

Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Materi Intonasi dan Diksi Melalui Kooperatif Learning Tipe Stad Berbasis Game Tebak Kata di SDN Bluto I

Fitri Nur Fajriyah¹⁾

STKIP PGRI Sumenep

Jl. Trunojoyo, Gedung, Kec. Batuan, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur 69451

Ayudya Susanti²⁾

STKIP PGRI Sumenep

Jl. Trunojoyo, Gedung, Kec. Batuan, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur 69451

Icha Zulfiyatul Fawaidzah³⁾

STKIP PGRI Sumenep

Jl. Trunojoyo, Gedung, Kec. Batuan, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur 69451

Mas'odi⁴⁾

STKIP PGRI Sumenep

Jl. Trunojoyo, Gedung, Kec. Batuan, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur 69451

nurfajriyahfitri60@gmail.com¹⁾, ayudyasusanti26@gmail.com²⁾,
ichajurgeng@gmail.com³⁾, masodi@stkipgrisumenep.ac.id⁴⁾

Abstract

The word guessing game is an interactive method that can improve students' speaking and listening skills. This research aims to explore the effectiveness of word guessing games in learning Indonesian in elementary schools. The aim of this research is to analyze the impact of word guessing games on students being able to optimize the use of Indonesian properly and correctly. Through the STAD type cooperative learning model which emphasizes students working together. Apart from that, the author also provides games in the learning process to stimulate students' speaking and presentation skills. By using qualitative methods, this research explores a deeper understanding, context and meaning of the phenomenon under study. The research results show that students can work together and play games in the learning process to stimulate students' speaking and presentation skills. So that students who take part in learning with word guessing games have a significant increase in good language skills which are often applied in students' daily lives. Students can work together and play games in the learning process to stimulate students' speaking and presentation skills. Word guessing games have been proven to be effective in improving students' speaking and listening skills in elementary schools. This method not only improves learning outcomes, but also creates a more fun and interactive learning atmosphere. This research recommends implementing similar games in Indonesian language learning to improve the quality of education.

Keywords: Cooperative Learning, STAD, Diction, Intonation, Word Guessing Game, Indonesian..

Abstrak

Permainan tebak kata merupakan metode interaktif yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan menyimak siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas



permainan tebak kata dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak permainan tebak kata terhadap peserta didik mampu mengoptimalkan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Melalui model kooperatif learning tipe STAD yang menekankan kepada peserta didik untuk saling berkeja sama. Selain itu penulis juga mengadakan game pada proses pembelajaran untuk merangsang keterampilan berbicara dan mempresentasikan siswa. Dengan menggunakan metode kualitatif, penelitian ini menggali pemahaman yang lebih mendalam, konteks, dan makna dari fenomena yang diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik dapat saling berkeja sama dan mengadakan game pada proses pembelajaran untuk merangsang keterampilan berbicara dan mempresentasikan siswa. Sehingga siswa yang mengikuti pembelajaran dengan permainan tebak kata memiliki peningkatan signifikan dalam keterampilan berbahasa dengan baik yang sering diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. peserta didik dapat saling berkeja sama dan mengadakan game pada proses pembelajaran untuk merangsang keterampilan berbicara dan mempresentasikan siswa. Permainan tebak kata terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan menyimak siswa di sekolah dasar. Metode ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini merekomendasikan penerapan permainan serupa dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, STAD, Diksi, Intonasi, Permainan Tebak Kata, Bahasa Indonesia.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang direncanakan dengan matang untuk mengubah pandangan dan perilaku masyarakat secara sadar. (Yusuf, 2021). Hal yang sangat penting adalah pendidikan. Dengan pendidikan seseorang bisa merubah dunia. Pendidikan telah membawa kita menjadi lebih baik lagi baik itu dengan akademik maupun non akademik. Pendidikan merupakan faktor terpenting untuk menentukan kualitas sumber daya manusia (Rahayu, R; Rosita, R; Rahayuningsih, Y.S; Hermawan, A.H; Prihantini, et.al, 2022).

