terkait isi dan format perangkat pembelajaran; 2) data kualitatif berupa saran dalam bentuk narasi. Lembar validasi divalidasi oleh tiga ahli, yaitu: ahli materi (untuk LKS), ahli media (untuk LKS) dan ahli perangkat. Aspek yang dinilai dalam LKS mengacu kepada (Putri & Komariah, 2016), sementara untuk perangkat mengacu kepada (Rusilowati, 2013). Analisis data secara deskriptif digunakan dalam menganalisis hasil lembar validasi, dan lembar keterlaksanaan kegiatan. Nilai menggunakan skala likert 1 - 5. Hasil lembar validasi dan keterlaksanaan kegiatan dioleh menjadi bentuk persentase. Hasil persentase tersebut nantinya akan dikelompokkan berdasarkan pengelompokan pada tabel 1 untuk lembar validasi.

Tabel 1 Kriteria Kevalidan Lembar Validasi

Skala nilai	Keterangan
85,94-100%	Valid (tidak revisi)
67,18-85,93%	Cukup valid (tidak revisi)
48,44-67,17%	Kurang valid (revisi)
25-48,43%	Tidak Valid (revisi)

Diadaptasi dari : Arikunto. 2016

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi terkait perangkat pembelajaran yang dikembangkan berupa silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengacu kepada format perangkat dan kebahasaan. Secara garis besar penialain perangkat dijabarkan pada Tabel 2. Penilaian yang didapat pada penilaian perangkat pembelajaran diperoleh persentase sebesar 88,89% yang berarti valid. Penilaian terkait kelengkapan format dalam perangkat pembelajaran (silabus dan RPP) sangat penting mengingat pembelajaran perlu dilaksanakan secara terarah, dan sistematis (Aini, 2021) menyatakan dalam sebuah perencanaan yang baik dan

lengkap dalam perangkat pembelajaran akan membantu sebagian besar keterlaksanaan pembelajaran di kelas. Selain itu, perangkat yang baik dan lengkap akan membantu dalam penilaian peserta didik karena sesuai dengan karakteristik peserta didik, kondisi sekolah (sarana dan prasarana), dan pembelajaran tematik.

Tabel 2. Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

No	Aspek	Nilai
1	Identitas Mata Pelajaran	5
2	Rumusan Tujuan/ Indikator	5
3	Pemilihan Materi	4
4	Metode Pembelajaran	4
5	Kegiatan Pembelajaran	4
6	Penutup	5
7	Pemilihan Media / Sumber Belajar	5
8	Penilaian Hasil Belajar	4
9	Kebahasaan	4
	Rata-Rata	4,44
	Persentase	88,89%

Perangkat pembelajaran memegang peranan penting sebagai rancangan mencapai tujuan pembelajaran yang memperkaya pengalaman belajar siswa. (Ismail, 2009) berpendapat hal paling vital dalam sebuah perangkat pembelajaran adalah dapat membantu guru dalam menganalisis dan meramalkan pembelajaran yang akan dilakukan. Terkait permainan tradisional yang diangkat dalam perangkat pembelajaran, tidak langsung diterapkan oleh guru dalam pertemuan pertama akan tetapi lebih menekankan pada pengertian terkait gerakan lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif. (Rusilowati, 2013) menyatakan bahwa pengenalan dan penerapan gerakan ini sangat cocok pada masa anak-anak. Penyempurnaan gerakan pada masa ini akan membantu siswa mengembangkan di masa remaja. (Hidayat, 2017) pengenalan dasar gerakan pada anak usia 4-6 tahun merupakan waktu yang sangat baik karena pada kurun usia tersebut anak berada dalam masa “peka”, sehingga pengenalan gerakan lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif akan menstimulasi perkembangan anak, khususnya perkembangan fisik.

Setelah mengenalkan gerakan lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif, kemudian pada perangkat memperkenalkan jenis-jenis permainan tradisional Kalimantan Utara, ada 4 jenis permainan yang dikenalkan, yaitu: Gabat, Ukau, Beyang, dan Pindah Bintang. (Novita et al., 2020) menyatakan bermain permainan dalam pembelajaran sangat penting dilakukan sebagai bentuk interaksi antara budaya, aktivitas fisik, dan belajar. Bermain merupakan aktivitas spontan, dimana siswa secara senang dan suka rela melakukannya (Bandi, 2011). Berdasarkan hal ini, salah satu pendekatan yang baik dalam pembelajaran adalah bermain.

