

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *JENGA* KERAGAMAN BUDAYA MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA UNTUK KELAS IV SD

Apriyani Dwi Chayani

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (apriyanidwic@gmail.com)

Putri Rachmadyanti

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (putrirachmadyanti@unesa.ac.id)

Abstrak

Keterbatasan pemanfaatan media dalam aktivitas pembelajaran merupakan permasalahan yang banyak dihadapi oleh guru, yang jika dibiarkan akan berdampak bagi siswa. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan proses pengembangan dan kelayakan media permainan *jenga* keragaman budaya melalui validasi ahli materi dan ahli media serta angket respon pengguna. Pengembangan media ini menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg & Gall yang diadaptasi dari Setyosari yang terdiri dari lima tahapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan *jenga* keragaman budaya mendapat persentase kelayakan sebesar 69% dari ahli materi, 97% dari ahli media, serta rata-rata penilaian sebesar 85,95% dari angket respon pengguna. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa permainan *jenga* keragaman budaya yang dikembangkan valid dan layak untuk digunakan.

Kata Kunci: pengembangan, media permainan *jenga*, keragaman budaya.

Abstract

The limited use of media in learning activities is a problem that is often faced by teachers, which if left unchecked will have an impact on students. The purpose of this study is to describe the development process and the feasibility of jenga game media of cultural diversity through validation of material experts and media experts and user responses questionnaire. This media development uses the Borg & Gall research and development model which was adapted from Setyosari which consists of five stages. The results of the study showed that jenga game media of cultural diversity received a percentage of eligibility of 69% from material expert, 97% from media expert, and an average rating of 85.95% of user response questionnaire. From these results it can be concluded that the developed jenga game of cultural diversity is valid and suitable for use.

Keywords: development, jenga game media, cultural diversity

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu upaya untuk mencapai kompetensi atau tujuan yang harus dikuasai oleh siswa. Sekolah merupakan tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran dalam penyelenggaraan pendidikan formal. Dalam mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan diperlukan alat yang dinamakan kurikulum. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini, dimana setiap mata pelajaran tidak diajarkan secara sendiri-sendiri melainkan kompetensi dasarnya terintegrasi satu dengan yang lain.

Pada pendidikan tingkat dasar maupun menengah salah satu muatan wajib pada struktur kurikulum 2013 adalah mata pelajaran IPS. Pada tingkat pendidikan dasar IPS mengajarkan rancangan ilmu-ilmu sosial guna mewujudkan individu menjadi warga masyarakat yang tertib dan teratur. Pada hakikatnya apa yang dipelajari dalam IPS sangat dekat dengan kehidupan keseharian siswa. Sebagai bidang studi cakupan pembelajaran IPS

cukup luas, di antaranya yaitu fenomena-fenomena serta permasalahan kehidupan manusia dalam komunitas masyarakatnya. Ahmadi & Amri (2011:9) mengemukakan tujuan pendidikan IPS yaitu mengarahkan siswa menjadi warga negara yang baik, mempunyai keterampilan, kepedulian sosial, serta pengetahuan yang berguna bagi diri sendiri, orang lain maupun bangsa.

Dari hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan tanggal 12 Oktober 2019 oleh peneliti di SDN Pakal 1 Surabaya melalui kegiatan observasi, angket siswa, dan wawancara dengan bapak Parjono guru kelas IV A sebagai narasumber diketahui bahwa guru tidak selalu menggunakan media dalam setiap pembelajaran dan metode pembelajaran yang kerap dipakai oleh guru yaitu metode ceramah. Tidak hanya itu, penyampaian materi masih terbatas pada buku siswa dan buku pegangan guru. Hal tersebut menjadikan siswa cenderung kurang antusias dan kurang aktif saat kegiatan pembelajaran di kelas, kegiatan belajar yang selalu sama membuat siswa cepat bosan sehingga konsentrasi dan fokus siswa teralihkan.

Dalam mata pelajaran IPS penggunaan media hanya terbatas pada gambar atau video, sedangkan LCD dan proyektor sebagai sarana penyampaian materi oleh guru jumlahnya terbatas. Dari hasil angket siswa, 96% siswa setuju dengan menggunakan media membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami. Selain itu, 89% siswa suka jika guru menerangkan sedangkan mereka hanya mencatat dan mendengarkan, hal tersebut menunjukkan bahwa siswa tergolong pasif dan proses belajar di kelas didominasi guru.

Sementara itu, dalam peraturan pemerintah No.19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan pasal 19 menyatakan proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas sesuai bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Sebagai pendidik usaha yang bisa dilakukan guru salah satunya yaitu membangun situasi belajar yang memungkinkan siswa aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran sehingga dapat memaksimalkan potensi siswa. Aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dapat diwujudkan dengan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media mampu mewujudkan situasi yang memungkinkan siswa mendapat keterampilan, pengetahuan, serta perilaku yang secara umum meliputi orang, bahan, peralatan, maupun kegiatan (Gerlach & Ely dalam Sanjaya, 2016:162).

Berdasarkan analisis di atas terdapat adanya ketidakseimbangan antara kondisi nyata yang terjadi di lapangan dengan kondisi yang diharapkan dalam proses pembelajaran, dimana jika dibiarkan terus menerus akan berdampak pada siswa. Pembelajaran menjadi membosankan dan belum cukup bervariasi dikarenakan guru seringkali hanya menerapkan metode ceramah atau penugasan. Terlebih untuk mata pelajaran IPS yang cenderung pada materi lisan dan hafalan menjadikan pemahaman siswa akan materi rendah jika media yang digunakan kurang memadai, sehingga untuk meningkatkan pemahaman siswa diperlukan media yang cocok dengan karakteristik siswa.