Perkembangan kurikulum merdeka dirancang dengan tujuan untuk memberikan fleksibilitas yang lebih besar bagi guru dan siswa, Yang paling utama, kurikulum ini fokus pada materi dasar dan pembentukan karakter siswa yang baik (Rahayu, R; Rosita, R; Rahayuningsih, Y.S; Hermawan, A.H; Prihantini, et.al, 2022). Kurikulum merdeka sangatlah ditekankan dalam sekolah penggerak. Kurikulum merdeka merupakan hasil brighdown dari kurikulum prototype yang sebelumnya sempat diimplementasikan pada saat covid 19(Fatirul, 2022).

Di dalam kurikulum merdeka terdapat capaian pembelajaran yang juga meenjadi acuan bagi kita untuk mengembangkan materi dan bahan ajar yang ada. Capaian pembelajaran merupakan reward atau pemberian dari pemerintah yang tidak boleh diubah atau dimodifikasi akan tetapi capaian pembelajaranlah yang fungsinya nanti akan dikembangkan lagi menjadi tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran merupakan turunan dari capaian pembelajaran. Disini seorang guru harus menganalisis capaian pembelajaran yang terdiri dari konten dan kompetensi. Konten adalah materi pokok atau objek pembelajaran

yang nantinya akan dikembangkan oleh guru menjadi materi ajar. Sedangkan . Dan biasanya kompetensi disini berisi tentang kata kerja operasional.

Setelah merangkai tujuan pembelajaran kompetensi merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa demi ketercapaian tujuan pembelajaran ajaran seorang guru membuat alur tujuan pembelajaran yang didalamnya berisikan konten, alokasi waktu, penjelasan singkat, glosarium, kata kunci dan lain sebagainya sebagai rician dari tujuan pembelajaran dan pedoman untuk menyusun modul ajar. Modul pembelajaran yang dirancang secara terbuka dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, menjadi kunci keberhasilan dalam meningkatkan capaian pembelajaran(Mukharil Syach Elrico & M. Athoiful Fanan, 2023)

Modul ajar merupakan perencanaan pembelajaran yang dibuat oleh seorang guru dan hasil pengembangan dari alur tujuan pembelajaran. Modul ajar menggambarkan kegiatan pembelajaran dan metode atau model yang digunakan dalam tahapan demi tahapan pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu proses kolaborasi antara guru dengan peserta didik atau peserta didik dengan sesamanya untuk memperoleh suatu pengetahuan atau sumber refrensi. Meningkatkan efektivitas pembelajaran, guru-guru di sekolah ini terus mengembangkan kompetensinya agar dapat memberikan pengajaran yang berkualitas. Sebab adanya interaksi didalamnya untuk bertukar pendapat dan menanyakan sesuatu yang tidak dipahami. pembelajaran kooperatif itu belajar bareng-bareng dalam kelompok kecil sehingga siswa bisa saling belajar dan membantu satu sama lain. Model ini tidak hanya fokus pada penguasaan materi akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial, kemampuan berkomunikasi, dan sikap positif terhadap pembelajaran(Gracia dan Anugraheni 2021). Model kooperatif tipe STAD adalah model pembelajaran yang menekankan pada pencapaian tujuan kelompok dan individu. Dalam model ini, siswa bekerja dalam kelompok kecil yang heterogen untuk saling membantu memahami materi pelajaran. Setelah bekerja dalam kelompok, siswa akan mengikuti kuis individu untuk mengukur pemahaman mereka (Sumilat & Matutu, 2021).

Media pembelajaran adalah alat yang sangat efektif untuk menyampaikan materi pelajaran kepada anak-anak (Anggita Isma Juliandini, Taopik Rahman, 2022). Jadi bisa dikatakan bahwa media dapat membantu menyampaikan materi dengan baik agar pembelajaran dapat dipahami oleh siswa. Tebak gambar adalah permainan seru yang mengajak anak-anak untuk berpikir kreatif dan berinteraksi dengan teman-temannya. Melalui petunjuk visual, anak-anak dilatih untuk mengamati detail, menganalisis informasi, dan mengembangkan kemampuan komunikasi mereka(Aisy et al., 2024)