Tujuan penggunaan instrumen ini untuk mengukur kevalidan LKS dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK yang implementasinya menggunakan konten gerak dasar dengan implemmentasi pelaksanaan melalui permainan tradisional Kalimantan utara. Pada indikator mengenalkan permainan tradisional bintang beralih, pajak dan asinan pada capaian kelayakan isi memperoleh skor rata-rata 3, kemudian indikator demonstrasi melalui gambar pada capaian penyajian diperoleh rata-rata skor 2,25, serta indikator penggunaan dan kemenarikan huruf pada capaian bahasa dan keterbacaan diperoleh skor 2. Penilaian selanjutnya berupa penilaian Lembar Kerja Siswa (LKS) yang terdiri dari penilaian ahli materi dan ahli media yang dipaparkan pada tabel 4 dan tabel 5. Aspek penilaian ahli materi terkait aspek didaktif, kontruksi, teknis, dan kesesuaian materi/isi tertuang pada tabel dinilai langsung berdasarkan rancangan sebelum uji coba dilaksanakan di kelas II SDN 013 Tarakan.

Tabel 3. Penilaian Kualitas Materi

No	Aspek Penilaian	Skor				
		0	1	2	3	4
Kelayakan Isi						
					√	
1	Cakupan dan kedalaman materi pokok sesuai dengan yang diamanatkan dalam SK dan KD				√	
2	Kebenaran konten (fakta, konsep, teori, dan prinsip/hukum)				√	
3	Kemutakhiran isi sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi				√	
4	Menumbuhkan rasa ingin tahu dan mendorong peserta didik menemukan konsep				√	
Penyajian						
1	Sistematika penyajian materi				√	
2	Memiliki daya tarik			√		
3	Ilustrasi atau gambar menggunakan tata letak yang efektif dan menarik			√		
4	Ketepatan penggunaan huruf			√		
Bahasa dan Keterbacaan						
1	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD		√			
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognisi peserta didik		√			
3	Materi disajikan dengan bahasa yang menarik (komunikatif)		√			
4	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dimengerti		√			
5	Istilah yang digunakan tepat dan dapat dipahami		√			

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi (LKS)

No	Aspek	Nilai
1	Aspek didaktik	5
2	Aspek konstruksi	4
3	Aspek teknis	4
4	Kesesuaian materi/isi	5
	Rata-Rata	4,5
	Persentase	90%

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media (LKS)

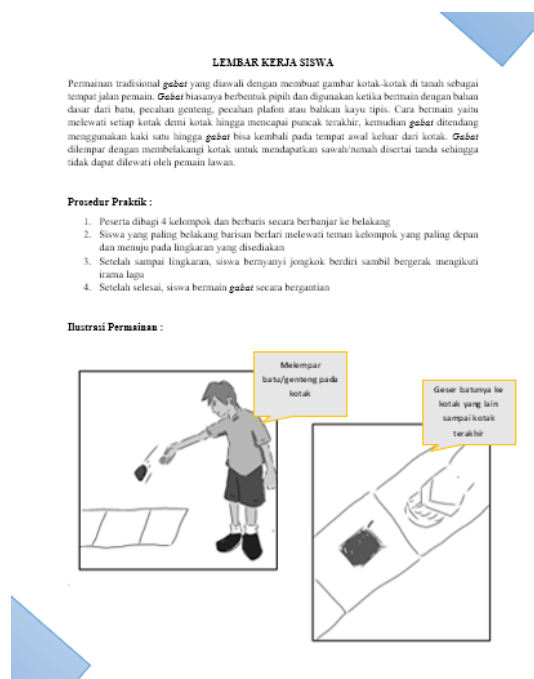
No	Aspek	Nilai
1	Ukuran LKS	5
2	Desain / Layout	4
	Rata-Rata	4,5
	Persentase	90%

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media, keduanya mendapatkan nilai persentase sebesar 90% yang berarti valid. Penilaian ahli materi meliputi beberapa aspek penting, yang terdiri dari didaktik, konstruksi, teknis dan kesesuaian materi.. Sementara itu, aspek konstruksi lebih menekankan kepada penggunaan bahasa yang sesuai dengan usia anak. Aspek teknik keberadaan gambar yang sesuai/ terkait dengan materi.