Menurut Kustandi & Sutjipto (2011:9) menyatakan bahwa sarana yang berfungsi untuk menunjang proses pembelajaran serta memperjelas penyampaian pesan guna mencapai tujuan pembelajaran dengan sempurna disebut media pembelajaran. Sementara itu, Yaumi (2018:7) menyatakan segala macam perangkat fisik yang dirancang dengan sengaja guna membangun interaksi serta menyampaikan informasi dalam kegiatan pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu perangkat penyampai/pembawa

informasi yang mengandung maksud pembelajaran supaya terpenuhi segala tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik dengan penggunaan media pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kustandi & Sutjipto (2011:26) mengemukakan penggunaan media dalam aktivitas belajar memiliki manfaat praktis di antaranya: (a) Meningkatkan perhatian siswa sehingga memotivasinya untuk belajar, serta mengarahkan mereka belajar sendiri sesuai minat dan kemampuan yang dimiliki; (b) Memperjelas penyajian informasi serta pesan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar; (c) Memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung sehingga siswa memperoleh kesamaan pengalaman mengenai peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka; (d) Menanggulangi keterbatasan ruang dan waktu, serta indera manusia.

Ditinjau dari masalah keterbatasan pemanfaatan media dalam aktivitas pembelajaran yang terjadi, peneliti memiliki alternatif guna mengatasi permasalahan tersebut beserta keterbatasan pada materi keragaman suku bangsa dan budaya dalam pelajaran IPS melalui pengembangan suatu produk berupa media permainan *jenga* keragaman budaya untuk meningkatkan ketertarikan serta pemahaman siswa. Media permainan ini merupakan media visual, media dimana ketika penggunaannya lebih melibatkan indera penglihatan disebut media visual (Mustaji, 2015:14). *Jenga* memiliki arti "membangun" dari kata *kujenga* dalam bahasa Swahili. *Jenga* adalah permainan keterampilan fisik yang diciptakan oleh Leslie Scott perancang permainan papan Inggris. Menurut Huang & Luk (2015) dalam permainan ini pemain secara bergiliran mengambil balok dari menara dan menempatkannya di puncak sehingga menara lebih tinggi dan kurang stabil, permainan berakhir ketika seorang pemain menyebabkan menara jatuh.

Yaumi (2018:72) mengatakan bahwa permainan yang disajikan dengan baik dapat menciptakan situasi serius namun dilakukan dengan santai, mengubah suasana pasif menjadi aktif, dan membangun suasana bosan menjadi riang gembira. Rifa (2012:14-21) mengemukakan beberapa manfaat permainan antara lain: (1) Melatih konsentrasi; (2) Melatih keterampilan motorik; (3) Melatih keterampilan berbahasa; (4) Menambah wawasan/ pengetahuan; (5) Meningkatkan kemampuan sosial; (6) Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah; (7) Melatih sikap kepemimpinan; (8) Meningkatkan rasa percaya diri; (9) Mengembangkan pengetahuan tentang norma dan nilai. Belajar sambil bermain dapat memberikan kontribusi positif dalam menyegarkan suasana belajar sehingga kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat tercipta.

Permainan *jenga* ini dipilih karena dapat melatih kemampuan berpikir, strategi, fokus dan emosi siswa. Menurut Huang dan Luk (2015) dari hasil penelitian yang mereka lakukan dengan mendemonstrasikan permainan yang mengharuskan pengguna untuk secara aktif menyesuaikan permainan dalam menanggapi detak jantungnya yang didasarkan pada permainan *jenga* dengan komponen papan biofeedback detak jantung, diketahui pemain secara aktif mendorong dirinya untuk tenang sambil meningkatkan koordinasi sehingga aplikasi permainan ini dapat mengajar anak-anak muda mengendalikan emosi mereka. Permainan ini juga dapat melatih mental dan kepribadian anak, dengan memindah dan meletakkan balok kayu bisa melatih karakter anak untuk menjadi pribadi yang lebih sabar dan tekun. Media permainan *jenga* keragaman budaya ini terdiri dari satu set balok *jenga* dengan sisi miring dan kartu pertanyaan yang didesain berwarna-warni sesuai muatan materi, media ini juga disertai dengan buku panduan permainan. Media permainan *jenga* keragaman budaya ini diharapkan mampu mewujudkan suasana belajar yang aktif, inovatif, serta tentunya menimbulkan kesenangan bagi siswa sekolah dasar.

Bersumber pada pernyataan-pernyataan di atas, peneliti tertarik mengembangkan permainan *jenga* sebagai sarana untuk mengajarkan siswa kelas IV terkait keragaman suku bangsa dan budaya pada materi pelajaran IPS. Sehingga peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Permainan *Jenga* Keagaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Untuk Kelas IV Sekolah Dasar”. Adapun tujuan pengembangan media permainan *jenga* keragaman budaya ini yaitu: (1) Mengetahui proses pengembangan media permainan *jenga* keragaman budaya materi keragaman suku bangsa dan budaya untuk kelas IV Sekolah Dasar; (2) Mengetahui kelayakan media permainan *jenga* keragaman budaya materi keragaman suku bangsa dan budaya untuk kelas IV Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan prosedur pengembangan menurut Borg dan Gall. Tahapan umum penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall dalam Setyosari (2013:292) terdiri dari 10 langkah umum, peneliti melakukan modifikasi langkah pengembangan sampai pada tahap kelima. Tahapan yang ditempuh oleh peneliti yaitu penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, serta revisi produk.