Meskipun terdapat penelitian yang menunjukkan efektivitas permainan dalam pembelajaran dan penggunaan model kooperatif tipe STAD, masih terdapat kesenjangan dalam penerapan metode pembelajaran berbasis game yang lebih spesifik, seperti game tebak kata, dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian sebelumnya lebih fokus pada materi intonasi dan diksi atau mengenai penggunaan metode kooperatif tipe STAD menggunakan game tebak kata secara umum, secara langsung sudah menjelaskan dengan signifikan mengenai

peningkatan keterampilan berbicara dan menyimak dalam bahasa Indonesia pada materi diksi dan intonasi yang sering diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. di sekolah SDN BLUTO 1 Sumenep .Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan menganalisis efektivitas permainan tebak kata sebagai metode pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan menyimak siswa di sekolah dasar, serta untuk mengetahui dampaknya terhadap antusiasme siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

METODE

Dengan menggunakan metode kualitatif, penelitian ini menggali pemahaman yang lebih mendalam, konteks, dan makna dari fenomena yang diteliti (M. Fathun Niam et al 2024). Selain itu, Penelitian kualitatif adalah eksplorasi mendalam untuk memahami fenomena secara rinci (Waruwu, 2024). Dengan desain penelitian eksperimen dan observasi mengenai penggunaan metode kooperatif tipe STAD menggunakan game tebak kata. Dengan ini penulis melakukan penelitian di SDN Bluto I dengan melakukan simulasi mengajar menggunakan metode kooperatif berbasis game. Setelah itu penulis mengamati nilai rata-rata siswa dan menganalisis dampak dari penggunaan metode tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pembelajaran bahasa Indonesia SD merupakan rangkaian proses pembelajaran yang membelajarkan siswa terkait dengan keterampilan berbahasa. Berikut rangkaian kegiatan mengajar yang dilakukan oleh penulis pada pembelajaran bahasa Indonesia SD kelas atas di SDN Bluto I:

1. Kegiatan awal.

Pada kegiatan awal seperti biasa guru menyapa peserta didik dan menanyakan tentang moodnya hari ini. Hal ini untuk merangsang keakraban antara peserta didik dan guru apalagi guru baru sementara yang masih belum berkenalan dan terasa canggung.

Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini dan menyempatkan peserta didik membaca bahan ajar yang dibuat oleh guru dan telah dibagikan satu-persatu.

Setelah proses membaca, guru mengadakan ice breaking berupa game miss Fitri Said untuk melatih konsentrasi peserta didik mengikuti rangkaian proses pembelajaran pada hari itu dan menghilangkan kejenuhan akibat membaca.

2. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti seperti biasa juga seorang guru menjelaskan materi pembelajaran. Pada saat menjelaskan materi pembelajaran peserta didik menyimak dengan penuh perhatian dan memahami apa yang dimaksud oleh guru.

Dengan ini guru juga menjelaskan dengan mengaitkan pada aktivitas atau kegiatan sehari-hari peserta didik contohnya itu dalam berbicara, memimpin presentasi atau ada sebagian dari mereka yang pernah menjadi MC atau pidato pada saat maulid Nabi.

Setelah itu seorang guru membentuk kelompok belajar dengan meminta peserta didik untuk berhitung menentukan kelompoknya. Setelah itu guru memberikan lembar soal yang nantinya dianalisis dan dikerjakan secara bersama-sama dalam satu tim.

Pada proses presentasi seorang guru meminta perwakilan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Akan tetapi banyak dari mereka yang masih belum bisa menjawab soal dikarenakan soal yang diberikan oleh guru berbasis HOTS (High Order Thinking Skill) jadi mereka kesulitan dalam mencerna soal yang diberikan oleh guru.

Untuk mengatasi hal tersebut guru meminta kepada salah seorang siswa yang bisa mendeskripsikan sesuatu untuk memimpin game dan kelompok yang tercepat dalam menjawab akan diberikan hadiah oleh seorang guru.

Selain meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap intonasi dan diksi, peserta didik juga bisa mengasah keterampilan berbicaranya sehingga elemen pada capaian pembelajaran juga bisa terealisasikan.

3. Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir guru memberikan motivasi untuk terus belajar dan meyakinkan kepada mereka bahwasanya mereka adalah anak-anak yang hebat dan pintar.

Sekian dan ditutup dengan doa. Tak lupa pula seorang guru mengucapkan terimakasih sebelum mereka pamit cium tangan untuk pulang.