Terkait media, ada beberapa hal yang dinilai, yaitu ukuran dan layout LKS. Ukuran LKS memegang peranan penting dalam pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari, sementara layout berperan dalam meningkatkan kemenarikan LKS. (Putri & Komariah, 2016) (Dodik Ari Wibowo, Endang Poewanti, n.d.) menyatakan LKS akan sering digunakan apabila mudah dibawa, dan syarat maksimal ukuran untuk LKS sekitar

ukuran A4. Selain itu layout dalam LKS akan semakin menarik apabila ada keseimbangan antara materi, gambar dan ornamen.

Beberapa masukan dari ahli materi dan media terutama terkait aspek teknik dan layout. Oleh karena itu, pada LKS diberikan ilustrasi yang akan membantu siswa untuk mengetahui tahapan yang harus dilakukan dalam permainan tradisional (Gambar 1).



Gambar 1. Ilustrasi Lembar Kerja Siswa

Kurang maksimalnya proses pembelajaran di Indonesia terletak pada penalaran siswa hal tersebut dikarenakan instrument tes lebih kepada pilihan ganda dan hapalan, tergambar pada data *Human Development Index*. Berdasarkan data *United Nations Development Programme (UNDP) (2017)* pada tahun 2013 Indonesia menempati peringkat 108 dari 187 negara yang disurvei. Kemudian, (Pohan, 2017) menyatakan kondisi di lapangan dalam proses pembelajaran di kelas, lebih banyak menekankan kepada aspek kognitif karena lebih mudah dilaksanakan dan mudah dievaluasi. Kondisi ini hanya menyebabkan siswa unggul dalam pengetahuan, namun minim dalam keterampilan dan penanaman sikap.

SIMPULAN

Secara keseluruhan penelitian pengembangan Lembar Kerja Siswa materi gerak dasar berisi konten berbasis permainan tradisional Kalimantan Utara bertujuan untuk mengembangkan lembar kerja siswa (LKS) pada siswa kelas II SD Negeri 013 Kota Tarakan Tahun Pelajaran 2019/2020 telah dilaksanakan dengan baik dan telah memenuhi semua aspek indikator keberhasilan. Hasil validasi terkait perangkat pembelajaran yang dikembangkan berupa silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada materi tema 1 subtema 4 variasi Gerakan mengacu kepada format perangkat dan kebahasaan. Penilaian yang diperoleh pada penilaian perangkat pembelajaran sebesar 88,89% yang berarti memenuhi kriteria valid. Pada Lembar Kerja Siswa (LKS) dinilai oleh ahli materi dan media, berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media, keduanya mendapatkan nilai

persentase sebesar 90% yang berarti valid. Penilaian ahli materi meliputi beberapa aspek penting, yang terdiri dari didaktik, kontruksi, teknis dan kesesuaian materi. Terkait media, ada beberapa hal yang dinilai, yaitu ukuran dan *layout* LKS.

REFERENSI

- Agustin Mulyani, S. (2014). Penggunaan Boneka Sebagai Media Simulasi Kreatif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 1(2), 20. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v1i2.1801>
- Aini, D. F. N. (2021). Guru Profesional: Pola Transformasi Implementasi Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(1), 66–73.
- Al-Wahid, S. M., & Abrori, F. M. (2019). ANALISIS PARADIGMA GURU SEKOLAH DASAR DI TARAKAN DALAM PEMANFAATAN INDIGENOUS KNOWLEDGE DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Edukasia: Jurnal Pendidikan*, 6(1).
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi. *Revisi VI Jakarta: Rineka Cipta*.
- Arisinta, R., Wicaksono, B. H., & Utami, I. W. (2017). PENGEMBANGAN GROUP INVESTIGATION DENGAN PERMAINAN “AKU SEORANG DETEKTIF” KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 1 MALANG Renika Arisinta 1) , Bayu Hendro Wicaksono 2) , Ima Wahyu Putri Utami 3). *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 5(September), 732–742.
- Astutik, L. S., Suwandayani, B. I., & Agustin, U. L. (2020). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(1), 79–87. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i1.12413>
- Bandi, A. M. (2011). Abdullah: Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani - Google Scholar. *Jurnal Pendidikan JASmani Indonesia*, 8(April), 1–9.
- Deviana, T. (2018). ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL KABUPATEN TULUNGAGUNG UNTUK KELAS V SD TEMA BANGGA SEBAGAI BANGSA INDONESIA. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 6(1). <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v6i1.5902>
- Deviana, T., & Sulistyani, N. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Matematika HOTS Beroerintasi Kearifan Lokal Daerah di Kelas IV Sekolah Dasar. *JP2SD: Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 9(2), 158–172.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2001). *The systemic design of instruction*. *United State: Addison-Wesley Educational Publishers Inc*.
- Dodik Ari Wibowo, Endang Poewanti, K. (n.d.). *PENGEMBANGAN BUKU ENTERDAL (ENSIKLOPEDIA TEMATIK SUMBER DAYA ALAM) TEMA 3 PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR*.
- Ekowati, D. W., Kusumaningtyas, D. I., & Sulistyani, N. (2017). Ethnomathematica Dalam Pembelajaran Matematika (Pembelajaran Bilangan Dengan Media Batik Madura, Tari Khas Trenggal Dan Tari Khas Madura). *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 716. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.716-721>
- Fantiro, F. A., Utami, I. W. P., Muzakki, A., & Widyatama, E. A. (2021). Modifikasi