Subjek penelitian pengembangan ini yaitu ahli materi dan ahli media yang berpengalaman serta kompeten dibidangnya dengan kriteria minimal S2. Validasi ahli

dilaksanakan guna mengetahui kelayakan produk hasil pengembangan. Uji validasi dilakukan sebelum uji coba produk dengan tujuan mengetahui tingkat kevalidan media hasil pengembangan, apakah layak atau tidak untuk digunakan. Pada kegiatan uji validasi peneliti menggunakan angket validasi ahli materi dan media.

Untuk subjek uji coba berkaitan dengan respon pengguna, subjek berjumlah 7 orang siswa kelas IV SDN Sepanjang 1 kabupaten Sidoarjo. Setelah media divalidasi oleh para ahli kemudian dilakukan uji coba. Pada uji coba respon pengguna peneliti menggunakan angket respon pengguna, bertujuan mengetahui tanggapan pengguna/siswa setelah menggunakan permainan *jenga* keragaman budaya sehingga diketahui tingkat kelayakan media. Selain itu, pada kegiatan uji coba peneliti juga melakukan observasi, tujuan dilakukannya observasi adalah untuk mengetahui keterampilan siswa dalam menggunakan media permainan *jenga* keragaman budaya. Kajian observasi dalam kegiatan uji coba meliputi aktivitas siswa saat sebelum penggunaan media, saat menggunakan media, dan saat setelah penggunaan media.

Teknik pengumpulan data yaitu melalui wawancara, observasi, dan kuesioner. Wawancara dan observasi digunakan peneliti saat melaksanakan studi pendahuluan sebelum melakukan penelitian, observasi juga digunakan peneliti saat kegiatan uji coba berlangsung. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yakni berupa angket/kuesioner yang terdiri dari angket siswa, angket validasi ahli dan angket respon pengguna, pedoman wawancara, serta pedoman observasi.

Data kuantitatif dan data kualitatif adalah dua jenis data yang diperoleh dari hasil penelitian pengembangan ini. Data kuantitatif berupa angka didapatkan dari angket penilaian uji validasi ahli dan respon pengguna. Sedangkan data kualitatif didapatkan melalui hasil observasi, masukan kritik ataupun saran, serta tanggapan dari para ahli yang dipergunakan untuk merevisi media yang dikembangkan. Dalam menentukan analisis data peneliti menggunakan skala pengukuran bentuk skala *Likert* dengan pernyataan positif.

Data hasil validasi ahli yang didapatkan melalui penilaian ahli materi dan ahli media dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f : Jumlah skor hasil penilaian

N : Skor maksimal

P : Angka persentase

Perolehan persentase akhir hasil skor penilaian validasi ahli diklasifikasikan berdasarkan kriteria validitas media untuk mengetahui kualitas kelayakan media. Di bawah ini tabel kriteria validitas media :

Tabel 1. Kriteria Tingkat Validitas Media

Persentase	Kriteria
0 - 20%	Sangat tidak valid atau tidak untuk digunakan
21% - 40%	Tidak valid dan tidak boleh digunakan
41% - 60%	Kurang valid dan belum dapat digunakan perlu revisi besar
61% - 80%	Valid dan dapat digunakan perlu revisi kecil
81% -100%	Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi

(Riduwan, 2010)

Data angket respon pengguna dimana berisi tanggapan siswa setelah menggunakan media dihitung dengan rumus persentase dibawah ini :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Hasil persentase skor akhir tersebut akan dianalisis menggunakan tabel kriteria kelayakan media terhadap respon pengguna. Di bawah ini merupakan tabel kriteria kelayakan media bagi pengguna :

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media

Persentase	Kriteria
0 - 20%	Tidak layak
21% - 40%	Kurang layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% -100%	Sangat layak

(Riduwan, 2010)

Media permainan *jenga* keragaman budaya dikatakan layak apabila analisis hasil perolehan skor validasi ahli serta angket respon pengguna memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

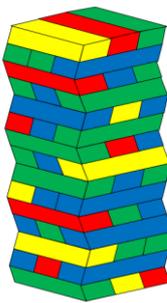
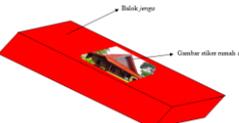
Tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal dilakukan melalui kegiatan studi pendahuluan yang dilaksanakan pada 12 Oktober 2019 di SDN Pakal 1 Surabaya. Dari kegiatan observasi diketahui bahwa penyampaian materi masih terbatas pada buku siswa dan buku pegangan guru, serta saat proses belajar di kelas

pemanfaatan media masih sangat terbatas. Berdasarkan hasil wawancara, peneliti mendapati bahwa dalam pembelajaran IPS penggunaan media masih sangat terbatas. Belum ada media yang mendukung dalam materi keragaman suku bangsa serta budaya. Siswa mempelajari materi ini hanya berpedoman dari buku siswa. Selain itu, metode yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru adalah metode ceramah. Keadaan itu menjadikan kegiatan belajar monoton dan kurang menarik yang menyebabkan siswa merasa cepat bosan, akibatnya siswa tidak dapat menerima dengan baik materi yang disampaikan oleh guru. Sementara itu, hasil angket siswa menunjukkan bahwa 89% siswa suka jika guru menggunakan media saat pembelajaran di kelas, serta 96% siswa setuju dengan menggunakan media membuat materi pelajaran mudah dipahami. Selain kegiatan studi pendahuluan, dilakukan juga kajian pustaka dan literatur yang mengacu pada informasi pendukung yang diperlukan berupa teori dan pendapat dari berbagai ahli yang sejalan dengan permasalahan.