Pembahasan

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

Pembelajaran merupakan suatu perubahan yang menarik dalam kehidupan individu sebagai hasil interaksi dan pengalaman dengan lingkungan yang merangsang daya pikir yang efektif dan psikologis. Menurut bahasa, pendidikan adalah proses penyebaran ilmu atau pemahaman, kerja keras, dan mengatasi hambatan yang disebabkan oleh kesulitan. Sedangkan menurut istilah, pembelajaran merupakan suatu perubahan yang menyenangkan dalam sikap individu sebagai hasil kolaborasi serta interaksi dengan sekitar yang memenuhi unsur psikomotorik dan kognitif yang efektif (AR, 2023).

Dengan kata lain ketentuan, pendidikan disebut sebagai "instruksional" Pada titik ini, pendidikan lebih mirip dengan pendekatan aktif untuk mengajar siswa yang dilakukan guru, berbeda dengan konsep awal pendidikan, yang mirip dengan kegiatan yang melibatkan penyampaian materi pembelajaran siswa kepada guru. Pendidikan disebut sebagai "instruksional." Pada titik ini, lebih mirip dengan pendekatan aktif yang diambil oleh guru mengajar peserta didik, berbeda dengan konsep awal pendidikan, yang serupa dengan kegiatan yang melibatkan penyampaian materi pembelajaran peserta didik kepada guru. Sebagai



konsekuensinya, tingkat keterlibatan siswa yang minim dalam proses pembelajaran (Sama', et al., 2021).

Pembelajaran merupakan kegiatan pengalaman serta pikiran antara guru dan murid . Tujuannya adalah agar murid tidak hanya mengerti suatu materi (kognitif), tetapi juga memiliki perasaan positif (afektif) dan keterampilan (psikomotor) yang baru. Semua ini diperoleh melalui proses belajar yang melibatkan pengalaman langsung.

Pada hakikatnya tujuan sasaran pengajaran bahasa Indonesia kepada siswa adalah untuk pengajaran keterampilan berbahasa negara sesuai dengan tujuan dan fungsinya. (Ali, 2020).

Proses belajar bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan empat kemampuan dasar siswa, yaitu mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis. Keempat kemampuan ini sangat penting agar siswa dapat berkomunikasi secara efektif dan tepat dalam berbagai situasi.

2. Diksi dan Intonasi

Diksi adalah kemampuan untuk memilih kata yang tepat agar bisa menyampaikan ide dengan efektif. Kata-kata yang tepat bisa membuat tulisan atau ucapan kita menjadi lebih menarik dan bermakna. (Elisa, Hutahaean, & Panangia, 2021).

Kunci berbahasa Indonesia yang baik adalah menggunakan bahasa yang sesuai dengan situasi dan kondisi, serta memperhatikan golongan penutur dan jenis pemakaian bahasa (Mubin & Aryanto, 2024). Dalam kehidupan sehari-hari tak lepas dengan berbicara bahasa Indonesia, membuat surat, berbicara dengan sopan, membuat poster dan lain sebagainya. Dari serangkaian kegiatan tersebut pasti tidak lepas yang namanya Diksi. Diksi adalah suatu rangkaian pilihan kata yang digunakan sesuai dengan kondisi atau peristiwa yang sedang terjadi. Dengan ini suatu informasi atau percakapan bisa berjalan dengan baik.

Intonasi, ialah naik turunnya nada suara saat berbicara, merupakan elemen penting dalam komunikasi. Sama seperti pemilihan kata, intonasi dapat membantu kita agar menghindari kesalah pahaman serta membantu menyampaikan pesan dengan baik.

Intonasi merupakan unsur yang mengiringi aktualisasi ujaran(P. Sitanggang, 2022). Intonasi sangat dibutuhkan dalam mengucapkan suatu kata-kata agar suatu pesan yang diucapkan lebih mudah dimengerti dan tidak akan membosankan.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe STAD

Model pembelajaran adalah metode yang menggambarkan langkah-langkah dalam proses belajar yang diharapkan untuk mencapai hasil belajar yang dilakukan guru dan murid (AR, 2023). Model pembelajaran adalah serangkaian sintaks atau langkah-langkah untuk menggambarkan proses pembelajaran. Seorang guru diharuskan untuk menciptakan suasana belajar yang begitu menarik perhatian peserta didik . Dalam setiap cara mengajar, ada banyak alat dan teknik yang bisa digunakan, seperti metode, pendekatan, media, permainan, dan lain-

lain, supaya pelajaran lebih mudah dipahami serta siswa bisa lebih semangat belajar.