- Model Pembelajaran TGT Dengan Permainan Modifikasi Ball Throwing Jump Games Pada Materi Gerak Lokomotor Kelas 3 SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 208–216.
- Hartyatni, M. S. (2018). Membangun Budaya Baca Melalui Pengelolaan Media Sudut Baca Kelas Dengan “12345.” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v6i1.5906>
- Hidayat, A. (2017). Peningkatan aktivitas gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif menggunakan model permainan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2(2), 21–29.
- Ismail, T. (2009). *Pengembangan modul ekosistem untuk pembelajaran sains di SMP kelas VII dengan model siklus belajar (learning cycle) yang berorientasi konstruktivisme*. Universitas Negeri Malang.
- Kelas, S., Muhammadiyah, V. S. D., & Malang, D. A. U. (n.d.). *PENDAHULUAN Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang paling utama . Dikatakan demikian karena dengan bahasa siswa dapat menimba ilmu pengetahuan , teknologi , seni , serta informasi yang ditularkan oleh pendidik . Proses tersebut te*. 40–47.
- Konsentrasi, M., & Dan, K. (2015). *Melalui Media Dotmeti Pada Siswa Abk Kelas Iv*. 26–31.
- Kuncahyono, K. (2017). Analisis Penerapan Media Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 773. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.773-780>
- Kusumaningtyas, D. I. (2019). Respon Guru Dan Siswa Terhadap Penggunaan Lks Berbasis Multiple Intellegences. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(1), 62–66. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i1.2797>
- Mukhlisina, I. (2017). Modul Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Cerita Petualangan Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 791. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.791-798>
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724.
- Novita, L., Sundari, F. S., & Rabani, K. R. (2020). Penerapan Media Game Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(2), 126–137. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i2.12329>
- Pohan, N. (2017). *Pelaksanaan proses belajar melalui bimbingan aspek afektif, kognitif dan psikomotorik siswa di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amal Shaleh Medan*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Pratiwi, D. E. (2020). Pengembangan Buku Ajar IPA SD melalui Pendekatan Konsep Cinta Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(1), 35–50. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i1.11903>
- Putra, I. W. G. A., Yudana, I. M., & Suarni, N. K. (2014). Efektifitas Pelaksanaan Standar Proses (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan RI No. 65 Tahun 2013) Dalam Pembelajaran Pkn Pada Siswa Tingkat Pertama SMP Negeri Se-kabupaten Badung. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 5(1).
- Putri, A. F., & Komariah, K. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS)

- sebagai Bahan Ajar pada Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan bagi Siswa Kelas X Jasa Boga SMK Muhammadiyah 1 Moyudan. *E-Journal Student PEND. TEKNIK BOGA-S1*, 5(5).
- Rusilowati, A. (2013). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Bahasa Inggris Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Semarang. *Journal of Primary Education*, 2(2), 63–70.
- Savitri, R. I., Chamisijatin, L., & Andayani. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep Nilai Tempat Bilangan melalui Media Kantung Biji Bilangan pada Siswa Kelas I-A Sekolah Dasar. *JJurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 7(April), 60–65.
- Setiawan, F. (2019). Pengembangan Media Delima (Denah Lingkungan Rumah) Pada Subtema Bermain Di Lingkungan Rumah Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 7(2), 151–156.
- Suharnoko, F., & Firmansyah, G. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Melompat Melalui Permainan Lompat Cermin Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 4(2), 145–158.
- Yulina, U. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Daur Hidup Hewan Menggunakan Media Circle Carton Pada Siswa Kelas Iv Sdn Sempol 04 Kecamatan Pagak Kabupaten Malang. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 1(2), 32. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v1i2.1803>