Tahap kedua yakni perencanaan, dari permasalahan yang ditemukan peneliti memiliki alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut dan merencanakan pembuatan produk berupa media permainan *jenga* keragaman budaya untuk meningkatkan ketertarikan serta pemahaman siswa mengenai materi keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di pulau Jawa. Media ini diharapkan dapat mewujudkan situasi belajar yang aktif, memotivasi, serta tentunya menimbulkan kesenangan bagi siswa sekolah dasar. Selanjutnya, mengacu pada kurikulum 2013 peneliti merumuskan tujuan pembelajaran dan indikator untuk kelas IV tema 7 subtema 2. Kemudian peneliti merancang tahapan pengembangan produk yaitu menggunakan tahapan pengembangan Borg dan Gall dalam Setyosari (2013:292) yang disederhanakan sampai pada tahap kelima. Alasan langkah pengembangan dilaksanakan sampai tahap kelima dikarenakan estimasi biaya, waktu, dan tenaga.

Tahap pengembangan format produk awal terdiri dari penyusunan isi materi media, pembuatan desain media permainan *jenga* dan kartu *clue*/pertanyaan, penyusunan buku panduan permainan, serta pembuatan media permainan *jenga*. Selain itu dilakukan penyusunan alat penilaian berupa angket validasi ahli dan respon pengguna kemudian melakukan validasi. Pada penyusunan materi media, isi materi berupa materi keragaman budaya meliputi macam-macam rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, serta alat musik daerah yang ada di pulau Jawa. Berikut desain dari media permainan *jenga* keragaman budaya :

Tabel 3. Desain Media Permainan *Jenga*

No.	Desain	Keterangan
1.		<p>Desain permainan <i>jenga</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kumpulan balok berjumlah 45 buah balok disusun membentuk menara • Setiap lapisan susunan terdiri dari 3 buah balok, dan setiap lapisan disusun dengan posisi menyilang • Balok dengan 4 warna (biru, hijau, kuning, merah) sesuai muatan materi.
2.		<p>Desain balok <i>jenga</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ukuran balok dengan tinggi 1,5 cm, lebar 2,5 cm, serta panjang 7,5 cm, dengan sisi miring pada sepasang sisi balok yang berhadapan dengan sudut kemiringan 60° • Bahan terbuat dari kayu • Balok diwarnai dengan 4 warna (biru untuk alat musik daerah, hijau tarian daerah, kuning pakaian adat, dan merah rumah adat) • Pada sisi atas balok ditempel stiker bergambar keragaman budaya yang terdapat di pulau Jawa.
3.		<p>Desain kartu <i>clue</i>/kartu pertanyaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ukuran kartu 9x6,5 cm • Satu set kartu berisi 45 lembar • Kartu terdiri dari 4 warna berbeda sesuai muatan materi • Kartu warna merah untuk keragaman rumah adat, kuning untuk pakaian adat, biru untuk alat musik

No.	Desain	Keterangan
		<p>daerah, serta hijau untuk tarian daerah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagian depan terdapat gambar keragaman budaya • Bagian belakang berisi materi berupa deskripsi tertulis (petunjuk/ciri-ciri) suatu keragaman budaya di pulau Jawa.
4.		<p>Desain buku panduan permainan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ukuran kertas A5 • Susunan halaman : cover depan, kata pengantar, daftar isi, deskripsi media permainan, cara bermain, petunjuk penyimpanan dan

No.	Desain	Keterangan
		perawatan, materi, profil pengembang, cover belakang.
5.		Desain tempat kartu <ul style="list-style-type: none"> • Ukuran tempat kartu dengan panjang 9,2 cm, lebar 6,7 cm, serta tebal 2 cm • Bagian depan tertulis identitas lengkap • Bagian belakang tertulis deskripsi singkat mengenai kartu pertanyaan.
6.		Desain stiker pada box/kotak penyimpanan <ul style="list-style-type: none"> • Ukuran stiker dengan panjang 13 cm dan lebar 8 cm • Terdapat tulisan nama media permainan.

Setelah proses pembuatan media permainan *jenga* keragaman budaya selesai, selanjutnya yaitu uji kevalidan media yang telah dikembangkan kepada ahli materi dan ahli media. Validasi materi dilakukan oleh bapak Ganesh Gunansyah, S.Pd., M.Pd. selaku dosen mata kuliah IPS di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Adapun hasil validasi materi dari 11 butir pernyataan dengan tabel perolehan sebagai berikut :

Tabel 4. Perolehan Hasil Validasi Materi

No.	Aspek yang dinilai	Nomor butir pertanyaan	Skor
1.	Materi	1, 2, 3, 4, 5, 6	21
2.	Penyajian materi	7, 8, 9, 10, 11	17
Jumlah skor			38

Berdasarkan hasil validasi materi didapatkan skor total 38 dengan persentase kevalidan sebesar:

$$P = 38/55 \times 100\%$$

$$P = 69\%$$

Persentase sebesar 69% menunjukkan bahwa media permainan *jenga* keragaman budaya masuk dalam

kriteria valid dan dapat digunakan perlu revisi kecil. Terdapat beberapa bagian yang perlu dilakukan perbaikan berdasarkan hasil validasi materi, meliputi indikator yang dibuat harus lebih rinci, jelas, terukur dan teramati, serta dikaitkan dengan tagihan kompetensi.