Model pembelajaran kooperatif lerning merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kerja kelompok siswa. Siswa dituntut untuk melakukan tugasnya dengan cara kerja sama dengan teman satu timnya atau satu kelompoknya. Pembelajaran kooperatif menciptakan sinergi positif di antara siswa, di mana siswa yang lebih mahir dapat berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan teman yang masih kesulitan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Peserta didik juga dapat kesempatan untuk bersosialisasi dengan teman-temannya (Ali Armadi, 2022).

Adapun sintaks model kooperatif learning adalah sebagai berikut :

Fase 1: Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa

Fase 2: Menyajikan Materi

Fase 3: Membentuk Kelompok Belajar

Fase 4: Membimbing kerja Kelompok

Fase 5: Evaluasi

Fase 6 : Memberikan Apresiasi

Model pembelajaran STAD adalah metode belajar bersama yang menekankan pentingnya kerja sama dalam kelompok untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan belajar bersama, siswa saling memotivasi, berbagi pengetahuan, dan membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ali Armadi, 2022).

Adapun sintaks model kooperatif tipe STAD adalah sebagai berikut :

1. Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok yang heterogen.
2. Guru menyampaikan pelajaran
3. Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan dalam timnya dan memastikan bahwasanya semua anggota kelompok dapat mengetahui materi pelajaran.
4. Seluruh siswa mengerjakan kuis mengenai materi secara mandiri
5. Pengumuman pengembangan skor individu dan prestasi kelompok.

4. Game Tebak Kata

Permainan merupakan salah satu dari beberapa bentuk media yang bisa dipakai untuk pencapaian suatu tujuan tertentu, media itu dapat digunakan untuk mencapai tujuan tertentu (Martono, 2015).

Game atau permainan merupakan suatu yang menantang dan menyenangkan. Dengan adanya media game dalam proses pengajaran, proses pembelajaran tentu akan terasa lebih seru dan menyenangkan. Popularitas permainan tebak kata di kalangan siswa menjadikan metode ini sebagai pilihan yang tepat untuk membuat proses belajar lebih menarik (Handayani & A, 2016).

Melalui permainan tebak gambar, anak-anak tidak hanya belajar mengenal berbagai konsep, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, meningkatkan kepercayaan diri, dan tentu saja, membuat proses belajar lebih menyenangkan (Landaburu, 2016). Game tebak kata adalah permainan dimana salah seorang siswa mendeskripsikan suatu benda tanpa menyebutkan nama benda itu sendiri

dan siswa yang lain dituntut untuk menebak dan menjawab dari hasil deskripsi yang diceritakan oleh temannya. Siswa yang berhasil menjawab, maka siswa tersebut berhak untuk mendapatkan hadiah atau penghargaan dari seorang guru.

Dengan game tebak kata peserta didik bisa merangsang keterampilannya dalam berbicara dengan contoh kalimat sederhana pada saat peserta didik mendeskripsikan suatu benda yang ada di benaknya. Tak hanya itu peserta didik juga mengasah keterampilan menyimaknya. Karena untuk memperoleh jawaban yang akurat harus menyimak deskripsi dari seorang teman terlebih dahulu.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran STAD yang dipadukan dengan metode game mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar bahasa Indonesia serta menghasilkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar mereka. Temuan ini mendukung penggunaan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

SIMPULAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang melibatkan guru dan peserta didik untuk memperoleh suatu pengetahuan baik itu dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Pembelajaran Bahasa Indonesia SD adalah suatu rangkaian pembelajaran yang membelajarkan siswa terkait dengan keterampilan dan kemampuan berbahasa dengan tujuan peserta didik mampu mengoptimalkan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Materi diksi dan intonasi merupakan materi yang sering diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Diksi merupakan pilihan kata untuk menyampaikan pesan atau informasi untuk menjalin komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Intonasi adalah materi yang nada dan tekanan yang diberikan untuk kalimat. Pada pengajaran modul ajar penulis menggunakan model kooperatif learning tipe STAD yang menekankan kepada peserta didik untuk saling berkeja sama. Selain itu penulis juga mengadakan game pada proses pembelajaran untuk merangsang keterampilan berbicara dan mempresentasikan siswa. Jelas metode tersebut sangat efektif diterapkan di jenjang sekolah dasar apalagi dibarengi dengan metode pembelajaran yang berbasis game tentu akan lebih maksimal.