Untuk validasi media dilakukan oleh ibu Citra Fitri Kholidya, S.Pd., M.Pd. selaku dosen media pembelajaran jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Validasi media dilaksanakan sebanyak dua kali. Adapun hasil validasi media pertama dari 20 butir pernyataan dengan tabel perolehan sebagai berikut :

Tabel 5. Perolehan Hasil Validasi Media Pertama

No.	Aspek yang dinilai	Nomor butir pertanyaan	Skor
1.	Fisik	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	35
2.	Isi	10, 11, 12, 13, 14	21
3.	Penggunaan	15, 16, 17, 18, 19, 20	24
Jumlah skor			80

Berdasarkan hasil validasi media didapatkan skor total 80 dengan persentase kevalidan sebesar:

$$P = 80/100 \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Persentase sebesar 80% menunjukkan bahwa media permainan *jenga* keragaman budaya masuk dalam kriteria valid dan dapat digunakan perlu revisi kecil. Terdapat beberapa bagian yang perlu dilakukan perbaikan berdasarkan hasil validasi media, meliputi gambar rumah adat yang terlihat tidak jelas, belum terdapat identitas jelas (untuk siapa, kelas berapa) pada box cover depan, belum terdapat identitas lengkap pada bahan penyerta (cover buku), sebaiknya juga ditambah RPP di bahan penyerta (buku panduan).

Setelah dilakukan perbaikan sesuai masukan serta saran yang diberikan dosen ahli media, hasil media yang telah diperbaiki kemudian divalidasi kembali. Adapun hasil validasi media kedua dari 20 butir pernyataan dengan tabel perolehan sebagai berikut :

Tabel 6. Perolehan Hasil Validasi Media Kedua

No.	Aspek yang dinilai	Nomor butir pertanyaan	Skor
1.	Fisik	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	42
2.	Isi	10, 11, 12, 13, 14	25
3.	Penggunaan	15, 16, 17, 18,	30

No.	Aspek yang dinilai	Nomor butir pertanyaan	Skor
		19, 20	
Jumlah skor			97

Berdasarkan hasil validasi media didapatkan skor total 97 dengan persentase kevalidan sebesar :

$$P = 97/100 \times 100\%$$

$$P = 97\%$$

Persentase sebesar 97% menunjukkan bahwa media permainan *jenga* keragaman budaya masuk dalam kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Di bawah ini adalah rekapitulasi hasil validasi media :

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Validasi Media

Hasil validasi	Perolehan Persentase	Kriteria
Pertama	80%	Valid dan dapat digunakan perlu revisi kecil
Kedua	97%	Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi

Dari tabel di atas diketahui adanya peningkatan perolehan persentase kevalidan dari validasi pertama dan kedua. Hasil validasi kedua memperoleh persentase sebesar 97%, maka media permainan *jenga* keragaman budaya dinyatakan sangat valid dan layak digunakan saat pembelajaran.

Setelah media divalidasi dan mendapat penilaian dari ahli, dilakukan kegiatan uji coba awal. Peneliti melakukan uji coba awal dengan jumlah subjek sebanyak 7 orang siswa kelas IV SDN Sepanjang 1 kabupaten Sidoarjo. Teknik pelaksanaan uji coba awal ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket. Subjek dibagi menjadi dua kelompok, setiap kelompok diberi media permainan *jenga* keragaman budaya. Setiap kelompok memainkan permainan tersebut dengan dipandu oleh peneliti. Selain angket, peneliti juga melakukan observasi saat kegiatan uji coba berlangsung. Observasi bertujuan untuk mengetahui keterampilan siswa dalam memainkan media permainan *jenga* keragaman budaya.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terampil dalam mengambil, memindahkan, serta menyusun balok *jenga* saat menggunakan media permainan *jenga* keragaman budaya. Selain itu, keterampilan siswa dalam membaca petunjuk dan menyimak petunjuk yang dibacakan oleh pemain lain sangat baik, mereka berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan dengan benar. Siswa aktif dalam kegiatan permainan, saat melaksanakan permainan mereka

mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dengan antusias.

Setelah menggunakan media permainan *jenga* keragaman budaya, siswa diberi angket respon pengguna untuk diisi oleh setiap siswa sesuai pendapat masing-masing. Data angket respon pengguna kemudian dianalisis guna mengetahui bagaimana tanggapan pengguna/siswa mengenai media permainan tersebut setelah menggunakannya. Adapun perhitungan dari hasil angket respon pengguna oleh 7 orang siswa kelas IV SDN Sepanjang 1 sebagai berikut :

Tabel 8. Perolehan Hasil Angket Respon Pengguna

No.	Indikator	Skor	Persentase
1.	Kemudahan pemahaman materi	32	91,43%
2.	Kemenarikan gambar	28	80%
3.	Kemenarikan penyajian media	30	85,71%
4.	Kesesuaian bahasa yang digunakan	30	85,71%
5.	Kejelasan tulisan	29	82,86%
6.	Kemudahan penggunaan media	30	85,71%
7.	Kepraktisan media	32	91,43%
8.	Pemahaman aturan permainan	28	80%
9.	Keterampilan dalam permainan	28	80%
10.	Keuletan dalam permainan	31	88,57%
11.	Keaktifan siswa	31	88,57%
12.	Motivasi belajar	32	91,43%
Hasil		361	85,95%

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata seluruh indikator dengan 12 butir pernyataan dari 7 orang subjek, didapatkan skor total 361 dengan persentase kevalidan sebesar :

$$P = 361/420 \times 100\%$$

$$P = 85,95\%$$

Persentase sebesar 85,95% menunjukkan bahwa media permainan *jenga* keragaman budaya masuk dalam kriteria sangat layak yang berarti bahwa media permainan *jenga* keagaman budaya dikatakan sangat layak untuk digunakan.

Tahap revisi produk dilakukan apabila saat uji coba ditemukan kendala atau saran dari pengguna mengenai produk yang dihasilkan. Dari analisis hasil uji coba awal diketahui hasilnya telah memenuhi syarat kriteria kelayakan, yang menunjukkan bahwa media permainan

jenga keragaman budaya tidak perlu direvisi dan layak untuk digunakan.

Pembahasan

Pengembangan media permainan *jenga* keragaman budaya ini menggunakan metode penelitian pengembangan model Borg dan Gall dalam Setyosari (2013:292) dengan 10 tahapan pengembangan, namun peneliti melaksanakan hingga tahap kelima saja dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Tahapan pengembangan media ini yakni (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk awal, (4) uji coba awal, dan (5) revisi produk.

Pengembangan media permainan *jenga* keragaman budaya diawali dengan studi pendahuluan melalui kegiatan observasi, wawancara, dan angket siswa di SDN Pakal 1 Surabaya. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket siswa didapatkan beberapa informasi awal mengenai permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas berkaitan dengan metode dan media pembelajaran. Permasalahan tersebut di antaranya adalah keterbatasan penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS, pada materi keragaman suku bangsa dan budaya media yang digunakan sebatas gambar dan video. Selain itu materi pembelajaran hanya berpedoman dari buku siswa dan buku guru, serta dalam proses pembelajaran guru sebagian besar menggunakan metode ceramah. Sementara menurut pendapat sebagian siswa materi pelajaran akan mudah dipahami jika guru menggunakan media yang dapat menarik perhatian siswa. Masalah-masalah tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat perlu pelaksanaannya di lingkungan sekolah dasar, dan dalam praktiknya masih kurang dan beberapa belum melaksanakannya.

Setelah gambaran permasalahan didapatkan, dibutuhkan alternatif guna mengatasi permasalahan tersebut. Berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan dan asumsi dari peneliti bahwa dibutuhkan suasana belajar yang menyenangkan untuk mewujudkan kondisi belajar yang memungkinkan siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan di kelas, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan Kustandi & Sutjipto (2011:26) bahwa penggunaan media dalam aktivitas belajar mampu meningkatkan perhatian siswa sehingga memotivasinya untuk belajar dan memperjelas penyajian informasi/pesan. Peneliti memiliki alternatif untuk mengembangkan sebuah produk berupa media permainan, karena belajar sambil bermain dapat memberikan kontribusi positif dalam menyegarkan suasana belajar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh

Yaumi (2018:72) permainan yang disajikan dengan baik dapat menciptakan situasi serius namun dilakukan dengan santai, mengubah suasana pasif menjadi aktif, dan membangun suasana bosan menjadi gembira.

Permainan yang disusun untuk tujuan pembelajaran disebut permainan pendidikan, melalui kegiatan bermain anak-anak dapat menggali informasi baru. Seperti pendapat Yulianty (2011:8) permainan merupakan salah satu media untuk anak dalam menggali informasi yang belum mereka ketahui dan menjelajahi dunia anak secara aman. Tidak hanya itu, menurut Piaget dalam Yulianty (2011:8) menyatakan bahwa permainan sebagai media meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Media permainan yang dikembangkan yaitu media permainan *jenga*, *jenga* adalah permainan susun balok dimana balok disusun membentuk menara kemudian pemain secara bergiliran mengambil balok pada susunan dan diletakkan kembali di atas susunan tanpa terjatuh sehingga membentuk satu bangunan. Permainan *jenga* ini dipilih karena dapat melatih kemampuan berpikir dan fokus siswa. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian Lintchenwalter & Baker (2010) mereka menyimpulkan bahwa aktivitas pembelajaran berbasis permainan *jenga* telah terbukti menjadi alat yang baik untuk memfasilitasi pemahaman siswa tentang materi dan dapat memberikan siswa pengalaman yang menarik. Tidak hanya itu, Hedberg (2010) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan permainan *jenga* merupakan cara efektif untuk memperoleh atensi siswa sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar melalui aktivitas permainan. Produk hasil pengembangan peneliti berupa media permainan *jenga* keragaman budaya memiliki keunikan tersendiri. Bentuk balok dibuat berbeda dengan bentuk balok *jenga* versi asli, dimana pada *jenga* keragaman budaya balok yang digunakan memiliki sisi miring pada sepasang sisi seajarnya. Keunikan tersebut untuk membedakan penelitian pengembangan ini dengan penelitian sebelumnya yang juga menggunakan permainan *jenga*.

Proses pembuatan media permainan *jenga* keragaman budaya diawali dengan pembuatan desain produk yang terdiri dari desain media permainan *jenga*, desain kartu pertanyaan, dan desain buku panduan permainan. Selain itu dilaksanakan penyusunan isi media berupa materi keragaman budaya meliputi macam-macam alat musik daerah, tarian daerah, pakaian daerah dan rumah adat yang ada di berbagai provinsi di pulau Jawa. Kemudian dilakukan proses pembuatan media permainan *jenga* keragaman budaya, meliputi pembuatan balok *jenga* dan box penyimpanan media, serta mencetak stiker, kartu pertanyaan, dan buku panduan permainan. Bagian depan balok *jenga* terdapat gambar keragaman budaya, kartu pertanyaan yang berisi gambar keragaman budaya di

bagian depan dan deskripsi petunjuk/clue dari keragaman budaya yang ada pada gambar di bagian belakang kartu. Kartu pertanyaan digunakan sebagai soal, dimana gambar keragaman budaya pada balok di cocokkan dengan gambar yang ada pada kartu. Selanjutnya petunjuk yang ada pada kartu tersebut diidentifikasi oleh pemain untuk menentukan jawaban sesuai gambar pada balok dan kartu.