REFERENSI

- Ali Armadi, S. M. (2022). *Pembelajaran PPKn SD*. Jakarta Barat: Garbang Literasi Indonesia.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- AR, M. M. (2023). *Buku Ajar Pembelajaran IPS SD Kelas Atas*. Sumenep.
- Aisy, N. R., Sartika, I. D., Murtopo, A., & Wahyuni, D. (2024). Game Digital Tebak Gambar Berbasis Kearifan Lokal Budaya Lampung. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 6(1), 39–51. <https://doi.org/10.33387/cahayapd.v6i1.7457>
- Anggita Isma Juliandini, Taopik Rahman, R. R. (2022). Pengembangan Alat

- Permainan Edukatif Papan Aktivitas sebagai Stimulus Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-Cucu_Eliyawati/Media_Pembelajaran_Anak_Usia_Dini-PPG_UPI.pdf
- Elisa, N., Hutahaean, F. I., & Panangia, V. (2021). Analisis Majas dan Diksi pada Puisi “Kepada Kawan” Karya Chairil Anwar. *ASAS : Jurnal Sastra*.
- Fatirul, N. A. (2022). Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan dan Pendidik). *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(02), 56–67. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i.102>
- Handayani, D., & A, R. (2016). Pengembangan Permainan Tebak Kata Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kimia Unsur (Development Charades Game As A Learning Media In Chemical Elements Topic). *Jurnal FMIPA. Universitas Negri Surabaya*, 5(2), 333.
- Landaburu, J. (2016). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Menggunakan Game Tebak Gambar Pada Peserta Didik Kelas VI SDN 066050 Medan Ledy. *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*, 4(1), 1–23.
- Martono, K. T. (2015). pengembangan game dengan menggunakan game engine game maker. *jurnal sistem komputer*, 23-30.
- M. Fathun Niam, Emma Rumahlewang, Hesti Umiyati, Ni Putu Sinta Dewi, Suci Atiningsih, Tati Haryati, Illia Seldon Magfiroh, R. I. A., & Rullyana Puspitaningrum Mamengko, Safira Fathin, Maria Septian Riasanti Mola, Ahmad Anif Syaifudin, F. W. (2024). metode kualitatif. In *General and Specific Research* (Vol. 4, Nomor 2). <https://adisampublisher.org/index.php/edu/article/view/744/784>
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Mukharil Syach Elrico, & M. Athoiful Fanan. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Sma Negeri 1 Batang. *EDUSIANA Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 10(2), 148–169. <https://doi.org/10.47077/edusiana.v10i2.439>
- P. Sitanggang, N. (2022). Intonasi Ujaran Deklaratif Dalam Bahasa Kubu. *Kongres Internasional Masyarakat Linguistik Indonesia*, 247–251. <https://doi.org/10.51817/kimli.vi.58>
- Rahayu, R; Rosita, R; Rahayuningsih, Y.S; Hermawan, A.H; Prihantini, et.al. (2022). implementasi kurikulum merdeka belajar di sekolah penggerak. *jurnal baicedu*, 1-7.
- Sumilat, J. M., & Matutu, V. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Divisions) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sisiwa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 865–870. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.392>
- Sama', Wahyuni, A., Anggraeni, A. D., Tonasih, Yoniantini, D. M., Amni, S. S., et al. (2021). *Psikologi Pendidikan*. Aceh: yayasan penerbit Mohammad Zaini.

- Sitanggang, N. P. (2022). Intonasi Ujaran Deklaratif Dalam Bahasa Kubu. *Kongres Internasional Masyarakat Linguistik Indonesia*.
- Yusuf, M. (2021). Pendidikan Holistik Menurut Para Ahli. *STAI kota makassar*, 1-8
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 198–211.
<https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.236>