Validasi media dilakukan oleh validator yang telah memenuhi kriteria yang ditentukan, terdiri dari ahli materi dan ahli media. Terdapat beberapa bagian dari media permainan *jenga* keragaman budaya yang perlu dilakukan perbaikan. Peneliti memperbaiki desain media yang telah dibuat dengan memperhatikan tanggapan serta saran yang disampaikan ahli untuk menyempurnakan media permainan *jenga* keragaman budaya. Validasi media dilakukan untuk mendapatkan penilaian ahli sehingga dapat diketahui tingkat kevalidan media *jenga* keragaman budaya. Setelah proses validasi dan perbaikan media selesai, dilaksanakan kegiatan uji coba awal oleh peneliti pada hari Senin tanggal 13 April 2020 dengan 7 orang siswa kelas IV SDN Sepanjang 1, Taman sebagai subjek uji coba. Dalam pelaksanaan uji coba, siswa sebagai pengguna menggunakan media permainan *jenga* keragaman budaya. Selanjutnya setiap siswa diberi angket respon pengguna untuk diisi sesuai pendapat masing-masing siswa. Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media permainan *jenga* keragaman budaya. Kemudian, dari data hasil perhitungan angket respon pengguna dapat diketahui tingkat kelayakan media permainan *jenga* keragaman budaya.

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh hasil persentase kelayakan dari segi materi melalui uji validasi oleh ahli materi dengan rincian 11 indikator penilaian, 5 indikator masing-masing mendapat nilai 4, dan 6 indikator masing-masing memperoleh nilai 3 sehingga diperoleh hasil akhir sebesar 69% yang berarti masuk dalam kriteria valid dan dapat digunakan perlu revisi kecil. Kemudian persentase kelayakan dari aspek media melalui uji validasi media oleh ahli media dengan rincian 20 indikator penilaian, 17 indikator masing-masing mendapat nilai 5, dan 3 indikator masing-masing memperoleh nilai 4 sehingga diperoleh hasil akhir sebesar 97% yang berarti masuk dalam kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

Permainan *jenga* dibuat dengan bentuk balok memiliki sisi miring pada sepasang sisi sejaranya dan didesain warna-warni sesuai muatan materi agar menarik bagi siswa. Sebagaimana pendapat Kustandi & Sutjipto (2011:26) mereka menyatakan bahwa media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan serta menarik perhatian peserta didik sehingga memotivasinya

untuk belajar, serta mengarahkan mereka belajar sendiri sesuai minat dan kemampuan yang dimiliki. Adapun bukti bahwa media ini menarik yaitu dari hasil saat uji coba yang menunjukkan 80% siswa tertarik dengan gambar pada *jenga* dan 85,71% siswa tertarik dengan warna dan bentuk *jenga*. Kemudian untuk motivasi belajar siswa, dari hasil uji coba menunjukkan bahwa 91,43% siswa senang belajar dengan menggunakan media ini dan ingin menggunakannya lagi, serta 88,57% siswa aktif bermain bersama kelompok. Dari hasil observasi menunjukkan siswa aktif saat melaksanakan permainan. Saat bermain mereka mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dengan antusias dan semangat. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media permainan *jenga* keragaman budaya mendorong minat siswa dalam belajar dan keaktifan siswa selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil saat uji coba awal, kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media menunjukkan 85,71% siswa dapat memahaminya. Kejelasan tulisan dalam media menunjukkan 82,86% siswa dapat membaca tulisan dengan jelas. Pemahaman aturan permainan menunjukkan 80% siswa memahami aturan dari permainan *jenga* keragaman budaya. Selain itu, keuletan siswa dalam permainan menunjukkan 88,57% siswa pantang menyerah sebelum menyelesaikan permainan. Adapun keterampilan dalam permainan menunjukkan 80% siswa terampil dalam memindahkan dan menyusun balok *jenga*. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terampil dalam mengambil, memindahkan, serta menyusun balok *jenga*. Meski dalam keterampilan menyusun balok *jenga* pada awalnya terdapat beberapa siswa yang kesulitan, namun setelah beberapa kali bermain bersama kelompok mereka sudah mampu menyusun balok membentuk menara dengan baik. Sebagaimana pendapat Rifa (2012:14) salah satu manfaat permainan yaitu melatih keterampilan motorik, salah satunya motorik halus yang berkaitan dengan aktivitas gerak tangan saat melakukan gerakan memegang, mengambil, dan menyusun.

Kemudahan pemahaman materi dalam media ini berdasarkan hasil uji coba menunjukkan 91,43% siswa memahami materi yang disajikan. Hal ini sebagaimana pendapat Arsyad (2011:21) bahwa media berfungsi sebagai tujuan instruksi, dimana siswa harus dilibatkan dengan informasi yang ada dalam media sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung. Sama halnya dengan pernyataan Kustandi & Sutjipto (2011:26) penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran untuk memperjelas penyajian informasi serta pesan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar. Siswa memahami dan memperoleh informasi mengenai berbagai macam alat

musik daerah, tarian daerah, pakaian adat, dan rumah adat yang berasal dari provinsi di pulau Jawa.

Media pembelajaran yang baik yaitu media yang praktis, luwes, dan tahan sebagaimana yang dikemukakan oleh Asyhar (2012:82). Adapun kemudahan penggunaan media berdasarkan hasil uji coba menunjukkan 85,71% siswa mudah menggunakan media permainan *jenga*, serta kepraktisan media menunjukkan 91,43%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media permainan *jenga* keragaman budaya mudah dan praktis untuk digunakan.

Hasil akhir perhitungan untuk respon pengguna dari hasil uji coba awal didapatkan persentase kelayakan sebesar 85,95% dengan kriteria sangat layak. Dengan demikian berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media permainan *jenga* keragaman budaya sangat layak untuk digunakan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai media permainan *jenga* keragaman budaya sebagaimana telah diuraikan di atas, kesimpulan yang didapatkan yaitu (1) Proses pengembangan media permainan *jenga* keragaman budaya menggunakan model penelitian pengembangan Borg dan Gall menurut Setyosari (2013:292). Tahapan yang digunakan peneliti di antaranya tahap pertama yaitu penelitian dan pengumpulan informasi awal, tahap kedua perencanaan, tahap ketiga pengembangan format produk awal, tahap keempat uji coba awal, dan tahap kelima revisi produk. Pada tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, dilakukan analisis kebutuhan awal dengan mengumpulkan informasi melalui kegiatan studi pendahuluan meliputi kegiatan observasi, wawancara, dan angket siswa, serta melakukan kajian pustaka dan literatur untuk mendukung data yang diperoleh. Setelah dilakukan penelitian dan pengumpulan informasi awal, maka peneliti melakukan perencanaan yaitu menentukan produk yang dikembangkan, merumuskan indikator dan tujuan, merancang prosedur pengembangan produk. Kemudian pada tahap pengembangan format produk awal peneliti merancang media, menyusun alat penilaian yaitu membuat lembar validasi dan angket, kemudian melakukan uji validasi kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat validitas dan kelayakan media, setelah media divalidasi dilakukan perbaikan sesuai tanggapan serta saran ahli. Kemudian dilaksanakan uji coba awal dengan jumlah siswa kelas IV sebanyak 7 responden untuk mengetahui kelayakan media dilihat dari respon pengguna, kemudian melakukan analisis data hasil angket yang telah dikumpulkan. Tahap revisi produk, tahap ini dilaksanakan jika ditemukan kendala serta masukan dari hasil uji coba calon pengguna, namun

dalam kegiatan uji coba tidak ditemukan kendala serta hasilnya telah memenuhi syarat kriteria kelayakan yang menunjukkan bahwa media permainan *jenga* keragaman budaya tidak perlu direvisi, sehingga media ini layak untuk digunakan. (2) Kelayakan media permainan *jenga* keragaman budaya didapatkan melalui hasil validasi ahli dan angket respon pengguna. Validasi ahli materi mendapatkan persentase sebesar 69% yang artinya media layak digunakan dengan revisi kecil. Validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 97% yang berarti media sangat layak digunakan tanpa dilakukan revisi. Hasil angket respon pengguna mendapatkan persentase 85,95% yang berarti bahwa media *jenga* keragaman budaya sangat layak untuk digunakan.

Saran

Saran peneliti berkaitan dengan pengembangan produk permainan *jenga* keragaman budaya yaitu : (1) Bagi guru, media permainan *jenga* keragaman budaya dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi keragaman budaya yang ada di pulau Jawa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa; (2) Bagi peneliti lain, media permainan *jenga* keragaman budaya dapat dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai keefektifan dalam pembelajaran; (3) Bagi peneliti lain, media permainan *jenga* keragaman budaya dapat dikembangkan dengan model pengembangan yang berbeda dari model pengembangan Borg dan Gall; (4) Bagi peneliti lain, media permainan *jenga* keragaman budaya dapat dikembangkan dan diperluas dengan media permainan yang serupa berisikan materi lain yang sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Iif Khoiru dan Amri, Sofan. 2011. *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Akiyama, Rika. dkk. 2018. *Maximum Genus Of The Jenga Like Configurations. Mathematics Subject Classification, Recreational Mathematics Magazine*, (Online), (<https://arxiv.org/abs/1708.01503>, diakses unduh 9 Oktober 2019).
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, H. Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azizah, Ayunda Rifta. 2019. *Pengembangan Media Kartu Loker Dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Kelas IV Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNESA*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs FIP Universitas Negeri Surabaya.

- Hedberg, Karl. 2010. *Authentic Games in the Classroom: An Approach to Teaching Grammar to Young Learners*, (online), (<http://www.usp.ac.jp/user/usp/english/kenkyusha/ronbun/2010/2010-I-Hedberg.pdf>, diakses 8 Maret 2020.)
- Huang, Yu-Chun dan Luk, Chung-Hay. 2015. "Heratbeat Jenga: A Biofeedback Board Game to Impove Coordination and Emotional Control". *Springer International Publishing Switzerland*. A.Marcus (Ed.): DUXU, Part III: pp. 263-270.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lichtenwalter, Sara dan Bake, Parris. 2010. "Teaching Note: Teaching About Oppression Through Jenga: A Game Based Learning Example for Social Work Educators". *Journal of Social Work Education*. Vol.46, No.2.
- Lutfianah. 2017. *Pengembangan Media Permainan Jenga Pekerjaan Untuk Pemberian Layanan Informasi Karier Bagi Siswa SD Muhammadiyah 15 Surabaya Program Studi S1 Bimbingan Konseling UNESA*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs FIP Universitas Negeri Surabaya.
- Mustaji. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Prayogo, Wahyu Aji. 2015. *Permainan Alat Permainan Edukatif Jenga Kartu Pintar (Jeng Katar) Untuk Tema "Organ Tubuh Manusia dan Hewan" Kelas V SD Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*. (Online), (<https://eprints.uny.ac.id/27102>, diakses unduh 15 September 2019).
- Riduwan. 2010. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Game Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Edisi Keempat. Jakarta: Prenadamedia.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Edisi Pertama. Jakarta: Prenadamedia.
- Yaumi, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Edisi Pertama. 2018. Jakarta: Prenadamedia.
- Yulianty, Rani. 2011. *Pemmainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskara Aksara.